

Консультация для родителей младших групп «Игра как ведущая деятельность в жизни 3–4-хлетнего ребенка»

Вы когда-нибудь наблюдали за тем, как играет ваш ребенок? За тем, как он общается со своими друзьями во время игры? Какие игрушки выбирает? Нет? А зря! Как доказано учеными, именно в процессе игры закладывается своеобразная модель дальнейшего поведения ребенка в коллективе сверстников, в семье, в обществе.

Игра в жизни дошкольника является ведущим видом деятельности, так как она вызывает качественные изменения в психике ребенка. Только в игре развивается такие важные психологические процессы как воображение, без которого невозможно деятельность человека. Воображение строится на переработанном материале прошлых воспоминаний и является основой творческого мышления. С возрастом игровая деятельность влияет на формирование произвольности внимания и памяти.

Мини-тренинг – оценка воображения детей 3 – 4 лет.

- Ребенку предлагается картинка с недорисованными элементами: дом без окон, дверей, кошка без хвоста, цветок без лепестков, машина без колес и т. п. Предложите ребенку дорисовать картинку.
- Придумывает сказку. Ребенку предлагаем продолжить предложения. Жил-был мальчик. Его звали.... Однажды в парке он встретил волшебника.... Волшебник ответил... И потом случилось вот что....
- Прогулка по зоопарку. Попросите ребенка показать как прыгает заяц, ползет змея, летает птица, охотится лев т. п.

Если в два-три года ребенок играет один или с родителями, представляя себя водителем автобуса, он со страшным рычанием мотора носится по квартире, держа в руках самодельный руль, то к четырем-пяти годам особое значение приобретают сюжетно-ролевые игры.

Сюжет игр ребенок черпает из окружающей его действительности. Он воспроизводит сцены из семейной жизни (дочки-матери, гости, социальной действительности (детский сад, магазин, заправка, полиция). Здесь участвуют все: и друзья, и братья, и сестры, и родители и у каждого своя роль. Несмотря на то, что продолжительность игры детей 3 - 4 лет составляет всего 10 – 15 мин, за это время дети проживают свою, пусть игрушечную, ненастоящую, но жизнь, где ребенок познает прелесть человеческого общения: ребенок учится языку общения, учится согласовывать свои действия с действиям другого, учится взаимопониманию и взаимопомощи.

Игра развивает рефлексивное мышление. Рефлексия – это способность человека анализировать свои собственные действия, поступки и соотносить их с общечеловеческими ценностями, а также с действиями и поступками других людей. Рефлексия способствуют адекватному поведению человека в мире людей. В игре возникает реальная возможность контролировать то, как выполняется действие (игра в больницу, т. е. ребенку приходится занимать двойную позицию – исполнителя и контролера.

Одним из важных средств влияния на психическое развитие ребенка является игрушка. Игрушка возникает в истории человечества как средство подготовки ребенка к жизни в современной ему системе общественных отношений. Это не только предмет забавы и развлечений, это мощный «двигатель» детского развития. Мы поговорим о роли игрушки в плане нравственного развития личности ребенка. Особое место здесь занимают куклы и изображения животных. Игрушка здесь выступает как объект для эмоционального общения. Кукла – заместитель идеального друга, который все понимает и не помнит зла. Ребенок учится заботиться, сопереживать, покровительствовать. Благодаря воле и воображению кукла ведет себя таким образом, как это нужно в данный момент хозяину. Она умна и послушна. Она ласкова и весела. Она строптива или упряма. Она лгунья и неисправимая неряха. Ребенок переживает с своей куклой все события собственной и чужой жизни во всех эмоциональных и нравственных проявлениях.

Большое влияние на эмоциональное отношение к игрушке оказывает фактура материала.

Важное значение имеет соотношение пропорций головы и тела игрушки. Установлено, что определенное соотношение пропорций игрушки вызывает покровительственное отношение. Укороченный овал лица или мордочки зверюшки, пухлые щеки, маленький нос и большие глаза вызывают у ребенка прилив нежных чувств.

Куклы – герои сказок, мультфильмов (Буратино, Чебурашка, Вини-Пух и др.) несут в себе заданность образа поведения. Это эталоны поведения для ребенка. Но что интересно, в самих сказках положительные герои (Буратино, Мальвина, Чипполино) не несут в себе всего множества положительных черт, которые ребенок затем им приписывает, так же как и отрицательные герои (Баба Яга, Кощей) не имеют большого набора негативных черт. Но благодаря тому, что кукла несет в себе эталонность нравственного облика, ребенок сосредотачивает на ней весь свой моральный опыт и проигрывает сюжеты с проблемными ситуациями межличностных отношений.

К сожалению, наш рынок сейчас наводнен игры и игрушки совсем не предназначенные для детского потребления, а лишь для обогащения. Настольные игры не отражают зачастую реальности, куклы для мальчиков и девочек несут в себе лишь агрессивный позыв или элементы жертвенности. Это ведет к формированию у подрастающего поколения холодной отчужденности, отрицание человеческого достоинства, формирование отношения к другому человеку как у безликому, не имеющему ценности существу.

В последнее время психологам все чаще стали сталкиваться с очень искаженным поведением детей. С одной стороны скованность и недоразвитие речи. С другой - сильная агрессивность и демонстративность. Такой ребенок стесняется ответить на вопрос, но при этом не боится кривляться перед чужими взрослыми. Ведут себя неуправляемо, гиперактивны, невнимательны, модели плохого поведения их притягивают как магнит, а взрослого они будто не слышат.

С раннего возраста эти дети играют гаджетами, игнорируя игрушки, и отказываются смотреть наши отечественные мультфильмы. Современное искусство изменяет и деформирует психику ребенка, воздействуя на воображение, давая новые установки и модели поведения. Из виртуального мира в детское сознание врываются ложные и опасные ценности.

В западных мультфильмах происходит фиксация на агрессии. Агрессия в мультфильмах сопровождается красивыми, яркими картинками. Герои красиво одеты, или находятся в красивом помещении или просто рисуется красивая сцена, которая сопровождается убийством, дракой, и другими агрессивными моделями поведения, это делается для того чтобы мультфильм притягивал. Т. к. если на основе уже имеющихся представлений о красоте вливать картинки садизма, то этим самым размываются уже сложившиеся представления. Таким образом, формируется эстетическое восприятие, новая культура человека.

Часто персонажи западных мультфильмов уродливы и внешне отвратительны. Для чего это нужно? Дело в том, что ребенок идентифицирует себя не только с поведением персонажа. Механизмы имитации у детей рефлекторные и такие тонкие, что позволяют улавливать малейшие эмоциональные изменения, мельчайшие мимические гримасы. Чудища злобные, тупые, безумные. И идентифицирует себя с таким персонажами, дети соотносят свои ощущения с выражением их лиц. И начинают вести соответствующим образом: невозможно перенять злобную мимику и оставаться в душе добряком, перенять бессмысленный оскал и стремиться «грызть гранит науки».

У детей подсознание еще не защищено здравым смыслом и жизненным опытом, позволяющим отграничить реальное и условное. У ребенка все увиденное – реальность, запечатлевающая на всю жизнь. Экран телевизора с насилием мира взрослых заменил бабушек и мам, чтение, приобщение к подлинной культуре. Отсюда рост эмоциональных и психических расстройств, депрессий, подростковых самоубийств, немотивированной жестокости у детей. Компьютер и телевизор отбирает у детей их детство. Вместо активных игр, переживаний настоящих эмоций и чувств и общения со сверстниками и родителями, познания самого себя через окружающий живой мир, дети часами просиживают у телевизора и компьютера, лишая себя той возможности развития, что дается человеку только в детстве.

Далее, хочу вам предложить для внимания рекомендации детских невропатологов и психологов по сохранению психосоматического здоровья детей.

- Детям до трех лет телевизор смотреть не следует. Если ребенок перенес перинатальную энцефалопатию, или у него судороги на повышенную температуру, или у него черепно-мозговая травма, менингит, повышенная возбудимость, плохой сон, ранний отказ от дневного сна, заикание, тики то и до 5-6 лет телевизор смотреть не следует;
- здоровым детям 3 - 4 лет можно проводить у телевизора 15 мин;
- 5 – 6 летние дети 30 мин. ;
- младшие школьники 1 - 1, 5 часа 2-3 раза в неделю.

Виртуальные образы привлекают и создают психологическую зависимость, прежде всего потому, что стимулируют перевозбуждение нервной системы и дисгармонию мозговых ритмов, происходящих благодаря скорости, яркости, эффекту «мелькания». Поэтому необходимо сначала взрослым самим посмотреть мультфильмы и фильмы, которые хотят показать детям, обращая внимание на то, не вызовут ли они перевозбуждение нервной системы.

До 7 лет у детского сознания нет защитного барьера от виртуальной агрессии, только после 12-ти лет дети учатся разделять виртуальную и действительную реальность. Поэтому не оставляйте вашего ребенка один на один с телевизором, компьютером. Сам он защитится перед виртуальной агрессией, не сможет.

На сегодняшний день, только мы с вами, дорогие родители, можем защитить наших детей от того насилия, от той деструктивной и хаотической энергии, которая врывается в нашу жизнь и сохранить наших детей здоровыми с желанием жить и любить этот мир.

воспитатель: Диденко Н.И.