

Возможности игры в сенсорном развитии детей раннего возраста

Сенсорное развитие детей раннего возраста, прежде всего, происходит в предметной деятельности. В то же время одним из главных достижений раннего возраста является становление игры. Оценивая значение игры для ребенка дошкольного возраста, Е.О. Смирнова акцентирует внимание на том, что игра – одно из важнейших средств познания окружающего мира и любимый вид детской деятельности. По ее мнению, третий год жизни – это сензитивный период для зарождения игры. Поэтому именно в этом возрасте, когда игра отделяется от предметной деятельности, следует формировать и развивать игру [44].

Игра всегда считалась одним из главных средств и методов сенсорного развития детей раннего возраста. Известные исследователи в области дошкольной педагогики (Я.А. Коменский, Ф. Фребель, М. Монтессори, О. Декроли, Е.И. Тихеева и др.) разрабатывали различные дидактические игры и упражнения по ознакомлению детей со свойствами и признаками предметов.

Говоря о значении игры в сенсорном развитии детей раннего возраста, Л.А. Венгер отмечает особую роль дидактических игр – специально направленных на развитие восприятия, т.к. сюжетно-ролевая игра «не предъявляет каких-либо специфических требований к восприятию. Подбор и использование предметов в ней определяется не внешними свойствами и отношениями, а игровым смыслом» [12, с. 165].

Ю.М. Хохрякова замечает, что познание окружающего мира базируется на конкретных ощущениях и восприятиях; а в дошкольном возрасте чувственное, непосредственное восприятие – основной источник знаний об окружающем. Используя дидактические игры для сенсорного развития, педагог может дать возможность детям:

- многократно воспринимать познаваемые предметы и их свойства, упражняться в их узнавании и различении;
- повторять, уточнять названия предметов и их свойств (величины, формы, цвета и др.);
- сделать элементарные обобщения, группировать предметы по общим признакам;
- сравнивать, соотносить свойства предметов с имеющимися сенсорными эталонами (например, цвет предмета с основными цветами спектра) [54].

В.Н. Аванесова, подчеркивая большое значение дидактической игры для сенсорного развития детей раннего возраста, рекомендует включать такие игры в специально организованные занятия, использовать в повседневной жизни, в самостоятельной деятельности детей [2].

Исследователь считает дидактическую игру игровой формой обучения, сложным явлением, в котором одновременно присутствуют два начала: игровое, занимательное и учебное, познавательное. В дидактической игре дети учатся играя. Целенаправленный обучающий характер игре придают дидактические задачи сенсорного развития детей. Однако дидактические задачи прямо перед детьми не ставятся, а связываются с игровыми задачами и игровым действием, иначе дидактическая игра перестает быть игрой [2].

В игре должно присутствовать также и развернутое игровое действие. Многие авторы (Ф.Н. Блехер [9], А.И. Сорокина [46], А.П. Усова [50] и др.) замечают, что дидактическая игра не должна быть скучна для детей, для этого нужно использовать элементы загадки и движения, распределения ролей и соревнования, элементы ожидания и неожиданностей.

Существуют различные **классификации дидактических игр**: по способу организации деятельности, по характеру используемого материала, по виду деятельности, количеству участников и т.д. В.Н. Аванесова в практической работе с детьми раннего возраста использует следующие виды дидактических игр для сенсорного развития:

- Игры – поручения, которые базируются на интересе детей к действиям с предметами и игрушками: подбери, разложи, вставь, нанижи, сложи и т.д. По характеру игровое

действие в таких играх часто совпадает с практическим действием с предметами, оно элементарно.

- Игры с прятанием и поиском основаны на интересе ребенка к неожиданному исчезновению и появлению игрушек, их поиску и нахождению.

- Игры на загадывание и отгадывание привлекают внимание детей неизвестностью: «Что изменилось?», «Отгадай?», «Что здесь?».

- Сюжетно-ролевые дидактические игры. В этих играх игровое действие состоит в изображении определенных жизненных ситуаций, выполнении роли животных (гусей, волка и др.) или людей (почтальона, водителя и т.д.).

- Игры-соревнования. В них используется стремление детей быстрее достичь цели, результата, выиграть: «Кто скорее», «Кто больше», «Кто первый».

- Игры в фанты или в «штрафной» предмет (картинку) или его свойство связаны с такими игровыми моментами, как не сказать запретного слова, избавиться от ненужного [3].

В.Н. Аванесова также подчеркивает, что при организации дидактической игры педагогу следует заботиться не только о выполнении учебной задачи, но и том, чтобы получилась интересная игра. Для этого должна существовать тесная связь между игровыми и дидактическими задачами и выполнением игрового действия. Успешное выполнение игровой задачи должно быть необходимо детям для достижения игрового результата в процессе игры. Так, если педагог ставит дидактическую задачу – совершенствовать восприятие формы предметов, то умение ребенка вычленив форму и подобрать предметы по форме должно стать главным условием выигрыша. Умение ребенка называть цвет предмета должно стать условием выигрыша в игре с дидактической задачей – научить называть цвет предметов [2].

Важно, что мотивом выполнения дидактической задачи является не указание воспитателя и стремление детей научиться чему-то у педагога, а желание играть, выигрывать, достигать игровой цели. Это и заставляет детей внимательно слушать, смотреть, быстрее ориентироваться на заданный признак, группировать, находить предметы в соответствии с условием и правилами игры.

Правила – обязательный элемент дидактической игры, они дают возможность педагогу воздействовать на детей, руководить игрой не путем замечаний, а через игру. Правила направляют дидактическую игру по заданному пути, объединяют игровые и дидактические задачи, организуют взаимоотношения детей и их поведение [2].

Н.М. Аксарина обращает внимание на различный характер деятельности одновременно играющих детей: одни из них изображают водителей, другие – пассажиров, одни прячут, другие ищут; одни загадывают, другие отгадывают и т.д. Также организация дидактических игр часто не предполагает определенное, фиксированное положение детей за столом, они могут проходить на ковре, в игровом уголке и других местах комнаты [4].

К.Л. Печора, Г.В. Пантюхина считают дидактические игры хорошим дополнением к сенсорному развитию на занятиях. Организация сенсорного опыта на занятиях, по их мнению, является лишь одной из многих задач, хотя и существенной; но она становится единственной задачей в дидактической игре. Кроме того, на занятиях педагог может познакомить детей лишь с ограниченным кругом предметов; в зависимости от задач продуктивной деятельности он обратит внимание детей на определенные свойства рассматриваемых предметов, предметы на занятия часто бывают представлены в единственном экземпляре, так, что дети не смогут использовать все анализаторы, исследуя их [35].

Поэтому дополнительную практику восприятия, различения, называния предметов нужно организовывать с помощью дидактических игр, которые дают возможность познакомить детей раннего возраста с многообразием свойств предметов, специально сосредоточить на этом их внимание [35].

В.Н. Аванесова, перечисляя достоинства дидактических игр в сенсорном развитии детей раннего возраста, обращает внимание на то, что в одной игре можно одновременно

воспринимать не один-два предмета, а целый ряд похожих. Например, в игре «Геометрическое лото» на картинках изображено несколько предметов различной формы. Дошкольники имеют возможность сравнивать, уточнять представления о форме каждого предмета, отмечать общее и различное [2].

Дидактические игры, как отмечает ученый, на определенном этапе сенсорного развития (3 года) помогают ознакомить детей с обобщенными представлениями, общественно установленными сенсорными эталонами (цвета спектра, геометрические фигуры). Ознакомление с обобщенными представлениями проводится в определенной последовательности [2].

Так, Э.Г. Пилюгина рекомендует для формирования общих представлений о цвете, солнечном спектре сначала проводить дидактические игры на овладение умением различать, узнавать, называть основные цвета (желтый, красный, синий); затем – дополнительные цвета (оранжевый, зеленый, фиолетовый). Затем проводятся игры на различение и называние разных оттенков основных и дополнительных цветов (темно-красный, светло-красный, розовый и т.д.). В заключение происходит развитие представлений о системе цветовых отношений, о месте каждого цвета в солнечном спектре [36].

В.Н. Аванесова подчеркивает необходимость проведения игр, в которых дети осознают, как можно применять имеющиеся знания в жизненных ситуациях. Еще одна важная роль дидактических игр, по ее мнению, состоит в расширении практики использования эталонов, практических ориентировок. Здесь выступает еще одна функция игр, направленная на применение ребенком имеющихся знаний [2].

Например, для практического применения знаний о цвете подходят настольные или сюжетные игры со светофором: «Улица», «Кто придет первым», «Светофор», «Пешеходы». Игры, требующие умения применять свой сенсорный опыт и знания для практических целей, необходимо проводить в системе.

Ряд авторов (В.Н. Аванесова [2], К.Л. Печора, Г.В. Пантюхина [35]) обращает внимание на возможность использования дидактических для контроля за сенсорным развитием детей раннего возраста.

Например, игры с башенками и игрушками-вкладышами дают возможность определить уровень умения подбирать детали по величине. Уровень определяется по тому, как будет действовать ребенок: путем хаотических проб и ошибок; целенаправленных проб; на основе зрительного соотнесения.

Таким образом, многие исследователи признают большое значение дидактических игр в сенсорном развитии детей раннего возраста.

Дидактические игры могут использоваться в образовательной и в свободной деятельности, в режимных моментах. Они помогают решать все задачи сенсорного развития детей: развивать зрительное, слуховое, тактильное восприятие. Кроме того, дидактические игры – это возможность использования детьми полученного сенсорного опыта и средство контроля уровня сенсорного развития.