**«Игра – ответственное дело!»**

В настоящее время педагоги и психологи бьют тревогу, говоря о том, что современные дети не умеют играть. Причин тому несколько. ***Во-первых***, отличительной чертой современности является изобилие игрушек, которые не только не способствуют расцвету детской игры, а скорее наоборот подавляют ее. Ведь такое разнообразие игрушек привлекает внимание, и, как правило, вместо насыщенной сюжетной игры мы наблюдаем либо желание малыша экспериментировать со свойствами игрушки, либо просто манипулирование ею, и, пожалуй, печальная тенденция – примитивное коллекционирование, с требованиями пополнения коллекции игрушками такого плана.

***Во-вторых***, устои семьи во многом изменились, к сожалению, теряется значимость института семейного воспитания, остро стоит проблема осознанного и ответственного родительства. Большинство современных родителей, желая для ребенка разностороннего развития, успешности в его дальнейшей жизни, с самого раннего детства насыщают будни ребенка разнообразными многочисленными "занятиями", тем самым, ограничивая ребенка в общении с ними, пренебрегают игрой. Большой процент родителей, к сожалению, игнорирует игру, как саму по себе, её воспитательный потенциал, так и создание условий для её развития в процессе семейного воспитания.

И, пожалуй, еще одна причина, ***редкое явление в последнее время – это «дворовые сообщества»***, в которых старшие дети – носители игры, могли бы научить младших играть.

В Федеральном государственном образовательном стандарте говорится о необходимости реализации программы, прежде всего в форме игры. Игровая деятельность не включена ни в одну из образовательных областей. И объясняется это тем, что в дошкольном возрасте игра – это ведущий вид деятельности, и присутствие ее должно прослеживаться во всей психолого-педагогической работе, а не просто выделена в одну из образовательных областей. Для социально-личностного развития ребенка без преувеличений большое значение имеет игра. Мощным средством познания мира и себя в нем, выступает именно игра. Фундаментальность значения игры для умственного развития ребенка связана с тем, что в игре формируются наглядно-образное мышление и воображение. В разнообразных детских играх уникальным образом сочетаются легкость и удовольствие, с которым ребенок подражает действиям взрослого. Через игру ребенок знакомится с отношениями людей, различными профессиями, пробует себя в разных социальных ролях и приобретает свой социальный опыт. Для возникновения игры и последующего ее развития большое значение имеет ведущая в этом возрасте предметная деятельность, дети знакомятся с назначением, свойствами, использованием предметов. В связи с социальной ситуацией развития, сложившиеся к этому возрасту, малышей интересует не выполняемые действия, а используемые предметы и игрушки. Наиболее эффективным приемом для привлечения внимания к игрушкам и предметам является – обучающая игра, в которой активное участие принимает сам ребенок.

Для пробуждения интереса, игровой активности ребенка раннего возраста можно использовать так называемые **косвенные методы воздействия:**вопросы, советы, игра рядом, обращения от имени персонажа, деликатное подключение к игре и др.

Значительно расширить горизонты игры, поможет введение в игру **предметов-заместителей.** Они делают ее более интересной, содержательной, фантазийной, творческой. А в дальнейшем усложнение предметных способов решения игровых задач связано с появлением игровых действий с воображаемыми предметами. Формирование которых начинать лучше всего **опираясь на наглядность.**(Например, сорвать ягодку на картинке, погладить нарисованного котенка и т.д.)

Во время совместной игровой деятельности детей раннего возраста, родителей и педагогов, например в условиях центра раннего развития, формируются следующие умения:

**Умение знакомиться** - приход куклы Бибабо. Кукла обращается с вопросом к ребенку: «Как тебя зовут?», малыши отвечают, кто-то по просьбе педагога задает кукле вопрос.

**Умение обращаться за помощью и предлагать помощь (сверстникам, взрослым).**

**Умение заявлять о своих потребностях и выражать благодарность**. В ходе непосредственной образовательной деятельности кукла Бибабо просит разрешения обнять (благодарит за оказанную помощь), говорит «спасибо», «пожалуйста» и т.д.

**Умение следовать полученной инструкции** (доводить дело до конца).

**Умение ждать своей очереди**. При раздаче материала для игры дети учатся ждать, по очереди опускают руку в «волшебный мешочек», здороваются за руку, лапу с приходящим в гости сказочным героем, соблюдают очередность при прохождении физкультурных дорожек и т.д.

**Умение присоединиться к играющим детям**. **Умение делиться.** Использование в НОД совместных подвижных, музыкальных игр: «Вышла курочка гулять», «По лесной лужайке», «Солнышко и дождик» и т.д. При использовании проблемной ситуации: «На чем поедем в лес?», строим транспорт из модулей, стульчиков, скамейки и т.д.

Речевое сопровождение игры позволяет перевести предметные действия с сюжетными игрушками в план общения с персонажами игры, открывает возможности планирования игры и построения диалогов между партнерами, создания детализированного **образа-роли**. А в дальнейшем к сюжетно - отобразительной игре, ролевой игре.

|  |  |
| --- | --- |
| **Виды деятельности** | **Содержание игровой среды (для детей 2-3 лет)**  |
| **Сюжетно-отобразительная деятельность:**· сюжетно-образные игрушки· кукольный уголок· игровое оборудование для сюжетно-ролевых игр (пока преимущественно ролевых) | ***Кукольный уголок:***(для игровых действий, игры с куклами): стол, стулья, кроватки с постельными принадлежностями по размеру кровати (матрац, простыня, одеяло, пододеяльник, подушка, наволочка, покрывало), люлька-качалка. Куклы-младенцы (пупсы). Пеленки для кукол-младенцев, конверты. Мойка с краном, плита, набор кухонной, столовой посуды, прихватки, набор овощей и фруктов, муляжи продуктов. Ванночка для купания кукол, таз, полотенце, мыло, прищепки, веревка для белья, утюжки и т.д. Коляски для кукол.***Уголок «Ряженья»*** (для одевания на себя) – коробки с атрибутами для ролевых игр.**Поликлиника. Скорая помощь.**Врач, медсестра, водитель: белые пелеринки или халаты, шапочки, набор инструментов (фонендоскоп, градусник, шприц, шпатель, баночки с лекарствами, витамины и т.д.), бланки для рецептов, машина «скорая помощь» (атрибуты для водителя) и т.д.***Стройка.***Плотник, каменщик, крановщик, водитель: каска, брусочки, доски, плиты (строительный материал), верстак, молоток, ножовка, гвозди, гайки, болты, тиски, совки, раствор, кран и т.д.***Парикмахерская.***Парикмахер (для игровых действий, игры с куклами), клиент: фартук, трюмо с зеркалом, расчески, игрушечные наборы для парикмахерских, ножницы, заколки, ленты, шампунь, фен и т.д.***Магазин.***Продавец, покупатель, грузчик: фартук, весы, касса, баночки, бутылочки, наборы овощей, фруктов; муляжи - продукты (булочки, пирожки, колбаса), сумочки, корзиночки, деньги и т.д.***Автомастерская. Гараж.***Автослесарь, водитель, диспетчер**:** различные машины, телефон, листы для записи, набор инструментов: гаечный ключ, молоток, отвертки, строительный материал, запасные детали и т.д.Водитель, заправщик, диспетчер: руль, педали, лист – путевка, спидометр, переключатель скоростей, пистолет – заправка, насос, шланг и т.д.***Кафе.***Повар, официант, посетитель: колпак, халат, муляжи – продукты, салфетки, набор кукольной посуды, и т.д.***Ателье.***Швея, клиент: различные обрезки ткани, швейная машинка, пуговицы, кнопки, выкройки и т.д. |

Развитие игры, переход от простых действий с игрушками к более сложным, сюжетным, к появлению первых ролевых игр, ролевых действий, включенных в сюжет – все это возможно в раннем детстве только в постоянном игровом взаимодействии с взрослым (педагогом, родителем). Игры, которые организуются для детей раннего возраста, должны постоянно повторяться, чтобы дети смогли достаточно овладеть игровыми способами действий. Но необходимо следить за тем, чтобы игры не замыкались на проигрывании одних и тех, же действий, а постепенно расширялись и ролевые действия становились разнообразнее. (Следует учитывать небогатый жизненный опыт детей раннего возраста).