Организация игровой деятельности с детьми 2–3 лет

**Цыбулина Л.В.**
Организация игровой деятельности с детьми 2–3 лет

Игра – ведущий вид **деятельности** ребенка – дошкольника, определяющая его дальнейшее психическое развитие, прежде всего потому, что игре присуща воображаемая ситуация. Благодаря ей ребенок учится мыслить о реальных вещах и реальных действиях. С этим связано и возникновение замысла в игре.

Как говорила Н. К. Крупская:

«Для ребят дошкольного возраста

Игры имеют исключительное значение:

Игра для них учеба,

Игра для них – труд,

Игра для них серьёзная форма воспитания»

В развитии **игровой деятельности** детей выделяют несколько этапов.

1. 1 этап - Ознакомительная игра *(2-3 мес. – 6 мес.)*. Ребенок играет.

Основу этой игры составляют действия-манипуляции, осуществляемые в процессе обследования предмета ребенком. Сначала ребенок поглощен предметом и действиями с ним. Когда он овладевает действием, то начинает осознавать, что действует сам и как взрослый.

2. 2 этап - Отобразительная игра *(6 мес. - 1,2 года)*. В результате такой игры ребенок учится выявлять специфические свойства предмета *(пищит, едет, катится и пр.)*. Это кульминационный момент развития психологического содержание игры в раннем детстве. Именно он создаёт необходимую почву для формирования у ребёнка соответствующей предметной **деятельности**. На рубеже первого и второго годов жизни ребёнка развитие игры и предметной **деятельности** смыкается и одновременно расходится. Теперь же различия начинают проявляться и в способах действий, наступает следующий этап в развитии игры: она становится сюжетно-отобразительной.

3. 3 этап - Сюжетно – отобразительная игра *(2-3 года)*. Действия ребенка, оставаясь предметно опосредованными, имитируют в условной форме использование предмета по назначению.

4. Так постепенно заражаются предпосылки 4 этапа развития игры - Сюжетно-ролевой игры *(3-5 лет)*. Именно это вид игр воплощает в себе наиболее значимые и существенные черты игры как **деятельности**. В ней ребенок воображает себя кем угодно и чем угодно и действует в соответствии с этим образом. На данном этапе развития игры слово и дело смыкаются, а ролевое поведение становится моделью осмысленных **детьми** отношений между людьми.

5. Наступает 5 этап Собственно-ролевой игры *(5-7 лет)*. Ролевая игра - самостоятельная **деятельность детей**, которая моделирует жизнь взрослых. Ребенок, выбирая определенную роль, имеет и соответствующий этой роли образ - доктора, мамы, дочки, водителя. Из этого образа вытекают и **игровые действия ребенка**.

Более подробно разберу Сюжетно – отобразительную игру.

Сюжетно - отобразительная игра начинает зарождаться в возрасте 2-3 лет. В этом возрасте ведущая **деятельность предметная**, основным содержанием которой является знакомство с назначением предметов, их свойствами, и их использованием.

1. Особенности сюжетно - отобразительной игры заключаются в знакомстве с предметом. Действуя с предметами, ребенок открывает для себя их физические и динамические свойства, пространственные отношения, разделение целого на части и составление целого из частей. Дети начинают активно отображать впечатления, полученные в повседневной жизни. Сначала сюжетно-отобразительная игра состоит из одного действия, а затем из нескольких взаимосвязанных действий, отражающих целое событие действий.

2. Цель Сюжетно - отобразительной игры: **организация** практического опыта осуществления **игровых действий**, а так же обеспечение общения ребенка и взрослого в игре.

3. Задачи Сюжетно - отобразительной игры:

- освоение и назначение свойства предметов;

- **организация** практического опыта осуществления **игровых действий**;

- обеспечение общения ребенка и взрослого в игре.

Содержанием Сюжетно - отобразительной игры являются действия ребенка имитирующие в условной форме использование предмета по назначению. Обычно это ежедневно повторяемые режимные моменты, такие как причесывание куклы, купание кукол, глажение одежды для куклы, катание Мишки на машине, убаюкивание куклы, стираем кукле платье.

**Игровые задачи**, которые ставят дети в этом возрасте, довольно простые по содержанию – кормление куклы, укладывание ее спать и другие.

Наиболее эффективны в этом возрасте специально **организуемые обучающие игры**, например, *«Поможем кукле Кате****одеться****, после сна»*, *«Зайка заболел»* и т. д.

Совместную игру **организуем так**, что инициатива сначала принадлежит нам, воспитателям, мы подсказываем, советуем. Постепенно инициатива переходит к ребенку, но мы не оставляем без внимания детей, поощряем, одобряем их, вселяем им уверенность.

Поскольку в сюжетно - отобразительной игре малыши знакомятся с различными предметами, их свойствами и назначением, то при ознакомлении с окружающим миром обращаем внимание, для чего они нужны в быту, как используют взрослые, свойства предметов, просим назвать цвет, сравнить с другими предметами. Наиболее эффективной формой являются наблюдения. Например:

**Игровая ситуация***«Подберем кастрюлю для супа»*. Цель – познакомить с кастрюлей, ее назначением и свойствами. 1. Перед обедом мы обращаем внимание детей на то, что Ирина Витальевна *(помощник воспитателя)* принесет нам вкусный суп. Задаем вопрос детям, в чем она принесет нам суп? Дети отвечают, в кастрюле. Подводим детей к столу. На столе стоят две кастрюли, большая и маленькая. Задаем вопрос, какую из них ей надо взять, чтобы принести нам суп? *(большую)*. Почему надо взять большую, а не маленькую? Дети предлагают разные ответы, а мы их обобщаем. Да, необходима большая кастрюля. Нас много, всех надо накормить. Дальше предлагаем детям рассмотреть кастрюлю со всех сторон, заглянуть внутрь. Замечаем что у нее две ручки, крышка. Выясняем у детей, как они думают, зачем кастрюли ручки (чтобы удобно было ее нести, крышка *(чтоб суп не остыл, не пролился)*. 2. Затем предлагаем детям принести кастрюли из **игрового уголка**. Сравниваем их с настоящей кастрюлей. 3. И переходим вместе с **детьми в игровую** зону для того чтобы сварить суп для кукол.

Аналогично можно **организовать** ознакомления детей с другими предметами.

Роль воспитателя в **организации** сюжетно – отобразительной игры заключается в правильном построении игры, так чтобы игра, возникнув, перешла на более высокий этап развития, для этого необходимо грамотно её **организовать**. Для этого воспитатель должен знать особенности **организации** игры в детском коллективе. Это требует большого искусства, профессионального мастерства и любви к детям, основанного на знании педагогики и психологии игры.

В теории сложились разные подходы к руководству играми детей. Один из них включает следующие компоненты:

1.-обогащение содержания игр, создание интереса к новым сюжетам;

2.-обогащение жизненного опыта детей, пополнение знаний детей;

3.-своевременное изменение **игровой** среды с учетом обогащающегося жизненного и **игрового опыта**;

4.-умение поддерживать инициативу, желание детей **организовать** игру по собственной инициативе.

Таким образом, на этапе сюжетно – отобразительной игры ведущим направление работы становится **организация** практического опыта осуществления **игровых действий**, их цепочек, а также обеспечение общения ребенка и взрослого в игре. Все это способствует развитию творческого воображения, образованию **игровых умений**, а следовательно, создает возможность для перехода к сюжетно – ролевой игре.