Катасонова Анна Александровна

МДОУ "Центр развития ребенка - детский сад №182"

г. Магнитогорск

Педагог-психолог

**Психологические основы дошкольной игры**

В дошкольном возрасте активность ребенка не только нарастает, но и приобретает форму и структуру человеческих видов деятельности. Достаточно четко выделяются игра, труд, учение, продуктивная деятельность в виде конструирования и рисования.

Фрейд создает основы игровой психотерапии как условия для того, чтобы ребенок отыграл, выразил свои конфликты и тем самым избавился от них.

Критерием игры служит создание мнимой ситуации. Игра с мнимой ситуацией всегда включает правила. То, что в жизни бывает незаметно, в игре становится правилом поведения. Если ребенок играет роль матери, он действует по правилам поведения матери. Правила, могут устанавливаться на основе действий взрослых, и правила могут устанавливаться самими детьми.

Игра создает зону ближайшего развития. В игре возникают действия в воображаемом поле, образовывается жизненный план, волевые мотивы. Отсюда ее роль как ведущей деятельности. Основная тенденция и мотив игры - стремление ребенка войти в мир взрослых, быть как они. Основной единицей игры является роль, она диктует правила поведения.

В структуре игры выделяют следующие компоненты:  
1) роль,  
2) игровые действия по реализации роли,  
3) игровое замещение предметов,  
4) реальные отношения между играющими детьми(этот компонент характерен для достаточно развитой ролевой игры)

Игра - язык ребенка. То, о чем взрослый взволнованно рассказывает, ребенок - проигрывает. И задержка в развитии речи задерживает развитие игры. Но с развитием речи- сюжетная игра сокращается, ребенок начинает вербальными средствами выражать свои впечатления. В этом парадокс игры.

Эволюция игры содержит несколько этапов.

1. В раннем возрасте - **игра предметная**, когда ребенка увлекает перенос действия с предметом в новые условия. Ложкой кормят и кукол, и мишек, и лошадку, и машину. Предмету придают различные несвойственные действия-функции. Начало игры - игровое отношение к предметам. Палочка используется как ложка, расческа, ручка, градусник. От действия, однозначно определяемого предметом, через разнообразное использование предмета подходят к действиям, логически связанным между собой: изображают, как в чашечку наливают чай, помешивают сахар и пьют.
2. Около 3 лет начинается **игра сюжетно-отобразительная**. Ребенок при этом играет один с разными игрушками. У игрушек появляются мамы и дети, доктора и больные, хотя ребенок еще не выделяет отношения между ними. Вот он куклу-маму ведет с куклой-дочкой, но не изображает, как мама кормит или лечит дочку: «Я их обеих покормлю (полечу)». Однако игрушки в такой игре уже начинают выражать особенности реального поведения людей. Ребенок показывает, как они капризничают, спорят, боятся, просят сладости, -игра все полнее передает отношения.Игровые действия для ребенка становятся способом выражения впечатлений. Крайне важно, чтобы на игрушках ребенок повторял (моделировал) все, что делают с ним самим. Появляется роль-образ: «Я - Ниндзя!», «Я - кисонька, мяу-мяу!», «Я - Буратино!». Через роль-образ происходит присвоение черт привлекательного героя. На этапе сюжетно-отобразительной игры ребенка увлекает свободный полет фантазии, он может изображать самые далекие сюжеты, не считаясь с реалистичностью действий. На этом этапе важно помочь детализировать сюжет, завести диалог с игрушкой, показать ее желания, строптивость, эмоции - «оживить» персонаж. Многие дети достигают высот в такой единичной режиссерской игре, так и не освоив более развитую форму.
3. **Сюжетно-ролевая игра** - самая сложная форма игры. Она сложна тем, что играют несколько детей, каждый в своей роли. Отношения между играющими развертываются как в сюжетном, воображаемом, так и в реальном плане.

Выбор ролей может стать источником конфликта.Замысел и развитие сюжета приходится постоянно согласовывать друг с другом. Зачастую приходится перестраиваться на ходу, чтобы не разрушилась игра. Девочка приглашает: «Давай, я буду мама, ты - папа, а Катя - наша дочка». - «Я не хочу папой, я буду сыночек», - отвечает партнер. «Так что же, у нас папы не будет? Давай, будешь папа». - «Не буду!» - мальчик уходит. Девочка вслед ему: «Сынок! Сынок, иди, я тебе сейчас кушать приготовлю». Он возвращается. Игра продолжается в новом русле.

Игровое общение шлифует характеры, создает деловую направленность личности, когда ради развития сюжета можно договориться и в чем-то уступить партнеру.

Сюжетно-ролевая игра развивается в разных направлениях; сюжеты отражают все более далекие сферы действительности: путешествия, почту, скорую помощь, космодром, службу 911, и т. п. Сюжеты становятся развернутыми, разноплановыми. Чем богаче игра, тем жестче правила, иначе сюжет распадется.

Развернутая игра требует квалифицированного руководства. В прежние времена, когда у детей были разновозрастные дворовые компании, игровой опыт усваивался от старших, сюжеты транслировались из поколения в поколение. Теперь, когда семьи немногочисленны и дворовых сообществ почти не осталось, руководство игрой берут на себя взрослые. Конечно, игра не терпит директивных указаний. Но взрослый может обогащать впечатления детей путем экскурсий, чтения книг, рассказа об увиденном, расспросов. Надо помочь осознать и детализировать персонажи, уточнить их отношения, действия, реплики. Подготовить атрибуты, чтобы каждый определил свою роль. Но самое главное - подключиться к игре на равных, подавать идеи и предлагать варианты развития сюжета от роли, вопросами уточнять действия детей, давать образец ролевых реплик. Играть как дети, только изобретательнее, и, поддерживая их инициативу, сохранять свое присутствие. Показать роль в действии и передавать ее ребенку. Без руководства взрослого игра остается бедной и однообразной: изо дня в день поят кукол чаем или делают уколы стереотипно, всем подряд.

Итак, можно сделать вывод: игра – это язык ребенка, форма выражения жизненных впечатлений. Это социально-принятый способ вхождения ребенка в мир взрослых, его модель социальных отношений. Мнимая ситуация игры и роль позволяют строить поведение свободно, по своему замыслу и в то же время подчиняться нормам и правилам, диктуемым ролью. Высшей формой игры является сю-жетно-ролевая групповая игра, требующая планирования, согласования действий, развития отношений как в сюжетном, так и в реальном плане. К такой игре дети подходят в том случае, если в раннем возрасте у них сложилось игровое отношение к предметам, к их полифункциональному использованию, если они усвоили язык игры - повторение на игрушках тех действий, в каких участвуют сами в реальной жизни, если усвоены навыки общения со сверстниками, умение согласовывать замыслы.