

Педагогическое сопровождение сюжетно-ролевой игры современных дошкольников.

Дошкольное детство – возрастной этап, в решающей степени определяющий дальнейшее развитие человека. Общеизвестно, что это период рождения личности, первоначального раскрытия творческих сил ребенка, становления основ индивидуальности. Важнейшим условием развития ребенка является освоение игровой деятельности.

Игра-самоценная форма активности ребенка дошкольного возраста. Замена игры другими видами деятельности обедняет личность дошкольника, препятствуя развитию воображения дошкольника, которое признано важнейшим возрастным новообразованием, тормозит развитие общения как со сверстниками, так и со взрослыми, объединяет эмоциональный мир ребенка. Следовательно, своевременное развитие игровой деятельности, достижение ребенком творческих результатов в ней является особенно важным.

Самоценность сюжетных игр детей свидетельствует о том, что они должны занимать одно из главных мест в педагогическом процессе детского сада. Это требует применения особых педагогических технологий, основанных на идее сопровождающего взаимодействия педагога и ребенка.

Что же такое детская игра?

Игра – это деятельность, в которой ребенок воссоздает другие виды человеческой деятельности. Принимая на себя разные социальные роли, ребенок осваивает в игре сложную систему человеческих отношений. Именно в игровой практике ребенок начинает понимать, что люди любят друг друга и проявляют заботу, защищают друг друга и помогают. Если соответствующая игровая практика не накоплена в дошкольном детстве, социальное развитие ребенка может быть осложнено. В игре ребенок удовлетворяет свои психологические потребности – быть как взрослый. В детской игре происходит перенос значений с одного предмета на другой в воображаемой ситуации.

Игра – добровольная деятельность, она несет в себе чувство свободы. Нельзя играть по принуждению. Пожалуй, для дошкольника это единственная деятельность, в которой он пользуется свободой и может выбирать, во что играть, сколько времени играть, какие игрушки брать.

Игра – это деятельность символическая, так как реальные предметы в ней замещаются символами – предметами или действиями, замещающими реальные. Любимая кукла превращается в игре то в веселого, то в капризного ребенка... Её нужно покормить, и тут на помощь приходит игрушечная посуда. И вот в тарелке уже появляется «каша», а если под рукой нет игрушечной ложки, ее с успехом заменяет палочка. Все это символические действия с предметами-символами. По мнению многих ученых, возможность использовать в своей деятельности символы – это одна из универсальных способностей человека, а ее освоение происходит именно в игре.

Основной структурной единицей развернутой формы игры Д.Б. Эльконин называет роль, которая и создает двуплановость игры. В других формах игры роль представлена в неявном виде – как игровая позиция человека. Игровая позиция характеризуется принятием ребенком игровых правил или «как будто», «понарошку». Проявление игровой позиции свидетельствует о том, что ребенок отделяет игру от неигры. Двуплановым

поведением-ролью или игровой позицией и позицией «вне игры» - игрок должен владеть, иначе он «выпадает» из игры.

В какие игры играют дети?

1.Творческие игры, правила которых устанавливаются по ходу игровых действий, или игры с открытыми правилами.

2.Игры с правилами, с готовыми, закрытыми правилами.

- Творческие игры

Игры на основе готовых сюжетов:

- подражательные игры
- сюжетно-отобразительная игра
- игра-драматизация
- театрализованные игры

- Игры с сюжетами, самостоятельно придуманными детьми:

- сюжетно-ролевые игры
- режиссерские игры
- игра-фантазирование
- игры интегрированного типа

Подробнее рассмотрим игры с сюжетами, самостоятельно придуманными детьми т.е. сюжетно-ролевые игры.

Сюжетно-ролевая игра – основной вид игры дошкольника (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин). Основа сюжетно-ролевой игры – воображаемая ситуация, которая включает в себя сюжет, роль и связанные с ней действия.

Сюжетно-ролевая игра рассматривается как основной вид игры дошкольника (Л.С.Выготский, С.Л.Рубинштейн, Д.Б.Эльконин). Основа сюжетно-ролевой игры – воображаемая ситуация, в ней наиболее явно выражено разделение действительности на реальную и символическую. Воображаемая ситуация включает в себя сюжет, роль и связанные с ней действия.

Сюжет – та сторона действительности, которая находит отражение в игре. В сюжете выражено отношение ребенка к миру. Сюжеты игр стареют и отмирают, теряя свою актуальность и привлекательность. Поскольку сюжетные игры копируют жизнь, дети, в них играющие, накапливают опыт социальных отношений людей, опыт социальных переживаний. С точки зрения содержания наиболее распространенными сюжетами являются (С.А.Шмаков):

- профессиональные;
- военизированные («стрелялки», «догонялки», по мотивам мультфильмов);
- созидательные (строительство);
- поиска и открытия (путешествия, «космос»);
- связанные с искусством («цирк», «театр»);
- сказочные;
- фантастические;
- этнографические («в индейцев»).

Роль – образ, который ребенок принимает на себя добровольно или по договоренности с другими играющими. Выбор роли в игре – это выбор мотива поведения. Роли могут быть самыми разнообразными (С.А.Шмаков):

- роль конкретного взрослого человека или персонажа фильма, мультфильма, книги;

- роль-профессия обобщенного типа (учитель, врач);
- семейная роль (мама, папа, дочка, сын);
- этнографические роли (индеец);
- сказочные, карнавальные роли (Дед мороз, Волшебник, Пират, Баба Яга);
- роль животного.

Игровые действия носят условный характер. В игре действительность представлена условно, «понарошку». Основной механизм существования игры – действия замещения (условные игровые действия). Особый вид замещения – обозначение игрового пространства. Сначала это происходит при помощи предметов-маркеров игрового пространства, а затем в речи.

Существенная особенность игры и её содержания – отношения между людьми, которые являются объектом моделирования и экспериментирования в игре. Содержанием игры становятся ситуации. В которых ребенок активно действует наравне со взрослыми (сам ест, одевается), где он выступает как объект действия взрослого (его лечит врач, стрижет парикмахер), где ребенок вовлечен в сопереживание в процессе восприятия искусства (игры по содержанию мультфильмов и сказок).

Как изменился мир игры современного дошкольника?

Жизнь современного ребенка заполнена телевидением, компьютерными играми, общением со взрослыми, кружками и секциями. На игру у ребенка остается крайне мало времени и дома, и в детском саду. Между тем дети хотят играть, считают игру, самым любимым видом деятельности. Существуют игры, которые остаются в игровом репертуаре многие десятилетия «Больница», «Магазин», «Семья», «Гости». У дошкольников XXI века появились новые игровые роли: банкир, агент, клиент, визажист, дизайнер и т.д.) и новые игровые сюжеты «Салон сотовой связи», «Агентство недвижимости», «Банк», «Макдональдс» и тд. Дети старшего дошкольного возраста играют в военных и спасателей, в шоу «Танцы со звездами» и «Танцы на льду». Игры детей отражают ориентацию на новые ценности, в том числе и на материальное благополучие семьи и человека, новые социальные роли взрослых («Бизнесмен», «Телезвезда», «Модель»). Можно констатировать, что в играх детей часто присутствуют трудности, присущие современному периоду (например, необходимость зарабатывания денег).

Существует неоднозначное отношение взрослых к играм современных дошкольников, проявляющееся в запрете педагогами некоторых игровых тем, игрушек, что делает игру ребенка более закрытой от взрослых, чем это было ранее. Характерной особенностью субкультуры современного детства происходит под формирующим влиянием средств массовой информации. Телевидение оказывает наибольшее влияние на воображение дошкольников, что приводит к стереотипизацию образов. (Человек-паук, Барби и Кен, Бетмен, телеведущая и тд.) На выбор ролей и игровых сюжетов оказывает влияние, происходящее в окружающей действительности.

Часто игра сводится к манипулированию с яркой, модной игрушкой. Придумывая игры, дети основываются на телевизионной информации и компьютерных играх.

Часто игра сводится к накопительству, потому что иметь как можно больше, трансформеров, покемонов в детской субкультуре считается престижным.

Парадокс заключается в том, что часто дети не знают, как играть, как развивать игровой сюжет. Такая ситуация во многом обусловлена тем, что в детском саду ребенок находится в обществе сверстников – детей, играющих также, как и он сам. Общение с

детьми во дворе ограничено в силу необходимости обеспечить безопасность ребенка на улице. Игровой опыт не передается от старших детей к младшим, дети не успевают в полной мере проникнуть «духом игры». Современному ребенку негде научиться играть. В такой ситуации игровой опыт ребенку должен передать воспитатель детского сада, но как уже установлено, в том, что дети не умеют правильно играть, виной становится сам воспитатель, т.е. его низкая игровая грамотность, игровая культура. Обучение игре представляет собой механизм естественной помощи воспитателя ребенку. Оно включает непосредственное взаимодействие воспитателя с детьми в игре, наблюдение за игрой детей, изучение детских возможностей и перспектив развития игры. Воспитателю необходимо стать привлекательным для ребенка игровым партнером, который приносит в детскую игру новое содержание и новые умения.

На что нужно обратить внимание современному педагогу?

Во-первых, на то, что игра – любимый вид деятельности дошкольников. И как бы ни были важны занятия, подготовка к школьному обучению, природа ребенка требует реализации потребности в игре.

Во-вторых, на то, что изменилась игровая субкультура дошкольников, иными стали любимые роли и сюжеты. Следовательно, игровую субкультуру детей надо изучать и учитывать её особенности в педагогическом процессе.

Принципы организации сюжетно-ролевой игры:

Воспитатель должен играть вместе с детьми.

Воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства, на каждом его этапе следует разворачивать игру таким образом, чтобы дети сразу «открывали» и усваивали новый, более сложный способ ее построения.

Начиная с раннего возраста и далее на каждом этапе дошкольного детства необходимо при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребенка как на осуществление игрового действия, так и на пояснение его смысла партнерам – взрослому или сверстнику.

Как играть с детьми?

Целесообразно начинать с наблюдения за играми детей, выявления их игровых умений и интересов. В процессе воспитания обращает внимание на начало игры (кто инициатор), на ход игры (как дети переходят от эпизода к эпизоду в сюжете, какие игровые умения используются, на речевые проявления детей, что отражается в содержании игры, эмоции), конец игры (было ли логическое завершение и тд.)

Косвенное (непрямое) развитие игры должно обеспечить развитие положительного отношения детей к явлениям окружающей действительности, которые могут отражаться в игре. Для этого необходимо обогащать представления детей о социальной действительности через экскурсии, чтение книг, беседы, дидактические игры и тд. Косвенное развитие игры связано с созданием развивающей предметно-игровой среды. В предметно-игровой среде детского сада равномерно должны быть представлены как готовые игры и игрушки, так и материалы для синтеза игры с художественной и трудовой деятельностью, позволяющие включать в игру самоделки, сочетать игру с рисованием.

Непосредственное (прямое) развитие игры также должно обеспечить обогащение содержания, развитие сюжета и игровых умений, развитие взаимоотношений между детьми. Прямое развитие игры связано с влиянием педагога на детей через собственное ролевое поведение, участие педагога в игре как равного партнера. Педагог помогает детям придумывать сюжеты, ролевые диалоги и тд. Отношения становятся партнерскими,

равноправные. Игровой процесс должен протекать естественно, у детей не должно возникать ощущение, что их «обучают» в игре. Нарастание самостоятельности детей в игре зависит от руководства игровой деятельностью педагога. Вначале педагог как партнер (носитель игровых идей и умений организационного общения в игре). Далее, педагог выступает как координатор игровых замыслов и общения детей (оказывает оперативную помощь в случаях затруднения в развертывания сюжете). Когда опыт осуществления игры освоен, педагог становится наблюдателем за играми детей (оказывает непрямую помощь при возникающих затруднениях, это изменение предметной среды, проблемная ситуация, совет, вопрос, рассказ о собственных детских играх).

Педагогическое руководство или педагогическое сопровождение игровой деятельности детей?

Педагоги привыкли к тому, что детей нужно все время воспитывать и развивать. А вот играя с детьми, специально развивать и воспитывать невозможно. Как только появляется «элемент воспитания», позиция педагога сразу перестает быть партнерской и становится «воспитывающей» или «обучающей». Естественность игры при этом нарушается. Педагогу необходимо развивать умение быть игроком, партнером ребенка в игре. Это качество называется игровой позицией воспитателя.

Игровая позиция воспитателя включает в себя:

- ярко выраженный интерес педагога к играм детей;
- рефлексия как способность видеть реальную ситуацию со стороны и вычленив в ней игровые возможности;
- инфантилизацию (способность на время превратится в ребенка) как способность устанавливать доверительные отношения с окружающими;
- эмпатию как способность чувствовать игровые состояния других людей;
- креативность как способность находить нестандартные пути достижения цели.

Владея игровой позицией, педагогу легче использовать игру, ее богатые возможности для развития, своих воспитанников.

Педагогическое сопровождение игровой деятельности детей включает в себя:

- осуществление регулярной диагностики опыта игровой деятельности и ее результат;
- наличие игровой позиции, сочетающая прямые и косвенные способы взаимодействия педагога и детей;
- поэтапное изменение тактики педагогического сопровождения ребенка в игре (партнер-координатор-наблюдатель);
- отбор содержания игр на основе интересов и предпочтений современных дошкольников;
- ориентацию педагога на индивидуальные творческие проявления детей в игровой деятельности, их дальнейшее поэтапное стимулирование и развитие;
- создание современной предметно-игровой среды.
- педагогическая технология организации сюжетно-ролевых игр детей

В старшем дошкольном возрасте дети продолжают играть в сюжетно-ролевые игры знакомой тематики («Магазин», «Больница», «Парикмахерская» и пр.), при организации таких игр важно учитывать особенности современной социальной жизни. (Например, поменялся образ типичного магазина, - это супермаркет; вместо обычной парикмахерской мы чаще встречаемся с салоном красоты с широким спектром услуг). В старшем дошкольном возрасте обязательно должна появиться игра в школу, направленная на

развитие интереса к школе, положительного отношения к учебе и будущей социальной роли ученика.

Организация содержательных игр на социальные темы требует выделения отношений между людьми, которые являются основой построения сюжета. Следовательно, воспитателю необходимо продумать ситуации, которые позволяют строить сюжет на основе творческого моделирования отношений между персонажами. Важно, чтобы ситуации, выбранные для моделирования в сюжетно-ролевой игре, вызвали у детей эмоционально-положительное отношение и интерес. Это является условием самостоятельности и активности детей в сюжетно-ролевых играх.

Педагогическое сопровождение сюжетно-ролевых игр предполагает:

- организацию совместной деятельности и сотворчества воспитателя и детей по подготовке к игре: накопление содержания для игр, моделирование возможных игровых ситуаций, творческое создание обстановки для игр;
- организацию совместных игр воспитателя и детей, в которых происходит освоение новых игровых умений и нового содержания;
- создание условий для самостоятельной, инициативной и творческой игровой деятельности детей.

Этапы педагогической технологии

I этап. Обогащение представлений о той сфере действительности, которую ребенок будет отображать в игре, - наблюдения, рассказы, беседы о впечатлениях. Важно знакомить ребенка с людьми, их деятельностью, отношениями (кто, чем и почему занимается).

II этап. Организация сюжетно-ролевой игры («игра в подготовку к игре»):

определение ситуаций и взаимодействия людей, продумывание и сочинение событий, хода их развития в соответствии с темой игры;

создание предметно-игровой среды на основе организации продуктивной и художественной деятельности детей, сотворчества с воспитателем, детского коллекционирования;

совместная игровая деятельность воспитателя и детей.

III этап. Самостоятельная игровая деятельность детей. Организация сюжетно-ролевой игры с воображаемым партнером, за которого ребенок разговаривает. Такая игра учит соподчинению мотивов, согласованию ролей, взаимопониманию.

Алгоритм взаимодействия воспитателя и детей в сюжетно-ролевой игре:

Задачи педагогического взаимодействия	Содержание педагогического взаимодействия
Обогащение содержания сюжетно-ролевой игры; развитие эмоционального отношения к людям	Чтение детской художественной и познавательной литературы. Беседы по содержанию прочитанного, рисование, «словесное рисование» представителей разных профессий. Наблюдение за деятельностью и отношением людей.
Создание банка идей	Сотворчество воспитателя и детей: придумывание ситуаций взаимодействия между людьми, событий; соединение реальных и фантастических персонажей в одном сюжете. Фиксирование придуманных ситуаций, событий при помощи рисунков, пиктографического письма, записывания воспитателем под диктовку детей и пр.
Создание предметно-игровой среды в соответствии с банком идей	Детское коллекционирование. Сотворчество воспитателя и детей в продуктивной и художественной деятельности.
Организация совместной сюжетно-ролевой игры	Педагогическая поддержка детей в сюжетно-ролевой игре на основе выполнения одной из ролевых позиций.

воспитателя и детей (в микрогруппах)	
Организация самостоятельной сюжетно-ролевой игры детей	Наблюдение за самостоятельными играми детей: воспитатель оказывает педагогическую поддержку только тогда, когда возникают трудности в согласовании замыслов или конфликтные ситуации, осуществляет определение задач развития игры на перспективу.

Материалы для сюжетно-ролевых игр детей старшего дошкольного возраста

В соответствии с сюжетообразующими функциями выделяются три типа игрового материала (игрушек):

- предметы оперирования,
- игрушки – персонажи,
- маркеры (знаки) игрового пространства

«Предметы оперирования» - это игрушки, имитирующие реальные предметы, - орудия, инструменты, средства человеческой деятельности, позволяющие воссоздать смысл настоящего действия (например, игрушечные чашка, утюг, молоток, руль и т.д.). Игрушки-предметы оперирования в возрастном диапазоне изменяются в двух направлениях. С одной стороны это усиление реалистичности игрушки с одновременным уменьшением её размеров и степени готовности к использованию. Это готовые реалистические игрушки-модели (например, автомобильчики разных марок), а также сборные модели (типа «лего», сборные мелкие игрушки из «киндер-сюрпризов»).

С другой стороны, весьма привлекательными для детей в этом возрасте становятся игрушки, реалистические по облику и соразмерные настоящей вещи, позволяющие ребёнку осуществлять действие, приближающиеся к реальному (например, игрушечная швейная машина, которая действительно шьёт, позволяет «портнихе» в самом деле одевать обитателей кукольного дома и т.п.

«Игрушки – персонажи» - это разного рода куклы, фигурки людей и животных. Сюда же по функциям в игре относится игровой материал, представляющий игровые атрибуты, специфичные для какого-либо персонажа (роли), например, белая шапочка врача, каска пожарника и т.п. Игрушки-персонажи в старшем дошкольном возрасте (5-7 лет) уменьшаются в размерах. Большую ценность для ребёнка приобретает не отдельная игрушка-персонаж, а персонаж в наборе с предметами оперирования и маркерами пространства («наполненный макет») или наборы из нескольких персонажей, относящихся к общему смысловому контексту. Такого рода наборы позволяют ребёнку не просто осуществлять условные игровые действия или их цепочки, реализовывать ту или иную роль, но строить свой игровой мир и управлять им, т.е. выступать в качестве творца.

Стремление к реалистичности проявляется у девочек в желании иметь небольшого размера куклу (кукол) с «прикладом» - разнообразной одеждой, подходящим по размерам реалистическим антуражем. Те же предпочтения проявляются и у мальчиков в традиционном увлечении наборами солдатиков, ковбоев, рыцарей, туземных воинов, роботов и пр.

Отвечают детским потребностям и наборы реалистических животных (мелких по размеру): домашние и дикие животные, доисторические животные – динозавры и пр., позволяющие ребёнку «творить» более разнообразные миры в игре, проникая в реальность и расширяя её исторические и географические рамки для себя.

В этом возрасте для игры полезны мелкие игрушки-персонажи крайней степени условности, которые могут обслужить любую задуманную ребёнком тему игры. Это

человеческие фигурки размером 5-6 см. Такого рода игрушки служат опорой для игр, как мальчиков, так и девочек.

«Маркеры (знаки) игрового пространства» – это игрушки, игровой материал, указывающий на место действия, обстановку, в которой оно происходит (например, игрушечная кухонная плита, дом-теремок, остов ракеты, рама, изображающая нос корабля или переднюю стенку автобуса и т.п.)

Игрушки-маркеры условного пространства также претерпевают изменения в двух направлениях. Первое направление – изменение в сторону большей реалистичности и, одновременно, уменьшения размеров. Очень большое значение приобретают макеты – предметы, представляющие в уменьшенном виде реальные сооружения и территории.

Второе направление – изменение крупных маркеров в сторону всё большей условности. Например, по прихоти детей может обозначить контур корабля или самолёта, или автомобиля (как и набор крупных набивных модулей). Мы имеем дело в этом направлении уже не с игрушками как таковыми, а с любым крупным подсобным материалом (диванные подушки, перевёрнутые стулья) Крупные условные маркеры особенно ценны для поддержки совместной сюжетной игры старших дошкольников.

Сюжетообразующие наборы материала и его размещение.

В связи с тем, что игровые замыслы детей 5-7 лет весьма разнообразны, весь игровой материал должен быть размещён таким образом, чтобы дети могли легко подбирать игрушки, комбинировать их «под замыслы». Стабильные тематические зоны полностью уступают место мобильному материалу – крупным универсальным маркерам пространства и полифункциональному материалу, которые легко перемещаются с места на место.

Крупные и средние игрушки-персонажи как воображаемые партнёры ребёнка уходят на второй план, поскольку всё большее место в детской деятельности занимает совместная игра с партнёрами сверстниками. Функция сюжетообразования принадлежит разнообразным мелким фигуркам-персонажам в сочетании с мелкими маркерами пространства – макетами.

Универсальные игровые макеты располагаются в местах, легко доступных детям; они должны быть переносными (чтобы играть на столе, на полу, в любом удобном месте). Тематические наборы мелких фигурок-персонажей целесообразно размещать в коробках, поблизости от макетов (так, чтобы универсальные макет мог быть легко и быстро «населён» по желанию играющих).

Рассмотрим развитие некоторых сюжетно-ролевых игр

Игровые темы «Туристическое агентство» или «Путешествия»

Для организации сюжетно-ролевых игр по данным темам важно создать коллекции: географические карты, карты разных стран и городов, фотографии достопримечательностей, рекламные проспекты туристических агентств, вырезки из газет, номера журналов «Вокруг света», железнодорожные и авиабилеты и т.д. интерес к теме игры можно стимулировать созданием в группе выставки-коллажа «Как мы отдыхали летом»» выставки сувениров, которые привезли из отпуска.

«Выбираем маршрут для отдыха» - рассматривание рекламных проспектов, журналов, обсуждение впечатлений летнего отдыха детей (где были, как добирались, что интересное запомнилось).

«В туристическом агентстве» - представитель туристической фирмы предлагает маршруты отдыха, рассказывает, как можно отдохнуть. Разыгрывается расспрашивание

агента: что интересного можно увидеть на отдыхе, как развлекают детей во время отдыха, где кормят отдыхающих и др.

«На отдыхе» - планирование «дня» отдыхающих: режим и рацион питания, игры, прогулки, экскурсии, спорт (на основе личных впечатлений детей). Составление маршрутного листа (фиксирование при помощи знаков и символов «дня» на отдыхе).

«На экскурсии» - составление плана экскурсии (куда отправиться, на чем добраться, что интересного можно посмотреть, о чем расскажет экскурсовод).

«Аниматор развлекает детей» - придумывание игр, конкурсов, призов для развлечения отдыхающих детей.

Роли: агент, менеджер, аниматор, кассир, директор

Игра выполняет свои развивающие функции только тогда, когда является детской деятельностью, самостоятельной. В этом случае именно в игре впервые начинает проявлять себя воображение – основа творческой деятельности человека. Игра дает ребенку возможность эмоционально насыщенного вхождения в жизнь взрослых на основе воспроизведения их социальных отношений. Игра создает благоприятные возможности для развития у ребенка самоутверждения и самооценки. Именно в игре ребенку легче всего предоставляется возможность пережить ситуацию успеха, получить признание сверстников. Игра – деятельность, которая несет в себе радость. Радостное самоощущение детей во время игры – важнейшее условие становления детской общности. Дети начинают оценивать друг друга, появляется общественное мнение. В игре активно формируется способность внимательно относиться к точке зрения другого, смотреть на мир с его позиции. Тем самым создается возможность для преодоления детского эгоцентризма, перехода на новую ступень интеллектуального развития. В игре у ребенка развивается символическая (знаковая) функция сознания, которая проявляется в использовании вместо реальных предметов заместителей. Использование предметных заместителей постепенно приводит к появлению замещения во внутреннем плане – плане сознания. Это позволяет ребенку «действовать в уме», решать разные задачи, используя образы и речь. В процессе игры зарождаются другие виды детской деятельности. Ребенок начинает обращать внимание на способы и средства достижения результата, учится сознательно подчиняться правилам, что важно для овладения учебной деятельностью. Чем выше у ребенка уровень развития игровой деятельности, тем выше произвольность поведения, воля. А это также важно для успешного обучения в школе. Следовательно, дошкольное детство – сензитивный период игры. Если в это время ребенок наигрался от души, то в дальнейшем он легко адаптируется к любым ситуациям.