

МЕТОДЫ ОБОГАЩЕНИЯ ПРЕДМЕТНО-ОЗНАКОМИТЕЛЬНОЙ И СЮЖЕТНО-ОТООБРАЗИТЕЛЬНОЙ ИГРЫ НА РАННИХ ЭТАПАХ РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ

Ключевые слова: *жизненные навыки, общественный опыт, моделирование окружающей действительности, самоценная детская игра, предметно-ознакомительная игра, сюжетно-отобразительная игра, механизмы развития игры, игровые ситуации, изменение фона, игровое использование предмета, изменение кожно - мышечных ощущений, изменение значения игрушки, предметы - заместители, прямые и косвенные формы игровых ситуаций, словесное отображение игровых действий, диалог с игрушкой, сюжет игры – цепочка действий.*

Детство человека - короткий, но наиболее яркий и важный период развития и становления личности. В эти годы ребенок приобретает первоначальные знания и представления об окружающей жизни и учится применять их в различных жизненных ситуациях, у него начинает формироваться определенное отношение к людям, приобретаются жизненные навыки. При этом именно игра является своеобразным, свойственным дошкольному возрасту способом усвоения первого общественного опыта и моделирования его в процессе самоценной детской игры.

Первая женщина, доктор психологических наук Палагина Н.Н. и ее ученики - последователи Усенко Л.В., Уметов Т.Е., в сотрудничестве с передовыми практиками Ким А.Н., Шесиной Л.Ф., Кушпековой Ш.К., Майгулаковой Д.Ж., обогатили исследования Н. Михайленко, Н. Коротковой, Е.В. Зворыгиной по методике *развития предметно-ознакомительной и сюжетно-отобразительной игры на ранних этапах развития детей.*

Отслеживание развития самоценной детской игры осуществлялось с учетом особенностей образовательной инфраструктуры Республики, влияния на деятельность ребенка общенациональной идеи Кыргызстана и национальных особенностей в воспитании, обучении и развитии детей, начиная с раннего и дошкольного возраста, то есть, с сензитивного, наиболее благоприятного периода их развития.

Палагина Н.Н.(1992) отмечала, что «Формирование игры у детей раннего возраста – процесс сложный и многоплановый, Сложность заключается в том, что психологические механизмы развития ребенка необходимы как для развития игры, так и для важнейших психических процессов – развития речи, наглядно – образного мышления, воображения. Но в том и ценность

игры, что именно в ней происходит формирование важнейших сторон психики».

Самоценная игра детей раннего возраста включает два взаимосвязанных вида: предметно – ознакомительную игру и сюжетно – отобразительную. В «Базисной (общеразвивающей) программе воспитания, обучения и развития детей дошкольного возраста» определяются основные задачи развития этих двух взаимосвязанных вида игры.

Так, в процессе обогащения предметной игры необходимо обогащать содержание занятий по развитию действий с предметами и повседневное общение, которые являются главными источниками предметной игры. Показывать способы ознакомления со свойствами предметов, перенос действий с ними в другие условия, игровое использование предмета и изменения его значений и получение новых впечатлений от незначительных изменений.

На основе игры с предметами подготавливать сюжетно – отобразительную игру, моделирующую жизненный и игровой опыт ребенка. Использовать разнообразные источники игры. Поощрять появление сюжетно – отобразительных действий. Утверждать в поведении детей два принципа:

- сделай с игрушкой то, что делаешь сам: пьешь сок – «угости» куклу; ешь конфету – «покорми» мишку; катаешься с горки – «прокатай» зайчика;

- сделай с любой игрушкой то, что делаешь с одной из них: уложи спать куклу, мишку, собачку, кошечку.

При этом помогать детям выстраивать действия в «логическую цепочку» и детализировать их: при «кормлении» игрушек накрывать стол, подавать первое блюдо, второе и сладкое. Мишке давать «мед» и «конфеты», зайчику - «капусту» и «траву», собачке - «косточку» и «водичку», кошечке - «молоко» и «жорочку хлеба».

Вводить в игровое поведение как можно больше новых игровых ситуаций, вопросов, реплик.

Учить детей играть рядом со сверстниками, кратковременно взаимодействовать. Привлекать детей к рассматриванию картинок, иллюстраций в книгах; побуждать называть изображенные на картинках сюжеты, предметы и действия. Рассказывать стихи, потешки, шутки, вызывая актив-

ный эмоциональный отклик, желание повторять их за взрослым.

В исследованиях Палагиной Н.Н., Усенко Л.В (1986,1996) подчеркивается то, что у детей раннего возраста, пока их активная речь бедна, преобладает предметная ознакомительная игра. Руководство ею, обогащение осуществляется на занятиях по развитию действий с предметами и в повседневном общении, когда детям показываются способы раскрытия свойств предметов, выполнение функциональных действий, заложенных в них, перенос действий с предмета в другие условия, игровое использование предмета и изменение его значений, получение новых впечатлений: новых игровых ситуаций, вопросов, реплик.

С целью обогащения игры на данном этапе необходимо реализовывать следующие приемы:

- *изменение фона, на котором воспринимается игрушка*: ослик стоит на «лужайке», «травке» (зеленый лист бумаги), жует «сено» (желтый лист бумаги), пьет «водичку» (голубой лист бумаги);

- *изменение значения игрушки* (кубик – «телевизор»; кирпичик – «стульчик»; шарики в вазочке – «булочки», «конфеты»);

- *изменение кожно - мышечных ощущений*: ленточка на руке ребенка («браслетик»); надета на пальчике («колечко»); висит на ухе («серезка»);

- *перенос действий в другие условия, игровое использование предмета и изменение его значений*: дети намазывают куклу кубиком – «мылом»; обливают водой под «душем» – распылителем; вытирают куклу; хвалят ее за то, что не плакала;

- *получение новых впечатлений от незначительных изменений*: новых игровых ситуаций, вопросов, реплик.

Таким образом, ценность предметно-ознакомительной игры заключается в создании основы творческой деятельности через вхождение детей в мнимую ситуацию.

Поэтому важно обогащать предметную игру, не спешить заменять ее сюжетно-отобразительной. Палагина Н.Н. (1992) подчеркивала, что «...важно насыщать содержанием предметную игру, а на основе обогащенной игры с предметами подготавливать сюжетно – образительную игру, моделирующую игровой опыт ребенка».

Н. Михайленко, Н. Короткова (1989) отмечают, что «...сановление сюжетно-отобразительной игры – процесс сложный и многоплановый. Основным его звеном в начальный период справедливо считается формирование игровых действий и выстраивание их в «логическую цепочку», придающую игре сюжет». Руководство фор-

мированием игры данные исследователи представляют как систематическое обучение ребенка игровым действиям.

Е.В. Зворыгина (1988) предлагает комплексный метод руководства формированием игры – наблюдения и моделирование реальных впечатлений детей при их долевым участии в труде взрослых. Ею большое значение придается не только жизненному, но и игровому опыту детей, их умению использовать реалистические, условные и символические игрушки, заменять игровое действие словом. Важно в практике использовать в комплексе основные элементы формирования игры. Опирается на комплексный метод руководства игрой, включая взаимосвязанные компоненты: ознакомление с окружающим в активной деятельности детей; обучающие игры; организация предметно – игровой среды, общение взрослого с ребенком в процессе игры через сообщение игровых ситуаций, через роль, реплики, вопросы.

Н.Н. Палагина (1985,1992), Л.В. Усенко предлагают вводить различные источники сюжетно – образительной игры: личный жизненный и игровой опыт ребенка, занятия, игры с сюжетным содержанием, яркие текущие события, чтение книг и рассматривание иллюстраций. Сюжетом для образительной игры должна стать любая бытовая ситуация: осмотр врача, смена белья, сюжет занятия, обед, сюжеты занятий, рассматривание книжек или событий за окном и т.д. Довольно быстро усложнение игры происходит путем увеличения набора игровых ситуаций и действий с одной игрушкой в произвольной последовательности (куклу укладывают спать, купают, водят гулять), а затем с соблюдением логической последовательности (куклу водят гулять, раздевают, купают, укладывают спать).

Усенко Л.В. (1993,1996) предлагает вводить в игровую деятельность ребенка как можно больше сюжетов и игровых ситуаций в прямой и косвенной форме.

В прямой форме:

- Кукла Айка есть хочет, надо ее покормить!
- Грязная куколка, надо ей помыть руки!
- Айка устала, спать хочет – надо ее уложить!
- Айка распустила косички – надо ее причесать!

В косвенной форме:

- Кукла Айка скучает!
- Айка хочет выступать в цирке!
- Айка любит путешествовать!
- У Айки день рождения!

Следует отметить, что обогащение игры осуществляется не только путем увеличения набора игровых сюжетных ситуаций, но и действий с логически связанными деталями. Ребенку надо

помогать воспроизводить в игре такие элементы сюжета, которые предшествуют игровому действию или следуют за ним, то есть воспроизводить «цепочку действий» (купая куклу, намыливать ее кубиком – «мылом», обливать «водой», вытирать, хвалить, что не плакала).

При этом чаще использовать модули, предметы - заместители и воображаемые действия с воображаемыми предметами.

«Постоянное и параллельное воссоздание реальности в игре представляет собой оптимальное условие для начального формирования механизма моделирования, поскольку и объект и модель находятся в поле внимания ребёнка. В данном случае необходимо вводить нетрадиционные приёмы обогащения сюжетно – отобразительной игры:

- представлять бытовые действия игровыми, сюжетными: «Азамат, пойдём мыть ручки, кушать пора. И куколки помогут ручки – ш-ш-ш, помыли? Тоже будете кушать в своём уголке»;

- изображать игрушки участниками всех событий, давать образцы моделирования новых и необычных действий: Утром взрослый осматривает горлышко ребёнку и предлагает игрушкам: «Скажи, зайчик, а-а-а». Или даёт витамины детям: «И белочка хочет попробовать. Угостим белочку»;

- проигрывать действия на многих игрушках с использованием предметов-заместителей: «Кукла Айка спит хорошо, и мишка, кошка, собачка тоже спать захотели. Вот им «одеяла» (листочки бумаги, отрезки ткани), уложите их».

Особое внимание в процессе сюжетно-отобразительной игры уделять развитию словесных форм воображения у детей.

Словесные формы игры привлекали внимание многих исследователей.

Е.В. Зворыгина (1978) выделяет слово в ряду средств построения сюжета как показатель высокого уровня игры детей раннего возраста.

Н.Я. Михайленко и Н.А. Короткова (1989) считают слово опорой образа, а яркое выражение игрового действия в слове необходимой предпосылкой развития сюжетно – ролевой игры.

Н.Н. Палагин а(1992) предлагает следующие методические приемы развития словесных форм воображения у детей в игре:

- *словесное отображение игровых действий.* Учитывать, что развертывание сюжета и его детализация проходят с одновременным названием игровых действий.

Использовать художественные произведения, отражающие игровые сюжеты. Например, обыгрывание фрагмента стихотворения С.Я. Маршака «Усатый Полосатый», игрушке - котёнку дети расстилают постель со словами по тексту: «Вот

тебе под спинку мягкую перинку...» Показывают, как он разбрасывал постель, грозили пальчиком и повторяли «Вот какой глупый котёнок!» Снова стелили, вместе приговаривали:

« Под спинку мягкую перинку, на перинку белую «простынку» (белый лист бумаги), под ушко «подушку» (кусочек поролона), одеяльце на пуху и платочек наверху;

- *диалог с игрушкой, персонажем картинки или иллюстрации к книжке.* Дети включаются в диалоги с игрушками, персонажами потешек и стихотворений. Получают от них ответы, наблюдают их ответные действия. Затем моделируют содержание доступными средствами, воспроизводят диалоги, проявляют эмоции: ведут разговор с кисонькой в соответствии с содержанием потешки «Кисонька – Мурысенька». Затем выполняют «цепочку действий с соблюдением логической последовательности и сопровождают их словами из текста: «Кисонька – Мурысенька муки намолочила, тесто замесила, пряников напекла, в печке испекла, себе взяла и деткам отнесла»;

- *разговор по телефону.* Ребенку предлагается позвонить маме или папе, другу (подруге). Подсказывается развитие событий: «Мама, наверное, спросила бы, как ты играешь?» Важно побуждать ребенка представлять ее речь и отвечать. Как правило, дети быстро подхватывают идею, строят воображаемые диалоги и приобретают игровые умения.

При этом Т.Е. Уметов предлагает вводить в игру кыргызские пальчиковые народные игры, способствовать индивидуальному общению взрослого с ребенком в процессе игры и обеспечивать детям эмоциональный комфорт, развитие речи, мышления, воображения («Арпа – кууру», «Бир, эки, уч, колума куч», «Беш манжа»).

Обогащение предметно-ознакомительной и сюжетно-отобразительной игры имеет огромное значение в обогащении жизненного и игрового опыта детей. Формирование игры у детей раннего возраста – процесс сложный и многоплановый. Сложность заключается в том, что механизмы развития игры важны в психическом развитии ребенка (развитии речи, наглядно-образного мышления, воображения). С другой стороны ценность игры заключается именно в том, что в ней происходит формирование важнейших сторон психики.

Взрослым, воспитывающим детей раннего возраста, необходимо овладевать методами обогащения предметно-ознакомительной и сюжетно-отобразительной игры на ранних этапах развития детей и научиться управлять этим процессом.

Литература:

1. Зворыгина Е.В. Особенности развития мышления в процессе формирования игры детей второго и третьего года жизни // Игра и ее роль в развитии ребенка дошкольного возраста. М., 1978.
2. Зворыгина Е.В. Первые сюжетные игры малышей. М., 1988
3. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Овладение игровыми умениями в раннем возрасте.// Дошкольное воспитание. № 5, 1989
4. Палагина Н.Н. Формирование у детей познавательной активности на занятиях. В сб. Дидактические игры и занятия с детьми раннего возраста.//Под ред. С.Л. Новоселовой, М., 1985
5. Палагина Н.Н. Воображение у самого истока. Бишкек, 1992
6. Усенко Л.В. Руководство игровой деятельностью детей раннего возраста //Игра в группах раннего детства. Бишкек, 1996.
7. Усенко Л.В. Игра на основе занятий. Фрунзе, 1993.