«Роль игры в психическом развитии ребенка»

**Проценко Анна Ивановна**
«Роль игры в психическом развитии ребенка»

**Роль игры в психическом развитии ребёнка**.

В игровой деятельности наиболее интенсивно формируются **психические** качества и личностные особенности ребёнка. В игре складываются другие виды деятельности, которые потом приобретают самостоятельное значение.

1. Влияние **игры на общее развитие ребёнка**.

[Игровая деятельность](http://www.maam.ru/search/tag/%EF%BF%BD%EF%BF%BD%EF%BF%BD%EF%BF%BD) влияет на формирование произвольности **психических процессов**. Так, в игре у детей начинают **развиваться** произвольное внимание и произвольная память. В условиях **игры** дети сосредоточиваются лучше и запоминают больше, чем в условиях лабораторных опытов. Сами условия **игры** требуют от ребёнка сосредоточения на предметах, включённых в игровую ситуацию на содержании разыгрываемых действий и сюжета.

Игровая ситуация и действия в ней оказывают постоянное влияние на **развитие** умственной деятельности ребёнка дошкольного возраста. В игре ребёнок учится действовать с заместителем предмета – он даёт заместителю новое игровое название и действует с ним в соответствии с названием. Постепенно игровые действия с предметами сокращаются, ребёнок научается мыслить о предметах и действовать с ними в умственном плане. Таким образом, игра в большей мере способствует тому, что ребёнок постепенно переходит к мышлению в плане представлений.

Ролевая игра имеет определяющее значение для **развития воображения**. В игровой деятельности ребёнок учится замещать предметы другими предметами, брать на себя различные роли. Эта способность ложится в основу воображения. Дети научаются отождествлять предметы и действия с заместителями, создавать новые ситуации в своём воображении.

Влияние **игры на развитие** личности ребёнка заключается в том, что через неё он знакомится с поведением и взаимоотношениями взрослых людей, которые становятся образцом для его собственного поведения, и в ней приобретает основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками.

Продуктивные виды деятельности – рисование, конструирование – на разных этапах дошкольного детства тесно слиты с игрой. Интерес к рисованию, конструированию первоначально возникает именно как игровой интерес, направленный на процесс создания рисунка, конструкции в соответствии с игровым замыслом.

Внутри игровой деятельности начинает складываться и учебная деятельность, которая позднее становится ведущей деятельностью. Учение вводит взрослый, оно не возникает непосредственно из **игры**. Но дошкольник начинает учиться, играя – он к учению относится как к своеобразной ролевой игре с определёнными правилами. Однако, выполняя эти правила, ребёнок незаметно для себя овладевает элементарными учебными действиями.

2. Влияние на различные функции.

Очень большое влияние игра оказывает на **развитие речи**. Игровая ситуация требует от каждого включенного в неё ребёнка определённого уровня **развития речевого общения**. Необходимость объясниться со сверстниками стимулирует **развитие связной речи**.

Игра как ведущая деятельность имеет особое значение для **развития** знаковой функции речи ребёнка. В игре **развитие** знаковой функции осуществляется через замещение одних предметов другими. Предметы – заместители как знаки отсутствующих предметов. Знаком может быть любой элемент действительности, выступающий в качестве заместителя другого элемента действительности.

Кроме того, предмет-заместитель опосредствует связь отсутствующего предмета и слова и по-новому трансформирует словесное содержание.

В игре ребёнок постигает специфические знаки двоякого типа: индивидуальные условные знаки, имеющие мало общего по своей чувственной природе с обозначаемым предметом, и иконические знаки, чувственные свойства которых визуально приближены к замещаемому предмету.

3. Рефлексия.

Игра как ведущая деятельность имеет особое значение для **развития**рефлексивного мышления.

Игра ведёт к **развитию рефлексии**, поскольку в игре возникает реальная возможность контролировать то, как выполняется действие, входящее в процесс общения. Так, играя в больницу, ребёнок плачет и страдает, как пациент, и доволен собой как хорошо исполняющий **роль**.

Влияние игрушки на **психическое развитие ребёнка**.

1. Игрушка – среда **психического развития ребёнка**.

Игрушка возникает в истории человечества как средство подготовки ребёнка к жизни в современной ему системе общественных отношений. Игрушка – предмет, служащий для забавы и **развлечения**, но одновременно являющийся средством **психического развития ребёнка**.

В младенчестве ребёнок получает погремушки, которые определяют содержание его поведенческой реакции, его манипулирования. В раннем возрасте – автодидактические игрушки, которые несут в себе условия **развития** ручных и зрительных соотносящих действий. Также игрушки-заместители реальных предметов человеческой культуры *(посуда, мебель)*. Благодаря им ребёнок овладевает орудийными действиями.

Игрушки – копии реальных орудий имеют совершенно иные функции, чем сами орудия. Они служат для **развития** у ребёнка не частных профессиональных качеств, а некоторых общих качеств *(меткость, ловкость)*.

Игрушки – копии бытовых предметов приобщают ребёнка к этим предметам тем, что ребёнок познаёт их функциональное назначение, что помогает ему **психологически**войти в мир постоянных вещей.

2. Благодаря игрушке ребёнок переживает множество разнообразных чувств.

3. Игрушки как средство воздействия на нравственную сторону личности ребёнка.

Особое место занимают куклы и мягкие игрушки, изображения мишки, зайца, собаки и т. д. Сначала ребёнок выполняет с куклой только подражательные действия, затем игрушка становится как объект для эмоционального общения. Ребёнок переживает со своей куклой все события собственной и чужой жизни во всех эмоциональных и нравственных проявлениях. Кукла или мягкая игрушка – заместитель идеального друга, который всё понимает и не помнит зла, это партнёр в общении во всех его проявлениях. Большое влияние на эмоциональное отношение к игрушке оказывают фактура материала, соотношение пропорций головы и тела игрушки. Куклы – копии человека имеют разное предназначение в игре: *«прекрасные куклы»*, характерные куклы. Куклы – герои народных и авторских сказок, мультфильмов и т. д. – также характерны по своей внешности, но они несут в себе заданность образа поведения, стабильную нравственную характеристику, несмотря на меняющиеся сюжетные линии в игре. Такие куклы требуют от ребёнка определённого поведения *(Буратино, Карлсон)*. Ребёнок сосредотачивает на них весь свой моральный опыт и **проигрывает**сюжеты с проблемными ситуациями межличностных отношений. Любимая игрушка учит ребёнка доброте, способности идентифицироваться с куклой, с природой, с другими людьми.

Педагогическая классификация игрушек

Виды игрушек

1. Дидактические игрушки: собственно-дидактические игрушки, [дидактические **игры**](http://www.maam.ru/search/tag/%EF%BF%BD%EF%BF%BD%EF%BF%BD%EF%BF%BD%EF%BF%BD%EF%BF%BD%EF%BF%BD%EF%BF%BD%EF%BF%BD%EF%BF%BD%EF%BF%BD%EF%BF%BD%EF%BF%BD%2B%EF%BF%BD%EF%BF%BD%EF%BF%BD%EF%BF%BD), игровые наборы с правилами, конструкторы и строительные наборы, **игры-головоломки**, музыкальные игрушки, **развивающие компьютерные игры**, игрушки-репетиторы, игрушки для экспериментирования.

2. Сюжетно-образные игрушки: куклы, фигурки людей и животных, предметы игрового обихода, технические игрушки.

3. Театральные игрушки.

4. Празднично-карнавальные игрушки.

5. Спортивные игрушки.

6. Игрушки-забавы.

7. Игровые модули.

8. Предметозаместители.

9. Игровое оборудование.

По степени готовности игрушек.

-Готовые игрушки.

-Сборно-разборные.

-Заготовки полуфабрикатов для игрушек-самоделок.

-Материалы для создания игрушек.

Материалы и композиции материалов, используемые для изготовления игрушек.

-Ткань, искусственный мех,

-Пластилин.

-Метал.

-Бумага, картон.

-Фарфор, керамика, стекло, композиционные материалы.

Величина игрушки.

-Игрушки мелкие.

-Среднего размера.

-Игрушки крупногабаритные.

Функциональные свойства игрушек.

-Простые без подвижных деталей.

-С подвижными деталями, механические.

-Гидравлические.

-Пневматические.

-Магнитные.

-Электрифицированные.

-Электронные.

-С дополнительными атрибутами.

-Наборы игрушек.

-Игровые комплекты, комплексы и серии.

Художественно-образное решение игрушек.

-Реалистический образ.

-Конструктивный образ.

-Условный образ.

Место возникновения.

-Архаичные.

-Народные.

-Ремесленные.

-Самодельные.

-Промышленные.

Цветовое решение игрушек.

Цвет, сочетание цветов в окраске и оформление игрушек.

Функциональные свойства игрушек.

Свойства игрушек, расширяющие спектр игровых, задач и действий за счёт подвижности совокупности деталей и специальных устройств.

Система игр-занятий с дидактической куклой в группе раннего возраста.

*«Новая кукла»*

Цель: вызвать у детей интерес к игре с куклой. Уточнить их знания о строении тела человека: руки, ноги, голова и т. д. Дать элементарные представления о гостеприимстве. Воспитывать доброжелательность.

*«Устроим кукле комнату»*

Цель: продолжать учить детей игре с куклой. Расширять и уточнять их представления о мебели, её назначении. Активизировать словарь: шкаф, диван, кровать и т. д. Воспитывать умение играть с другими детьми.

*«Уложим куклу спать»*

Цель: закрепить и уточнить знания детей о предметах одежды и порядке раздевания. Учить правильно складывать одежду на стульчик. Обогащать и активизировать словарь: колготки, платье, туфли и т. д. Воспитывать аккуратность.

*«Кукла заболела»*

Цель: продолжать учить детей объединять несколько игровых действий в один сюжет. Закрепить и расширить представления о враче, его действиях, инструментах. Обогатить словарь понятиями: лечить, компресс, пожалеть, градусник. Воспитывать чуткость.

*«Научим куклу мыть посуду»*

Цель: закрепить и уточнить представления детей о посуде и её назначении. Познакомить с процессом мытья посуды. Активизировать словарь: губка, мыть, полоскать, сушить и т. д. Вызвать желание помогать другим.

*«Оденем куклу на прогулку»*

Цель: закрепить и уточнить знания детей о предметах верхней одежды и порядке их надевания. Обогащать сюжет детской **игры**. Воспитывать желание помогать другим.

*«Девочка чумазая»*

Цель: учить детей купать куклу, запоминать последовательность игровых действий. Побуждать к использованию в игре предметов-заместителей. Обогащать игру новыми сюжетами. Активизировать словарь: купаться, тёплая, мыть и т. д. Воспитывать добрые чувства, заботливое отношение к кукле.

*«Кукла идёт в магазин»*

*«День рождения куклы»*

*«Постираем кукле платье»* и т. д.