

## *Глава 3.*

### *Вміння бути людиною.*

У міру того як малюк вчиться говорити, він все глибше входить в коло власне людського життя - життя, в кото  $\neg$  рій предмети і явища володіють сенсом, люди вступають у певні взаємовідносини один з одним і прагнуть до досягнення тих чи інших цілей, а людські дії та вчинки оцінюються як добрі чи погані, похвальні або ганебні, допустимі чи недопустимі. Інакше кажучи, дитина починає освоювати світ людських смислів і цінностей, цілей і взаємин. Добро і зло, дружба і зрада, подвиг і підлість, честь і безчестя, щастя і горе - все це ціннісно-сміслові уявлення, вироблені культурою і складові частина нашого культурної спадщини.

Маленька дитина освоює світ людських смислів і цінностей трьома основними способами:

- ▶ через повсякденне спілкування з батьками та іншими членами сім'ї;
- ▶ через рольові та сюжетно-рольові ігри та
- ▶ через сприйняття всіляких історій, в яких «упакований» смисловий досвід суспільства. Історії можуть існувати в дуже різних формах - це і народні казки, і дитячі книги, і мультфільми, і пісні, і спектаклі, і комікси, і рекламні ролики, і комп'ютерні ігри ... Співпереживаючи героям казок, книг і фільмів, дитина вбирає в себе той ціннісно-смісловий досвід, який в них міститься.

Від того, в які ігри грає дитина, які книги ви йому читати і які фільми він дивиться, багато в чому залежить, яким саме людиною він стане.

Смісловий досвід суспільства і внутрішній світ дитини Людина живе у світі людей, тобто у світі, де завжди існують не тільки просторові координати (такі як «верх» і «низ»), але ще і координати ціннісно-сміслові: Добро і зло, можна і не можна, прекрасне і жахливе і так далі. Саме по системі смислових координат ми визначаємо «своїх» і «чужих», друзів і ворогів, а задуми і вчинки - як хороші і погані, гідні й негідні, героїчні і ганебні. Давайте ближче придивимося до цих смислових координат і до того, як їх освоюють наші діти.

#### **Світ смислів**

Взагалі рольова гра - це перша форма діяльності дитини, в якій присутні обидва моменти, характерні для власне людської діяльності: осмисленість і певні взаємовідносини між людьми. Інакше кажучи, рольова гра - це перша цілісна людська діяльність, яку опановує дитина, і прототип всякої людської діяльності. Тому вміння грати настільки ж важливо для розвитку дитини, як і вміння говорити, і набагато важливіше раннього освоєння читання та інших навчальних умінь. Але якщо мова дитина може освоїти стихійно, просто живучи серед інших людей (хоча буде набагато краще, якщо і в цьому ми йому допоможемо), то грати по-людськи дитину треба вчити.

Тепер же мова піде перш за все про ролевих і сюжетно-ролевих іграх, а також про ігри-імітації, рухливих іграх і комп'ютерних іграх. Ми обговоримо, навіщо потрібно вчити дитину грати в рольові ігри, як це можна робити і як рольова гра допомагає впоратися з деякими проблемами. Близька

гри і образотворча діяльність маленьких дітей - малювання, ліплення, аплікація. Музика і танці у цьому віці теж невіддільні від гри. І вони теж вкрай важливі для емоційного розвитку малюка. Їх ми обговоримо в кінці цієї глави. А ще ми поговоримо в ній про те, що варто читати дитині і які фільми йому варто дивитися. І про те, як розказати йому «психотерапевтичні» казки.

### **Смисловий досвід суспільства і внутрішній світ дитини**

Людина живе у світі людей, тобто у світі, де завжди існує не тільки просторові координати (такі як «верх» і «низ»), але ще і координати ціннісно-смислові: Добро і зло, можна і не можна, прекрасне і жахливе і так далі. Саме по системі смислових координат ми визначаємо «своїх» і «чужих», друзів і ворогів, а задуми і вчинки - як хороші і погані, гідні й негідні, героїчні і ганебні. Давайте ближче придивимося до цих смислових коор- динат і до того, як їх освоюють наші діти.

#### ***Світ смислів***

Одного разу якийсь середньовічний спостерігач побачив каменщика, що везло навантажену камінням тачку, і запитав у нього: «Що ти робиш?» - «Не бачиш, чи що? - Відповів той. - Камені воджу ». Спостерігач пішов далі і зустріли другу каменяра, Катя перед собою точно таку ж тачку, повну каменів. І поставив йому те ж питання. «Не бачиш, чи що? - Відповів цей каменяра. - Заробляю на хліб для своєї родини ». Потім спостерігач зустрів третього муляра, який катив свою тачку з камінням, і знову поставив те ж саме питання. «Не бачиш, чи що? - Відповідь третя муляра. - Я будую Собор ». Ця притча ілюструє дуже важливу особливість чоловічого життя: Всяке людське дію, крім своєї зовнішньої, фізичної сторони, яку може побачити будь-який спостерігач, має ще і внутрішньої - смисловий - стороною, яку не можна побачити зовні, але яка для самого людини важливіше всього. Зовнішня сторона дії - це рухи, слова, звуки, жести. Внутрішня сторона - це перш за все сенс дії, тобто те, заради чого людина його здійснює, те, що для нього це дія означає, а також ті переживання, які випробовується - кість людина, здійснюючи дію.

Світ смислів складний і різноманітний. Кожна дія, подія або предмет може володіти - для одного і того ж людини - кількома різними смислами одночасно. Наприклад, погана відмітка може означати для дитини не толь- ко те, що він погано виконав конкретне завдання, але ще й те, Що він «нездатний» або що вчитель його недолюблює і прискіпується до нього. Самі смисли теж бувають різними

Всяка дія має не лише фізичну сторону, яку може побачити будь-який спостерігач, обла-я дає ще і внутрішньої - смисловий - стороною, яку не можна побачити зовні, але яка для самої людини важливіше всього. Щ Зовнішня сторона дії - це рухи, слова, звуки, жести. Внутрішня сторона - це перш за все зміст дії, тобто те, заради чого людина його здійснює.

## **Як передаються смисли**

Багато смисли як би розчинені в повсякденному житті, і дитина освоєє їх, просто наслідуючи старшим і спілкуючись з ними, переймаючи їх погляди і забобони і звикаючи вести себе в відповідності з прийнятими в суспільстві нормами. Однак далеко не весь смисловий досвід вплетений в повсякденне життя людей. Дуже багато важливих смисли і цінності «упаковуються» в різні історії - тобто в казки, оповідання, спектаклі та фільми про могутніх богів, що створили світ, і доблесних героїв, що перемогли підступних ворогів або страшних чудовиськ, про великих битвах і великих революціонерів, про праведників і лиходіїв, простаків і розумників, вірних закоханих і хитрих обманщиків. Історія - це ланцюжок взаємозалежних подій, які проходять з героями і провідних до певного фіналу, наприклад до перемоги добра над злом, до досягнення героями своїх цілей або до торжества справедливості. Історії можуть приймати форму дитячих віршиків і пісеньок, казок та оповідань, повістей і романів, балад і поем, фільмів і мультфільмів, коміксів, сюжетних картинок і комп'ютерних ігор. Історії можуть позначатися, малюватися, читатися, розвертатися на сцені чи на екрані, вони можуть бути розраховані на дітей і на дорослих. Історії розповідалися людьми починаючи з самої глибокої давнини. Міфи та казки, обрядові пісні і епічні ска - зання - все це історії, в яких кожне суспільство зберігало і передавало наступним поколінням свій досвід пізнання добра і зла, героїзму і боягузтва, благородства і зради, любові і ненависті ... Історії не тільки розповідалися, вони урочисто розігрувалися на святах, і, беручи участь в їх уявленні або будучи їх глядачами і слухачами, молоді люди долучалися до цінностей і смислового досвіду свого суспільства - свого племені і своєї релігії, своєї держави і своєї культури. Вони вчилися любити свій народ і ненавидіти його ворогів, підкорятися велінням Бога і прикидатися Иванушкой-дурником, пишатися досягненнями своєї країни та вірити в загробне життя чи світле майбутнє ...

## **Смислові координати нашого життя**

Будь історія, будь то казка, роман або телебоевік, завжди задає певні смислові координати світу. Іншими словами, в ній завжди мається на увазі, що є хорошим, а що поганим, до чого треба прагнути, а до чого не треба, які вчинки приносять честь та славу, а які призводять до біди чи ганьби. Ці ціннісно-смислові координати можуть бути ясними і чіткими, як у народних казках і дитячих книжках, де майже завжди відразу ясно, хто хороший, а хто поганий, і де погані дії завжди караються, а добрі герої завжди перемагають злих. А можуть бути складними, суперечливими і неочевидними, як у серйозній, «дорослої» прози. Співпереживаючи героям книг і казок, дитина несвідомо вбирає задаються ними ціннісно-смислові координати і уявлення про життєвих цінностях і цілях і про способи їх досягнення.

## **Багатство і бідність внутрішнього світу**

Люди освоюють смисловий досвід свого суспільства в разній мірі - одні знайомляться лише з найпростішими смислами, цінностями і моделями поведінки, а інші проживають в своїй уяві найрізноманітніші історії (казки, романи, драми і так далі ) з скарбниці культури і вчаться осмислювати події свого життя, завдяки чому сприймають культуру свого суспільства набагато глибше. Людина, лише поверхово освоїв вироблені в культурі смисли, цінності і моделі поведінки, є соціалізованою, тобто може цілком успішно функціонувати в суспільстві, але володіє бідним внутрішнім світом і залишається особистісно нерозвиненим.

## **Казки та книги, телевізор та комп'ютер**



Ми вже говорили про те, що історії існують у різних формах - вони можуть розповідатиметься дитині або читати йому, можуть зображуватися у вигляді послідовності картинок або фільму, у вигляді мультфільму або комп'ютерної гри. Одну і ту ж казку дитина буде сприймати по-різному, залежно від того, розповідаєте ви її йому, чи читаєте або він дивиться її на екрані телевізора. І Для розвитку малюка дуже важливо, як поєднуються в його життя розповідають казки (народні, літературні або придумані вами), читаються дорослими книжки і фільми, мультфільми чи передачі, які він дивиться на екрані телевізора або комп'ютера.

## **Дитячі вірші**

Особливе місце в розвитку малюка займають дитячі вірші. Ритм і рима заворожують маленької дитини (та й дорослого теж - не дарма ми так часто зустрічаємося з римованій рекламою) і допомагають сприймати текст. Тому дитячі вірші можна читати зовсім маленьким дітям, які роблять перші кроки в розумінні мови. Починаючи з півтора-двох років цілком можна читати дитині "малишових" вірші Агнії Барто, народні «потешки» і лічилки. У три-чотири роки можна додати бавить вірші та віршовані казки Корнія Чуковського, дитячі вірші Юнни Моріц, смішні англійські віршики в перекладах Маршака та інші досить короткі вірші, пропоновані, наприклад, в різних виданнях російської поетичної класики для малят (вірші про природу, про пори року, про тварин). Якщо слухати вірші маляті подобається, можна поступово

переходити до більш довгим і складним творам - наприклад, до казок Пушкіна, «Конька-Горбунка» і віршам та казкам Заходера.

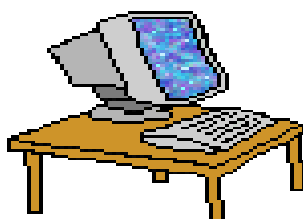


### **Читання книг малюку**

Читання малюкові книг і розповідання казок повинні йти рука об руку: усна розповідь легше сприймається, зате світ книг воістину невичерпний, і, навчившись сприймати записані історії, малюк отримує ключ до всієї скарбниці культури. Ми вже говорили, що читання книг вчить малюка уявлять події у внутрішньому плані і є дуже потужним засобом розвитку свідомості дитини. Говорили ми і те, що потреба і вміння слухати книжки не дані дитині від народження, а складаються лише в тому випадку, якщо дорослі розповідають малюкові багато казок і регулярно читають йому цікаві для нього книжки. Якщо малюку не читати, потреба в читанні у нього не виникне, і згодом вам доведеться примушувати його вчитися читати.

### **Користь і шкода телевізора, відео та комп'ютерних ігор**

Телевізор, відеомініфон і комп'ютерні ігри - всі ці винаходи здатні розширити життєвий світ дитини, але на практиці приносять дітям значно частіше шкоду, ніж користь. Чому це відбувається? Чим відрізняється сприйняття історій, що розгортаються на екрані, від тих, які ви рас - позначається або читаєте дитині?



### **Комп'ютерні ігри**

Комп'ютерні ігри - це світ, багатий як можливостями, так і небезпеками. Причому чим молодша дитина, тим більше небезпек таїть для нього комп'ютер. Найбільш масове з негативних наслідків комп'ютерних ігор - це емоційне і зорове перенапруження. Воно може виникати у дитини навіть при грі в самі нешкідливі комп'ютерні ігри, типу шашок або ігор на координацію.

Щоб уникнути перенапруги, обов'язково чітко обмежуйте час гри на комп'ютері: років до п'яти малюкові краще не грати зовсім, на п'ять років - не більше п'яти хвилин і не кожен день, в шість-сім років - не більше десяти хвилин в день. Інше поширене наслідок раннього долучення дитини до комп'ютерних ігор - це всілякі страхи, нічні кошмари і загальна тривожність. Їх породжують насамперед всілякі ігри зі стрільяниною, озброєним протидоборством, вибухами і таємничими небезпеками. Такі ігри краще не купувати взагалі, вони призводять до негативних емоційних наслідків в будь-якому віці. Ще одним небезпечним наслідком частої гри на комп'ютері є наркотичне звикання дитини до емоцій, виникає в комп'ютерному протидоборстві, - перш за все, до азарту боротьби і до ворожості до суперника.

### **Коло читання**

Слухаючи казку або книжку, дивлячись мультфільм або спектакль, дитина несвідомо ототожнює себе з їх героями і, співпереживаючи герою, проживає разом з ним всі події, про які ведеться розповідь. Якщо такого співпереживання не відбувається - книга або фільм проходить повз дитину, не залишаючи сліду в його душі. Тому, вибираючи книги і фільми для малюка, важливо звертати увагу насамперед на те, які їхні герої (до чого вони прагнуть, як надходять, в які відносини вступають з іншими персонажами), і на те, на скільки жваво, цікаво і талановито вони зображені (інакше співпереживання не виникне). Маля починає розуміти людську мову ще до того, як навчиться говорити сам.



### **Історії для найменших**

«Ріпка», «Курочка-Ряба», «Теремок», «Колобок» - всі ці казки можна розповідати малюкові починаючи вже з півтора-двох років, показуючи йому картинки і розглядаючи їх разом із ним. Історії трохи складніше (для дітей приблизно від 2,5-3 до 6-7 років) На другий «сходинці складності» можна поставити багаточисельні книжки Володимира Сутеева («Під грибом», «Паличка-виручалочка», «Яблуко» та інші), багато віршовані казки Корнія Чуковського («Телефон», «Федорина горі», «Мийдодір», «Айболить»), вірші Самуїла Маршака («Вусатий-смугасти», «Де обідав, горобець?», «Ось який неухажний» і інші), а також його переклади дитячих англійських віршиків (наприклад, «Рукавички», «В гостях у королеви», «Кораблик», «Дурниця»). Сюди ж відносяться народні казки про тварин («Хвости», «Кіт і лисиця», «Лисичка зі скалочкой», «Заюшкина хатинка» та інші), байки Сергія

Михалкова («Хто кого?», «Послужливий заєць», «Друзі в поході») та багато інших історій.

### **Чого читати не варто**

Перш за все, не варто читати дитині (і тим більше дозволяти йому дивитися) всілякі «страшилки» і «ужастики», навіть з самим хорошим кінцем.

### **Чого навчають рольові ігри**

Рольова гра - це гра в когось, тобто відтворення Дій і відносин дорослих або героїв небудь історії

Рольова гра - шлях освоєння смислів і збагачення почуттів дитини. У масштабі історії та культури розрізнення зовнішньої сторони дії і його сенсу вперше виникло в міфі і нерозривно пов'язаному з ним ритуалі. Ритуальне розігрування полювання не спрямоване прямо на те, щоб спіймати реальну здобич, здобич ловиться тут в символічному - тобто чисто смислового - плані. Рольова і сюжетно-рольова гра сходиться в цьому з міфом і ритуалом: в ній теж відбувається розігрування смислових дій. Гра як спосіб переживання емоційно-напружених ситуацій. Ще одна дуже важлива функція рольової гри укладається в тому, що в ній дитина має можливість переробити охоплюючі його емоційні враження і «відіграти» емоційне напруження.

### **Рольові ігри - школа спілкування**

Рольові ігри вчать дитину основам трьох дуже важливих видів людського спілкування - рольового, ділового та дружнього. Рольове спілкування - це спілкування людей як носіїв визнаних соціальних ролей: продавця і покупця, лікаря і пацієнта, клієнта і банківського службовця і так далі. Це спілкування будується за чітко визначеними правилами і нормам, які визначають, як вступити в контакт, що доречно сказати в тій чи іншій ситуації, як закінчити спілкування.

### **Якщо з дитиною не грати ...**

Рольова гра з'являється в ході історії тоді, коли ложенієм життя суспільства робить неможливим безпосередньо включення маленької дитини в заняття дорослих. Чим складніше суспільство - тим складніше і різноманітні сюжети дитячих ігор. Коли життя дорослих в основному проходить перед очима дитини, гру не треба організовувати спеціально, діти самі починають грати в те, що бачать і в чому беруть участь («доньки-матері», «відвідування лікаря», «поїздка на дачу» тощо). Коли ж значна частина дорослого життя безпосередньо не видно дитині - гру треба організувати, що і відбувалося в дитячих садках і піонертаборах радянського часу. Ігри-імітації та інші форми дій з іграшками рольових ігор протистоять неосмислені дії або дії зі спрощеним змістом: запускання машинки з мигалкою, розламування іграшок, грюкотіння по столу і так далі. Такі спрощені гри виникають, коли дорослі не грають з дитиною і він опиняється

наданий сам собі. У результаті внутрішній світ такої дитини формується дуже мізерним, і якщо тільки згодом життя не змусить його розвиватися, він буде приречений на досить примітивне існування. Від рольових ігор варто відрізняти і гри-імітації. Це ігри з іграшками, що відтворюють світ реальних і фантастичних людських предметів: ігри зі всілякими машинами, поїздами, роботами, побутовою технікою, одяганням і переодяганням ляльок, розстановкою лялькової меблів і так далі. (подорож паровозика).

### **Етапи розвитку сюжетно-рольової гри і наслідки її недорозвинення**

В найбільш прості рольові ігри починають грати практично всі діти. А далі все залежить від батьків та інших дорослих: якщо вони багато грають з малюком, його гри поступово стають все більш складними і цікавими. Як правило, малята із задоволенням включаються в гру, запропоновану мамою чи татом, якщо тільки вона не надто складна для дитини. Граючи з дорослим, малюк наслідує йому, емоційно втягується в розігруються дорослим події і завдяки цьому поступово освоює все більш складні форми ігрового поведінки. Тому спочатку новий рівень гри досягається саме в спільних з дорослим іграх, і лише поступово до цього рівня підтягується спонтанна гра малюка. Якщо ж дорослі (або старші діти) мало грають з ребенком, розвиток його ігрової діяльності зазвичай зупиняється на одній з ранніх стадій. А відповідно, гальмується і розвиток його внутрішнього світу. Давайте розглянемо основні етапи - або рівні рольової гри.

*Перший етап:* ігри в окремі дії дорослих Сюди відносяться ігри типу «заколисування малюка», «накладання їжі в тарілку», «водіння машини» та їм подібні. Дитина наслідує побаченому дії дорослого, але не з реальним малюком або машиною, а з їх ігровими заступниками.

*Другий етап:* прості рольові ігри «Дочки-матері», «відвідування лікаря», «прихід гостей», «покупка продуктів у магазині» - розігрування цих та їм подібних повсякденних ситуацій відноситься до рівня простих рольових ігор.

*Третій етап:* сюжетно-рольові ігри Сюжет гри - це зв'язкова послідовність ігрових ситуацій. Від ігор попереднього етапу сюжетно-рольові ігри відрізняються тим, що одна ігрова ситуація плавно перетікає в іншу, пов'язану з нею за змістом. Наприклад, гра в «поїздку на дачу» може протікати так: спочатку всі разом «їдуть на дачу» на «машині» або на «електричці», потім «тато» копає або поливає грядки, «мама» готує «їжу», а «діти» ловлять «коників», потім всі разом «йдуть в ліс» за ягодами або за грибами і так далі.

*Четвертий етап:* творчі сюжетні ігри Від ігор попереднього етапу творчі сюжетні ігри відрізняються тим, що дитина починає сам придумувати сюжети ігор і видозмінювати їх по ходу дій, а не відтворює заздалегідь відомий сюжет, узятий з життя, книжки чи фільма.



## **Розвиток уміння грати в рольові ігри**

*2-3 роки* гри в окремі дії; прості рольові ігри прості рольова гра, паралельна гра (кожний відіграє в своє)

*3-4 роки* прості рольові ігри, Епізодично дитина може грати і в окремі дії прості рольові ігри та сюжетно-рольові ігри з простим сюжетом паралельна гра; спільна участь в іграх, організованих дорослим, часті суперечки та сварки під час гри, які доводиться залагоджувати дорослому

*4-5 років* сюжетно- рольові ігри з простим сюжетом і прості рольові ігри сюжетно-рольові ігри зі складним сюжетом спільна участь в іграх, організованих дорослим; спільні прості рольові ігри та ігри з простим сюжетом.

*5-6 років* сюжетно-рольові ігри з простим і складним сюжетом творчі сюжетні гри спільні ігри з простою і складним сюжетом, уміння все довше грати разом без сварок *6-7 років* творчі сюжетні ігри та ігри зі складним сюжетом; створення казок та історій дорослий як організатор гри вже не потрібен спільні творчі сюжетні ігри; дітям все частіше вдається самим домовитися в спірних ситуаціях групи спілкування та ігри для дошкільнят.

### ***Як навчити дитину грати***

Починаючи з півтора-двох років можна вже розігрувати з дитиною - і з дівчатками, і з хлопчиками - різні повсякденні ситуації, такі як приготування їжі, обід, прихід гостей, вкладання спати і так далі. При цьому ви можете не тільки грати з малюком в ляльки і м'які іграшки, але і показувала йому найпростіший «ляльковий театр», тобто розігрувати зі звичайними іграшками спочатку дуже прості сюжети (наприклад мір, як собачка прийшла в гості до зайчика, вони вітаються, п'ють чай, а потім прощаються), а потім все більш складні. Як правило, маленькі діти із задоволенням дивляться такі «вистави», а через деякий час починають захоплено показувати їх і самі. «Дочки-матері», «мумі-тролі» і «супермени»: зміст ігор У кого дитина грає - тому він і наслідує. Тому зміст сюжетно-рольових ігор - т.е . те, у що грає ваш син або дочка, - надзвичайно важливо для його або її особистісного становлення. Від змісту ігор, в які грають наші діти, багато в чому залежить, що в житті буде для них цінним, до чого вони будуть прагнути, з ким будуть себе ототожнювати, як будуть спілкуватися з іншими людьми. Чим багатше і різноманітніший зміст ігор, в які грають наші діти, тим багатшим буде їх внутрішній світ. І навпаки, якщо гри дитини одноманітні, його внутрішній світ може залишитися нерозвиненим і примітивним. Як важливо мати товаришів по іграх Дуже важливе завдання дорослих полягає в тому, щоб знайти дитині товаришів по іграх і навчити його грати разом з іншими дітьми.

### **Музика і танці**

Музика - це одне з найбільш потужних засобів впливу на емоції людини. Слухання музики дарує малюкові радість і регулює його емоційний стан, а крім того, поступово вводить його у світ «високих» почуттів та емоцій. Перш за все цю роль відіграють дитячі пісеньки і слухання касет з класичною музикою для малюків (ще краще, якщо хтось з членів сім'ї грає на якомусь інструменті і дитина регулярно чує «живу» музику), а також музичні спектаклі і мультфільми. Маленькій дитині найкраще слухати саме класичну музику (написану для дітей або просто не занадто складну), що ж стосується поп-музики, то її різкі ритми зазвичай призводять до перезбудження малюка і його емоційної «розгойдування».

### **Ігри, малюнки й казки як спосіб подолання психологічних проблем**

У цій главі ми говорили про те, як ігри та історії допомога дитині освоїти світ людського життя і навчитися бути людиною в повному розумінні цього слова. Біля цієї теми є і ще один поворот: подолання психологічних проблем за допомогою рольової гри, малювання і розповідання дитині казок. Психологічні проблеми - це сформувалися у дитини неадекватні способи поведінки і емоційного реагування, що утрудняють його нормальне життя: наприклад, всілякі страхи і шкідливі звички, сором'язливість і войовничість, капризи і упертість. Багато з них можна здолати, якщо створити в грі або казці ситуацію, подібну до тієї, з якою малюк не справляється, і дати йому можливість успішно пережити її разом з ігровими персонажами або героями казки.

#### **«Казка - брехня, та в ній натяк, добрим молодцям - урок»**

Майже всі батьки розповідають дітям казки. Правда, не завжди ті, які варто розповідати. Наприклад, такі: «Якщо не припиниш кричати - віддам тебе тітці!», «Не будеш їсти кашу - збільшує і помреш», «Всі діти як діти, один ти в мене такий примхливий. Ох, боюсь я, нічого путнього з тебе не вийде» і так далі і тому подібне. Все це саме казки, тобто історії, які розповідають про заведене вигадані події. У наведених прикладах ці події («передача малюка тітці», «хвороба і смерть», «безпутнього життя») віднесені в майбутнє, тому малюкові важко їх заперечити, і він вірить мамі чи татові, що задає йому негативний життєвий сценарій. Це казки відчаю і втоми. Розповідати їх дітям не слід за жодних умов. Краще зупинитися, на хвилинку замислитись, а потім розказати малюкові зовсім іншу - «позитивну» - Казку.

### **Магія малюнків**

З самої глибокої давнини люди вірили в те, що малюнок дає владу над тим, хто на ньому зображений. І це дійсно так - по відношенню до малюнків наших внутрішніх станів: страхів, тривоги, агресії, злості і так далі. Надавши зриму форму «чудовиську», яке «сидить» в темній кімнаті або «ховається» в туалеті, маленька дитина отримує контроль над ним. Стаючи зримими і

певними, багато чудовиська перестають бути настільки жахливими, як раніше - коли вони були безформними і непередставімо.

### Підсумки

Отже, знайомлячись з розвитком дитини в різних віках, ми обов'язково повинні мати на увазі наступне.

1. Кожна людина живе не в просто фізичному світі - він живе у світі людських речей і людських взаємовідносин, де кожен предмет і кожна дія має своїм змістом. Багато смисли передаються з покоління в покоління, і для того щоб стати людиною в повному розумінні цього слова, дитина повинна освоїти ціннісно-смысловий досвід, накопичений в культурі. Люди можуть освоювати цей досвід в різній мірі, і це багато в чому визначає їх здатність вирішувати різні життєві проблеми і долю загалом.

2. Дуже важливою формою передачі смыслового досвіду суспільства є різні історії - міфи і легенди, казки та пісні, вірші, оповідання, повісті, вистави, фільми і так далі. Слухаючи казки або дитячі книги, дивлячись фільми і спектаклі, маленька дитина несвідомо вбирає і життєвої мети, і принципи взаємоогношеній з іншими людьми, і уявлення про світ. Чим більше ви читаєте малюкові, тим багатшою стає його внутрішній світ і тим ширше будуть його життєві можливості, коли він виросте.

3. Слухаючи казки та книжки, дитина вчиться представляти у внутрішньому плані ті події, про які там йдеться, вчити ся зосереджуватися і розуміти все більш складні тексти. На відміну від цього, телевізор, відео і комп'ютер показують малюкові готову рухому картинку, що не сприяє розвитку внутрішньому плану свідомостію. Більш того, якщо маленька дитина багато дивиться телевізор і відео, грає в комп'ютерні ігри, то у нього може виникати нервово-психічна перевтома, може порушуватися розвиток мовлення, свідомості та інтелекту. Особливо сильно шкодять розвитку примітивні мультфільми, побудовані за принципом бойовиків, і телегерої, які практично не говорять, а спілкуються за допомогою вигуків, кривлянь і емоційних вигуків.

4. Уміння грати в рольові ігри майже настільки ж важливо для розвитку малюка, як і вміння говорити. Рольові ігри допомагають дитині освоїти світ людського життя і людських занять, навчитися будувати стосунки з іншими людьми і переживати емоційно-напружені події і конфлікти. Щоб дитина навчилася грати, з ним спочатку обов'язково повинні грати дорослі.

5. Рольова гра проходить кілька стадій розвитку - від Ігри в окремі дії дорослих до творчих сюжетних ігор. Якщо батьки або інші дорослі мало грають з дитиною, розвиток його ігрової діяльності може зупинитися на одній з проміжних стадій, і дитина втратить дуже мно-Гії життєві можливості. Згодом таку втрату можна компенсувати далеко не завжди і лише з великими труднощами.

6. Починаючи принаймні з трьох років дитина повинна Грати не тільки поодиночі або з дорослим, але й постійно грати разом з іншими дітьми. Спільну гру також спочатку повинен організувати дорослий, він же допомагає дітям залагоджувати всі конфлікти і спірні ситуації.

7. Для гармонійного розвитку малюка потрібні не тільки рольові ігри. Необхідні ще й рухливі ігри, малювання, ліплення, музика і танці, а також гри-імітації. Ігри-імітації вводять дітей у світ людських предметів, а рухливі ігри та розвивають рухові вміння, і дають дитині важливий досвід емоційно відкритої взаємодії з іншими людьми. Малювання, ліплення та інші види образотворчої діяльності розвивають сприйняття і уяву малюка, допомагають йому переробляти сильні емоційні враження і дають досвід гри з образами і кольором. Слухання музики регулює емоційний настрій малюка і вводить його у світ людських емоцій. Танці вчать володіти своїми рухами і дають перший досвід самовираження за допомогою рухів .

8. Спеціально організовуючи гру малюка, малюючи з ним. Він казав йому казки про схожих на нього героїв, ви можете допомогти своєму синові або доньці долати страхи, позбавлятися від шкідливих звичок і вирішувати багато інших психологічні проблеми.