Чижикова Марина Германовна

ГБДОУ № 40 г. Санкт – Петербург

Воспитатель

**ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГР КАК ВЕДУЩЕЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ**

**Содержание**

1. Понятие и сущность игры

2. Классификация игр

3. Влияние игры на формирование и развитие личности ребенка

**1. Понятие и сущность игры.**

Огромное значение игра имеет в жизни маленьких детей, разнообразие игр у одних и тех же ребят, их сходство у детей разных стран и разных исторических периодов побуждали многих ученых искать объяснение природы и происхождения этой удивительной детской деятельности.

Наиболее распространенными в XIX и в начале XX в. были следующие теории игры:

К. Гросс считал, что игра является бессознательной подготовкой молодого организма к жизни. Бессознательно готовится, например, к выполнению роли матери трехлетняя девочка, когда она укладывает и баюкает куклу. Следовательно, источником игры являются инстинкты, т. е. биологические механизмы. Они одинаково действуют как у животного, так и у человека.

С незначительными вариантами эта же биологизаторская точка зрения повторялась и многими другими учеными.

К. Шиллер и Г. Спенсер объясняли игру простой тратой избыточной энергии, накапливаемой ребенком. Она не расходуется па труд и поэтому выражается в игровых действиях.

К. Бюлер, подчеркивая обычную увлеченность, с которой играют дети, утверждал, что весь смысл игры заключается в том удовольствии, которое она доставляет ребенку. Но при этом оставалась совершенно нераскрытой та причина, которая вызывает у детей это чувство радости от игры.

3. Фрейд, например, считал, что ребенок побуждается к игре чувством собственной неполноценности. Не имея возможности в действительности быть доктором, шофером или воспитательницей, ребенок замещает эту реальную роль игрой. В этой вымышленной жизни он «изживает» присущие ему влечения и желания. Хотя приведенные объяснения игры кажутся как будто неодинаковыми, однако все эти авторы утверждают, что в основе игры лежат инстинктивные, биологические потребности ребенка: его влечения и желания. Желания эти возникают самопроизвольно (спонтанно). Они просто вызревают по мере развития ребенка и проявляются в его играх независимо от того, как и где этот ребенок живет, как и кем воспитывается. Педагог не может способствовать возникновению детской игры и не может использовать ее для развития самих играющих детей — считают эти авторы. Принципиально иначе подходят к объяснению природы игры русские и советские ученые. Уже в дореволюционное время А. И. Сикорский, П. Ф. Каптерев, П. Ф. Лесгафт, К. Д. Ушинский высказывались за своеобразие игры как подлинно человеческой деятельности.

Н. К. Крупская, А. С. Макаренко, а затем многие педагоги и психологи (Д. В. Менджерицкая, А. В. Черков, Р. И. Жуковская, Д. Б. Эльконин, П. Г. Саморукова, Р. М. Римбург, А..А. Люблинская, А. П. Усова) углубили анализ игры и строго научно объяснили эту своеобразную детскую деятельность.

творческие, или ролевые, игры.

А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин, Л. В. Запорожец называют ролевую игру ведущей деятельностью ребенка дошкольного возраста. Ролевая игра возникает и существует в связи с другими видами детской практики: в первую очередь с наблюдениями окружающей жизни, слушанием рассказов и беседами со взрослыми. Меньшая импульсивность детей в сюжетно-ролевой игре, когда потребности и желания приобретают большую по сравнению с обыденной жизнью силу. Л.С. Выготский предположил, что ролевая игра возникает в результате сильных, напряженных потребностей, удовлетворение которых невозможно для ребенка в его обычной жизни, но возможно в условиях игры. Именно поэтому в ролевой игре старших дошкольников практически отсутствует импульсивное поведение, так как вся игровая деятельность направлена на удовлетворение конкретной сильной потребности (желания).

Игра является деятельностью, в которой разрешается противоречие между быстрым ростом потребностей и запросов ребенка, определяющим мотивацию его деятельности, и его отсутствие оперативного потенциала. Игра-это способ удовлетворения потребностей и запросов ребенка в пределах его возможностей.

Творческие способности трансформировать реальность впервые формируется в игре. В этом качестве, которой является главным достоинством игры.

Все теории игры можно разделить на несколько групп:

• Теории, исходящие из биологических факторов;

• Теория, основанная на психологических факторов;

• Социологические, социально-психологические теории игр;

• Универсальные или синтетические теории.

Все эти теории пытаются рассматривать игру, как в критический и аналитический или по сути универсальный, феноменологический, экзистенциальный, мифологический аспект, не находя, часто, отсутствие контактных пунктов, что подтверждает неуловимость истинную природу исследуемого феномена.

**2. Классификация игр.**

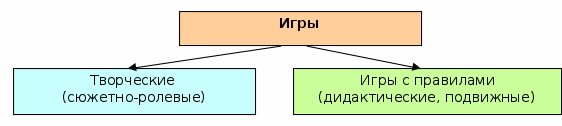
Существует несколько групп игр, имеющих значение в развитие интеллекта, познавательной активности ребенка.

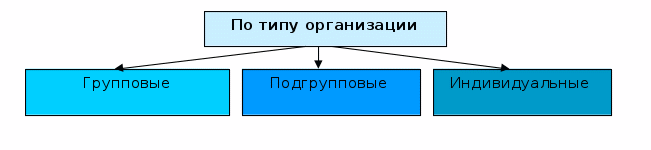
Тема игры, как манипуляции с игрушками и предметами. Игрушки предметы – дети познают форму, цвет, размер, материал, мир животных и мир людей, и т. д.

Творческие, сюжетно - ролевые, в которых сюжет – форма интеллектуальной деятельности.

Рассмотрим одну из многих классификаций (классификация, С.Л. Новоселовой), рисунок 1.

**Классификация игр   
(по С.Л. Новоселовой)**







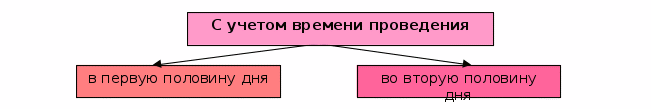


Рисунок 1. Классификация игр.

Каждый вид игры выполняет свою функцию в развитии ребенка. Наблюдаемое сегодня в теории и практике границы между любительской и обучающими играми недопустимо.

**В дошкольном возрасте существует три класса игр:**

• Возникающие по инициативе ребенка – любителей игр.

• Возникающие по инициативе взрослого, который внедряет их с образовательной целью.

• Игры, которые могут возникать по инициативе взрослого и старших детей.

Образование и развивать ценность этих игр огромно.

Они формируют культуру игры; способствуют усвоению социальных норм и правил; и, что наиболее важно, являются, среди прочих видов деятельности, базой для любителей игр, в которых дети могут творчески использовать полученные знания.

**В программе воспитания и обучения в детском саду дается следующая классификация игр дошкольников:**

• Сюжетно-ролевая игра.

• Театр.

• Мобильная.

• Дидактическая.

Главным компонентом ролевой игры является сюжет, без него нет ролевой игры. Сюжет игры, - это сфера действительности, которая воспроизводится детьми. В зависимости от этого, история ролевых игр делится на:

Игры на темы: "ДОМ", "СЕМЬЯ", "каникулы", "день рождения" (большое место уделяется кукле).

Игры на социально-производственные темы, в которых отражается труд людей (школа, магазин, библиотека, почта, транспорт: поезд, самолет, лодка).

Игры на героико-патриотические темы, отражающие героизм нашего народа (герои войны, космические путешествия).

Игры на темы литературных произведений, кино, телевидения и радио: "моряков" и "летчиков", в зайца и волка, Чебурашку и крокодила Гену (по содержанию мультфильмов, кинофильмов) и т. д.

**Время игры:**

• в младшем школьном возрасте (10-15 минут);

• в среднем дошкольном возрасте (40-50 мин.);

• в верхней дошкольном возрасте (от нескольких часов до нескольких дней).

В структуре ролевой игры выделяют компоненты:

• роль этих детей в игре;

• игровые занятия, в которых дети реализуют роли;

• игры, используя предметы, заменяются на реальную машину.

• отношения между детьми, выражаются в репликах, замечаниях, регулируется ход игры.

В первые годы жизни в процессе обучения, влиянием взрослых ребенок проходит этапы развития игровой деятельности, которые создаются предпосылки сюжетно-ролевой игры.

Первый шаг это начало игры. Относится к возрасту ребенка-1 год. Взрослый организует игры конкретно деятельность ребенка, используя разнообразные игрушки, предметы.

На втором этапе (Шаг 1 и 2 года жизни ребенка) появляется игра, в которой ребенок направлен на выявление специфических свойств предмета и принести с собой определенный эффект. Взрослый только назвать предмет, но и обращает внимание ребенка на его цели.

Третий этап развития игры, в конце второй половины третьего года жизни. История формирования игры, в которой дети начинают отображать впечатления, полученные в повседневной жизни (колыбели куклу).

Четвертый этап (от 3 до 7 лет) – ролевая игра.

Играя с природных материалов преподаватель применяет при проведении таких дидактических игр, как “чьи следы? “, “Дерева лист?”, “Положите листья по убыванию значения” я, и другие в таких играх закрепляются знания об окружающей природной среде, формируются мыслительные процессы (анализ, синтез, классификация).

Меры - печатные игры разнообразны видов: парные картинки, различные виды лото, домино. Когда они решаются через различные развивающие задачи. Например, игра, основанная на подборе изображения пар. Детей дошкольного возраста комбинировать изображения не только в их внешности, но и по смыслу.

Выбор изображений идентична классификации. Здесь детей требует обобщений и связей между объектами. Например, в игре "что растет в лесу?".

Составление разрезных картинок направлено на развитие у детей навыков различных сторон создания объекта, логическое мышление.

Описание, рассказ по картинке, с показом действий, движений направлено на развитие речи, воображения и творчества у детей дошкольного возраста. Играть догадался, что нарисовано на картинке, ребенок прибегает к имитации движений (например, животного, птицы).

В этих играх, является качество личности ребенка, как способность к перевоплощению, творчеству в создании необходимого образа.

Словесные игры построены на словах и действиях, что играть. В таких играх дети учатся на основе их мнения по темам, углубить и расширить знания о них, так как в этих играх требуется использовать приобретенные ранее знания о новых связях, в новых обстоятельствах. Дети самостоятельно решают разнообразные психические задачи: описывают предметы, выделяя особенности их признаки; Угадай по описанию; находят признаки сходства и различия; группировать объекты по различным свойствам, признакам; являются алогизм в суде и др.

С помощью словесных игр у детей воспитывают желание заняться умственным трудом. В игре сам процесс мышления циркулирует активно, трудности умственной работы ребенок преодолевает легко, не замечая, что его учат.

Для удобства использования словесных игр в педагогическом процессе могут быть условно подразделены на четыре основные группы. К первой группе относятся игры, которые помогают формировать умение оказывать признаки предметов, явлений: "Отгадай", "магазин".

Вторую группу составляют игры, используемые для развития умения сравнивать, сопоставлять, давать правильные выводы: "похоже, "кто больше осознаю глупость" и другие.

Игра, которая развивает способность обобщать и классифицировать объекты по разным признакам, объединены в третьей группе: "кому что нужно?" “Назовите три предмета”, “в названии в одно слово.”

Четвертая группа, посвящена игры для развития внимания, сообразительности, быстроты мышления: "краски", "Лети, Лети" и другие.

Третья Категория игр - традиционные или народные. Исторически они лежат в основе многих игр, относящихся к обучаемым и досуговым центром.

Объективная среда народные игры традиционные, они, и чаще представлена в музеях, а не в питомниках. Исследования, проведенные в последние годы показали, что народные игры способствуют формированию у детей родовых и психических способностей (сенсомоторной координации, произвольности поведения, символической функции мышления и другие), а также основные черты этнической психологии, которая создала игру.

Предоставить возможности для развития игры не только разнообразные игрушки, большой творческий будет создан для взрослых, энтузиасты работы с детьми, но и соответствующая предметно-пространственную среду.

Для педагогов важно продумать поэтапное распределение игр, в том числе дидактический урок. В начале урока цель игры - организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность. В середине урока дидактическая игра должна решить задачу усвоения темы. В конце урока игра может носить поисковый характер. На любом этапе урока игра должна отвечать следующим требованиям: быть интересной, доступной, веселой, включать детей в различные виды деятельности.

Таким образом, игра может проводиться на любом этапе урока и на уроках разных типов. Дидактическая игра в целостный образовательный процесс, сочетается и взаимосвязана с другими формами обучения и воспитания детей дошкольного возраста.

**3. Влияние игры на формирование и развитие личности ребенка.**

У детей (около трех лет, до начала школьной жизни) основным видом деятельности ребенка становится сюжетно-ролевая игра. Взрослый и его мир всегда находятся в центре внимания ребенка. Игра побуждается желание ребенка «стать взрослым», что в этот период, не исключено, что в символической форме (в виде выполнения ролевая игра несущая в мир смыслов различных видов деятельности взрослых). Таким образом, игра является чрезвычайно важной для усвоения ребенком социальных норм и правил поведения, их назначение конкретного смысла человеческих отношений, понимания им общественных функций людей, формирования его произвольного поведения, развития многих психических процессов (особенно памяти и воображения), развития умений общаться со своими сверстниками.

В игре ребенку впервые открываются отношения, складывающиеся между людьми в процессе их трудовой деятельности, их права и обязанности.

Обязанности по отношению к другим - это то, что стремится достигнуть ребенок, который берет на себя роль. Другие дети ожидают и требуют, чтобы он правильно выполнял эту роль. Исполняя обязанности, ребенок получает права по отношению к лицам, которые выполняют другие участники.

Роль в сюжетной игре как раз и заключается в том, чтобы исполнять обязанности, которые налагаются ролью, и осуществлять права по отношению к остальной части игры.

A. Н. Леонтьев в работе "Психологические основы дошкольной игры" описывает процесс возникновения детской ролевой игры следующим образом: в ходе деятельности ребенка возникает "противоречие между бурным развитием у него потребности в действии с предметами, с одной стороны, и развитием осуществляющих эти операции (т. е. способов действия) - с другой. Он хочет ребенка, те или другие действия, но не может осуществить этого действия... потому, что он не имеет и не может освоить все необходимые операции с реальными предметными условиями данного действия... Эта проблема может решаться на ребенка только в одном типе деятельности, особенно в игровой деятельности, в игре...»

Как известно, с возрастом изменяются потребности ребенка, и, соответственно, меняются и мотивы ее поведения, в том числе игры. Если первоначально мотивом игры ребенка является привлекательным предметом, а затем он играет со стоимости объектов, проходит ролевая игра, в которой открывается мир социальных ценностей и отношений. Мир предстает перед ребенком в самых разнообразных формах и явлениях и справедливого участия является мотив деятельности. Но мотивы меняются не только с возрастом, но и в ходе самой игры. Даже после поверхностного анализа, следует отметить, что практически любая игра ребенка способствует его развитию, обогащает опыт. Не только, сам ребенок не считает, что он занимается бесполезной деятельностью. Правда, пользу своей игры, он не видит, что ее замечают взрослые, да и сформулировать свою игровую цель ребенку достаточно сложно, но, скорее, не из-за его отсутствия, но из-за слабой способности к рефлексии.

Эльконин приводит слова Плеханова: "Человек смотрит на предметы с точки зрения утилитарной и только впоследствии становится в своем докладе к ним на эстетическую точку зрения". Это является основой для полноценной игры. Но почему уровень достичь в процессе длительного развития (то есть, с эстетической точки зрения), объясняет ребенку, что? Принимая во внимание, игра непроизводительной деятельности детей, опять же, мы повторяем те же ошибки, - приписываем наш ребенок, взрослый, восприятие. Ребенок видит и знает, интересах, вашей деятельности, игре, это для нас она выглядит как смысле деятельности. И только при дальнейшем развитии игры, при развитии осознания условности, игра, как деятельность, связанная с введением новых символов и оперированием ими, с действием в плане образа, становится игрой в полном смысле этого слова, т. е., в смысле, мы рассматриваем игру как психологический феномен. После рассуждений, можно сделать вывод, что высокое развитие игровой деятельности возможно только после развития у ребенка понятийного мышления. Наоборот, по поверию, в это время игра практически исчезает из жизни ребенка, и только в элементарные формы, которые лишь условно можно назвать игрой.

В ролевой игре дети отражают окружающие их многообразие действительности. Они воспроизводят сцены из семейного быта, из трудовой деятельности и взаимоотношений взрослых и т.д. Отражаемая в детских играх действительность становится сюжетом ролевой игры. Чем шире сфера действительности, с которой сталкиваются дети, тем шире и разнообразнее сюжеты игр. Поэтому, естественно, младший дошкольник имеет ограниченное число сюжетов, а у старшего дошкольника они чрезвычайно разнообразны. Наряду с увеличением разнообразия сюжетов увеличивается длительность игр.

Наличие сюжета еще не характеризует игру полностью. Параллельно на сцену, надо различать содержание ролевой игры. Содержание игры-это то, что ребенок выделяет как основной момент деятельности взрослых. Дети разных возрастных групп, играя в игру с одной и той же истории, приносят различное содержание. Таким образом, дети дошкольного возраста многократно повторяют одни и те же действия с теми же предметами, воспроизводя реальные действия взрослых. Здесь содержание игры сводится исключительно к действиям с предметами. Тема игры, как ролевая игра, чаще всего не планируется ребенком младшего дошкольного возраста, а возникает в зависимости от того, какой предмет попадает ему в руки.

Основные конфликты между детьми возникают из-за обладания предметом, с которым должно производиться действие. Поэтому очень часто на машине едут, в то же время, два водителя, пациента осматривают несколько врачей, обед готовят несколько " матерей. Там, часта смена ролей, связанная с переходом от одной темы к другой. Содержание ролевой игры старшего детей дошкольного возраста - это правила, вытекающие из принятия на роль. Дети в этом возрасте очень разборчивы относятся к выполнению правил.

Пение в игре правила общественного поведения, дети часто спорят, что является и что не является: "Мамы так не делают!"; "Разве доктор так обращается с больным?", др. Таким образом, развитие сюжета и содержание ролевой игры отражает все более глубокое проникновение ребенка в жизнь окружающих взрослых.

В игре существует два вида взаимоотношений - игра и реальный мир. Игра, отношения - это связь истории и роли. В игровой деятельности формируется определенные формы общения детей. Игра требует от ребенка таких качеств, как инициативность, общительность, способность координировать свои действия с действиями группы сверстников, чтобы устанавливать и поддерживать общение. Элементы общения появляются очень рано, когда дети еще не умеют строить развертывания сцены игры, а играют индивидуально - каждый сам по себе. Как правило, в этот период ребенок сосредоточен на своих собственных действиях и мало обращают внимания на действия другого ребенка. Но время от времени, пресытившись собственной игрой, малыш начинает смотреть на то, как играет другой ребенок. Интерес к игре сверстников, как раз и приводит к попыткам установить определенные отношения. Первые формы взаимоотношений проявляются в стремлении ребенка приблизиться к другому ребенку, играть с ним, в желании уступить часть места занято для своей игры, в несмелой улыбке, дали другой, в момент, когда дети встретятся взглядом. Контакты еще не изменяют существа игры - каждый ребенок играет сам, по возможности соблюдая "дисциплину расстояния". Для того, чтобы играть с дети учатся языку общения, взаимопониманию и взаимопомощи, учатся согласовывать свои действия с действиями другого. Объединение детей в совместной игре способствует дальнейшему обогащению и сложности содержания игры. Опыт каждого ребенка ограничена. Он знаком с относительно узким кругом действий, выполняемых взрослыми. В игре возникает обмен опытом. Дети учатся друг у друга имеющиеся знания, и просить помощи у взрослого. В результате игры разнообразны. Усложнение содержания игр ведет, в свою очередь, не только увеличить количество участников игры, но и сложность реальных взаимоотношений, к необходимости большей согласованности действий.

Если дети не умеют договориться между собой, игра распадается. Интерес к игре, желание участвовать приводят к тому, что дети идут на взаимные уступки.

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Гринченко И.С. Игра в теории, обучении, воспитании и коррекционной работе. Учебно-методическое пособие. - М.: ЦГЛ, 2002. - 80 с.
2. Игры в детском саду. - Минск: ООО Изд-во ACT - Харвест, 2000. - 96 с.
3. Шаграева О.А. Детская психология: Теоретический и практический курс: Учеб. пособие для студентов вузов. - М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2001. - 368 с.
4. . Галанов А.С. Психическое и физическое развитие ребенка от трех до пяти лет: Пособие для работников дошкольных образовательных учреждений и родителей. - М.: АРКТИ, 2003. - 96 с.
5. Симонова Л.Ф. Память. Дети 5-7 лет. -Ярославль: Академия развития: Академия Холдинг, 2001. - 144 с.