

Содержание:

image not found or type unknown



Введение

Дети, детство, игра. Эти понятия на первый взгляд многим кажутся ясными и неотделимыми. Все так просто: если ребенок здоров, то он естественно, играет.

Детская игра-один из сложных теоретических вопросов. Изучение игры детей дает представление об общественной организации жизни людей, об их законах и верованиях, о формах и методах воспитания.

По мнению Д.Б. Эльконина: «Игра возникает в ходе исторического развития общества в результате изменения места ребенка в системе общественных отношений».

В обществах, стоящих на низших уровнях развития производства и культуры, ребенок рано включался в производительный труд взрослых. Дети жили со взрослыми общей жизнью. Воспитание ребенка еще не выделялось как особая общественная функция. Все члены общества осуществляли воспитание детей. Основная задача воспитания-сделать детей участниками производительного общественного труда. А основное средство воспитания-непосредственное включение детей в трудовую деятельность взрослых. Вот тогда-то детства не было, не было и игры.

Итак, детство существовало не всегда. О возникновении детства можно говорить лишь тогда, когда исчезает возможность непосредственного включения детей в производительный труд взрослых.

Психологическое познание столь же древне, как сам человек. Он не мог бы существовать, не ориентируясь в мотивах поведения и свойствах характера своих ближних.

В последнее время растет интерес к вопросам человеческого поведения и поискам смысла человеческого существования. Обладая многообразием свойств, личность вместе с тем представляет собой единое целое. Отсюда вытекают две

взаимосвязанные задачи: во-первых, понять все множество свойств личности как систему, выделив в ней то, что принято называть системообразующим фактором (или свойством), и, во-вторых, раскрыть объективные основания этой системы.

В среде психологов интерес к игре является уже традиционным. Достаточно назвать только некоторых авторов психологии, – занимавшихся проблемами игры: К. Бюллер, А. Валлон, Л.С. Выготский, К. Гросс, А.В. Запорожец, К. Коффка, А.Н. Леонтьев, Ж. Пиаже, С.Л. Рубинштейн, З. Фрейд, В. Штерн, Д.Б. Эльконин и др.

Социальная значимость возможностей применения психологических игр и анализ состояния научной разработанности этого процесса выявили выбор проблемы данного исследования, которая заключается в изучении особенностей психологических игр, а также, в определении возможностей применения психологической игры в психологии.

Цель исследования: теоретически обосновать влияние игры на формирование личности дошкольника.

На современном этапе развития общества возрастает роль образования в становлении личности ребенка, так как игра является ведущей деятельностью в дошкольном возрасте, представляется актуальным поиск средств обеспечивающих развитие личности посредством игровой деятельности.

Задачи исследования:

- выполнить анализ психолого-педагогической литературы по данному вопросу;
- раскрыть понятие «игра», ее виды и значение в жизни ребёнка;
- определить значение игры в жизни ребенка, обосновать влияние игры на развитие личности ребенка;
- определить задачи и содержание работы по развитию личности посредством игры.

Гипотеза исследования: игра является ведущим видом деятельности ребенка, следовательно, и наиболее эффективным средством воспитательно-образовательной работы, которое позволит сформировать у ребенка всестороннее развитие личности.

Объект исследования: процесс развития личности ребенка.

Предмет исследования: игра как средство развития личности ребенка.

Методы исследования:

теоретические:

- анализ научной и методической литературы над проблемой исследования;

эмпирические:

- целенаправленное наблюдение за процессом развития детей, анализ существующих программ и научно-воспитательной документации, диагностические срезы развития детей педагогический эксперимент количественных и качественный анализ экспериментальных данных.

- изучить теоретические основы психологических игр, выявить возможности применения психологических игр в процессе развития личности.

Источниками исследования: являются данные и анализа психологической, педагогической, литературы и периодической печати.

1. Понятие игры

Игра - одно из замечательнейших явлений жизни, деятельность, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. Невольно чаруя и привлекая к себе как жизненное явление, игра оказалась весьма серьезной и трудной проблемой для научной мысли.

Различные исследователи и мыслители нагромождают одну теорию игры на другую - К. Гросс, Ф. Шиллер, Г. Спенсер, К. Бюлер, Фрейд и другие.

Каждая из них как будто отражает одно из проявлений многогранного, переливчатого явления игры, и ни одна, по-видимому, не охватывает подлинной ее сущности.

Прежде всего, игра - это осмысленная деятельность, т.е. совокупность осмысленных действий, объединенных единством мотива. Игра - это деятельность, а это значит, что игра является выражением определенного отношения личности к окружающей действительности.

Сущность игры, состоит в том, что мотивы игры заключаются не в утилитарном эффекте, который обычно дает данное действие в практическом неигровом плане, но и не в самой деятельности безотносительно к ее результату, а в многообразных переживаниях, значимых для играющего, сторон действительности. Игра, как и всякая неигровая человеческая деятельность, мотивируется отношением к значимым для индивида целям. Мотивы игровой деятельности отражают более непосредственное отношение личности к окружающему.

С этой исходной особенностью игры в отношении ее мотивации связана основная ее особенность в способах игрового действия.

Игра - способ реализации потребностей и запросов ребенка в пределах его возможностей.

Игра взрослого человека и ребенка, связанная с деятельностью воображения, выражает тенденцию, потребность в преобразовании окружающей действительности. Проявляясь в игре, эта способность к творческому преобразованию действительности в игре впервые и формируется. В этой способности, отображая, преобразуя действительность, заключается основное значение игры.

Игра теснейшим образом связана с развитием личности, и именно в период ее особенно интенсивного развития - в детстве - она приобретает особое значение. В ранние, дошкольные годы жизни ребенка игра является тем видом деятельности, в которой формируется его личность. Игра - первая деятельность, которой принадлежит особенно значительная роль в развитии личности, в формировании ее свойств и обогащении ее внутреннего содержания.

Внутренний характер и результаты совершающегося в процессе игры развития зависят от того, какое содержание приобретает игра, отражая окружающую ребенка жизнь взрослых. Игра и у него исходит из потребностей и интересов и служит развитию определенных способностей или сторон его личности. Но в жизни взрослого игра занимает уже иное место и приобретает иные формы. Некоторые мотивы, которые в детстве включены в игру, продолжают у взрослого жить в искусстве. И способность человека отдаваться ему и переживать его во всей непосредственной действенной эмоциональности остается проявлением и доказательством его неувядающей молодости.

2. Игра как психологический метод развития личности

Люди играют в психологические игры. Для этого игроки должны знать правила игры. Психологические игры, имеют еще и скрытую цель, и в них играют не для удовольствия.

Игры препятствуют честным, откровенным и открытым отношениям между игроками. Несмотря на это люди играют в психологические игры, потому что они заполняют их время, привлекают внимание, поддерживают прежнее мнение о себе и других и, наконец, превращаются в их судьбу.

Игры имеют две основные характеристики: скрытые мотивы; наличие выигрыша.

Процедуры бывают успешными, ритуал - эффективным, а времяпрепровождение - выгодным. Но все они по своей сути чистосердечны (не содержат "задней мысли"). Они могут содержать элемент соревнования, но не конфликта, а их исход может быть неожиданным, но никогда - драматичным. Игры, напротив, могут быть нечестными и нередко характеризуются драматичным, а не просто захватывающим исходом.

Внешне игра выглядит как набор операций. Если же в результате игры один из участников получает "вознаграждение", то становится ясно, что в ряде случаев операции следует считать маневрами, а просьбы - неискренними, так как они были лишь ходами в игре.

Игры имеют тягу к повторению. Люди обнаруживают, что говорят те же слова с теми же интонациями, меняются только место и время. Повторение игры может восприниматься как ощущение, что это происходило раньше.

Люди играют в игры различной степени напряженности, от социально приемлемого, смягченного уровня до убийственного (самоубийственного) уровня.

Игры индивидуально программируются. Их используют из состояния Я-Родителя, когда повторяют игры родителей. Их исполняют из состояния Я-Взрослого, когда они сознательно рассчитаны. Их исполняют из состояния Я-Ребенка, если основаны на ранних жизненных переживаниях, которые ребенок принял о себе самом и других в детстве. Приняв психологическую позицию, личность старается укрепить ее, чтобы сохранить свое восприятие окружающего мира. Она становится ее

жизненной позицией, с которой играют в игры и осуществляют жизненный сценарий. Чем резче выражена патология, тем сильнее потребность в подкреплении своей психологической позиции. Этот процесс можно изобразить следующим образом:

Переживания → Решение → Психологические позиции → Сценарии, подкрепляющие поведение.

Анализ сценария можно кратко определить как жизненный план удивительно напоминающий драматический спектакль, который личность вынуждена играть.

Сценарий зависит от ранних решений и позиций, принятых в детстве. Он находится в состоянии Я-Ребенка и "записывается" через трансакции, происходящие между родителями и ребенком.

Каждая личность имеет психологический сценарий и живет в культуре, которая также имеет свои сценарии.

Психологический сценарий содержит программу исполнения индивидуальной жизненной драмы.

Позиции принимаются относительно людей в целом или относительно каждого пола в отдельности. В зависимости от того, насколько сценарные сообщения не соответствуют реальным возможностям ребенка и отрицают его желание быть, они могут приводить к развитию патологии.

3. Виды психологических игр

Психологические игры являются одной из форм снятия внутриспсихического напряжения. Понятие психологической игры было введено Э. Берном как одна из шести основных форм структурирования времени:

деятельность - ритуал - игра - времяпрепровождение - отдых - искренние отношения.

Общую схему психологического содержания игры можно представить следующим образом.

1. У человека возникает некоторое желание.
2. Сверхсознание запрещает реализацию данного желания

3. Подсознание начинает искать оправдание - психологические купоны, и откупается от сверхсознания и желание удовлетворяется.

На внешнем уровне психологическая игра представляет собой заранее predetermined последовательность взаимодействий, направленную на достижение психологического выигрыша. При этом следует отметить, что психологический выигрыш не всегда является выигрышем "физическим". Так психологический выигрыш может состоять в болезни, несчастном случае или смерти играющего, поскольку сущность выигрыша состоит в подтверждении жизненной позиции человека. Этот критерий позволяет отличать психологическую игру от другой формы человеческого поведения - манипуляции, которая нацелена на получение физического выигрыша.

Э. Берн различает:

а) игры первой степени, которые приемлемы в обществе;

б) игры второй степени, которые не всегда наносят непоправимый ущерб, но некоторые игроки будут, скорее всего, скрывать это от посторонних;

в) игры третьей степени, в которые играют раз и навсегда и которые заканчиваются в кабинете врача, в зале суда или в морге.

В арсенале психологов на сегодняшний день имеются игровые пространства пяти различных видов.

Игровые "оболочки". Этот вид психологических игр самый распространенный и самый простой. В данном случае игра используется как некоторое обрамление, общий фон психологической работы, которая по своей сути может быть не игровой, а (чаще всего) тренинговой.

Игровые "оболочки" используются в начальной школе, хороши они и для младших подростков. Наиболее активно сегодня психологами образования эксплуатируются игровые "оболочки", построенные по принципу новогодней сказки для малышей в детском саду: новый год не может состояться из-за того, что злые силы что-то украли, спрятали, сломали. Добрые герои, не щадя живота своего, восстанавливают справедливость. Новый год наступает вовремя. Во многих психологических играх, описанных в современной литературе, дети тоже куда-то попадают, кого-то спасают. Игровые "оболочки" могут быть самыми разными. Игровые "оболочки" можно использовать и в работе со старшеклассниками.

Следующим видом можно назвать "игру-проживание", которая позволяет создать условия для совместного и одновременно индивидуального, личного освоения некоторого придуманного пространства, построения в его рамках межличностных отношений, создания и осмысления ценностей личного существования в данной ситуации. "Игра-проживание" не может быть удачной и не удачной, она всегда складывается по-разному.

Третий вид психологических игр - "игры-драмы". За содержанием, коллизиями сюжета и изысками антуража любой "игры-драмы" стоит необходимость самоопределения каждого участника в конкретной игровой ситуации и совершение личного выбора. А за игровым выбором всегда стоит ценностно-смысловое самоопределение личности. Однако не только процедура выбора в таких играх драматична. Как только участник решает для себя: я выбираю такой-то путь, он ставится в ситуацию символического проживания этого пути, начинает ставить цели, организовывать деятельность, устанавливать отношения с другими людьми. "Игры-драмы" самый сложный и ответственный вид психологических игр.

"Деловые" и проектные игры - еще один вид психологической игровой работы. Они направлены на освоение, осмысление так называемых инструментальных задач, связанных с построением реальной деятельности, достижением конкретных целей, структурированием системы деловых отношений участников. Проектные игры призваны формировать проектное мышление участников, умение работать с проблемой. Проектные игры могут иметь сюжет, а могут проводиться на реальном материале, например, в связи с каким-либо мероприятием.

"Деловые" игры - очень перспективное направление. Они учат строить свою деятельность, налаживать деловое сотрудничество, вступать в коллегиальные отношения.

Следующим видом психологических игр являются психологические акции - игровая среда, которая создается на определенное время. Она не мешает разворачиваться другим видам деятельности, но имеет некоторое собственное содержание, правила, намеченный результат. Акции на время своей жизни создают в школе определенный настрой, доминирующее эмоциональное состояние; школа становится единым целым, а находящиеся в ней люди - близкими и интересными собеседниками.

На основании вышесказанного, можно заключить, что основное положение, определяющее сущность игры, состоит в том, что мотивы игры заключаются в

многообразных переживаний, значимых для играющего, сторон действительности. Игра, как и всякая неигровая человеческая деятельность, мотивируется отношением к значимым для индивида целям.

Мотивы игровой деятельности отражают более непосредственное отношение личности к окружающему; значимость тех или иных ее сторон переживается в игровой деятельности на основании более непосредственного отношения к их собственному внутреннему содержанию.

4. Атрибуты и значение психологических игр

Игра создает новую модель мира, приемлемую для ее участников. В рамках этой модели задается новая воображаемая ситуация, изменяются семантические смыслы предметов и действий, часто спрессовывается время, до краев наполняясь интеллектуальными и эмоциональными событиями.

Любая игра немыслима без правил, которые, по словам А.Г. Асмолова, "можно считать полномочными представителями тенденции к устойчивости, стабильности, повторяемости жизни". И тут же он добавляет, что тем не менее "никакие правила, принятые в игре, не дают возможности предсказать все ходы, все возможные варианты, т.е. получается, что игра – это одновременно как бы и хранилище норм, сберегающих устойчивость бытия, и школа социализации, готовности к непредсказуемости жизни". С одной стороны, игра представляет собой жесткую структуру, так как она требует от участников обязательного соблюдения правил, определяющих ее ход. А с другой правила игры, ограничивая степени свободы, допускают, однако, разнообразные импровизации и вариативность поведения. Таким образом, игра образует противоречивое единство свободы и необходимости, заданности и гипотетичности, жесткости игровых обстоятельств и условности поведенческих границ.

К особенностям игры относится дух творчества, пронизывающий все разворачивающиеся действия. Ведь результат игры изначально непредсказуем, имеет вероятностный характер, что и придает каждой игре привлекательную неповторимость знакомого по эмоциональному эффекту, но не воспроизводимого в точности события.

Чаще всего господствующим мотивом игры является выигрыш, приобретающий различное содержание в зависимости от других мотивов и характера игры. Но раз

есть мотив, значит, должна быть и цель? В отличие от многих других видов деятельности в игре цель зачастую не представлена в сознании игроков, но может быть и обозначена в виде поставленной извне (воспитателем, ведущим) задачи: например, цель – интенсификация творческой активности.

В психологии практически общепринятой является точка зрения, согласно которой игра служит эффективным средством социализации и адаптации к обстоятельствам жизни, нейтрализации стрессопорождающих нагрузок и, следовательно, средством оздоровления.

По мнению ряда исследователей, психологическими механизмами ее являются замещение, вытеснение, сублимация. Игра превращается в одно из важнейших средств психотерапии и психотренинга, но также и в сферу азарта.

Диагностическая функция игры определяется тем, что она обладает большей предсказательностью, прогностичностью, чем любая другая человеческая деятельность, во-первых, потому что индивид ведет себя в игре на максимальной проявленности (физические силы, интеллект, творчество), во-вторых, игра сама по себе особое "поле самовыражения", в котором человек наиболее естественен, искренен, открыт. Не меньшую, если не большую, популярность имеет второй подход – психокоррекционный, в котором можно выделить пять основных направлений, в основном ориентированных на работу с детьми:

- психоанализ и игровая терапия (З. Фрейд, Г. - Х. Хельмут, М. Клейн, А. Фрейд);
- игровая терапия отреагирования (Д. Леви);
- игровая терапия построения отношений (Д. Тафт, Ф. Аллен);
- недирективная игровая терапия (В. Экслейн);
- игровая терапия в условиях школы (Диммлик, Хафф).

Значение игры для раскрытия сущностных сил человека переоценить попросту невозможно. Недаром И. Хейзинга в своей знаменитой книге "Homo ludens" ("человек играющий") позволяет себе не скрывать пафос по поводу сакрального значения игры: "Бытие игры всякий час подтверждает, причем в самом высшем смысле, супралогический характер нашего положения во Вселенной... Мы играем, и мы знаем, что мы играем, значит, мы более чем просто разумные существа, ибо игра есть занятие вне разумное".

В настоящее время в психологии используется множество различных психологических игр.

5.Значение игр для развития личности ребенка

Игра-это основной вид деятельности ребенка, она оказывает многогранное влияние на психическое развитие ребенка. В ней дети овладевают новыми навыками и умениями, знаниями. Только в игре осваиваются правила человеческого общения. Вне игры не может быть достигнуто полноценное нравственное и волевое развитие ребенка, вне игры нет воспитания личности.

Л.И. Божович о дошкольном детстве говорит, как о большом отрезке жизни ребенка. Условия жизни в это время стремительно расширяются: рамки семьи раздвигаются до пределов улицы, города, страны. Ребенок открывает для себя мир человеческих отношений, разных видов деятельности и общественных функций людей. Он испытывает сильное желание включиться в эту взрослую жизнь, активно в ней участвовать, что, конечно, ему еще недоступно. Кроме того, не менее сильно он стремится к самостоятельности. Из этого противоречия рождается ролевая игра-самостоятельная деятельность детей, моделирующая жизнь взрослых. Ролевая или как ее иногда называют творческая игра появляется в дошкольном возрасте. Это-деятельность, в которой дети берут на себя роли взрослых людей и в обобщенной форме, в игровых условиях воспроизводят деятельность взрослых и отношения между ними. Ребенок, выбирая и исполняя определенную роль, имеет соответствующий образ-мамы, водителя, пирата и образцы его действий. Образный план игры настолько важен, что без него игра просто не может существовать. Но хотя жизнь в игре протекает в форме представлений, она эмоционально насыщена и становится для ребенка его действительной жизнью.

З.М.Богуславская, Е.О.Смирнова считают, что в конце раннего детства, игра с сюжетом "вырастает" из предметно-манипуляционной деятельности.

Первоначально ребенок был поглощен предметом и действиями с ним. Когда он овладел действиями, вплетенными в совместную деятельность с взрослым, он начал осознавать, что он действует сам и действует как взрослый.

В дошкольном возрасте аффект переносится с предмета на человека, благодаря чему взрослый и его действия становятся образцом не только объективно, но и субъективно.

Около трех лет ребенок становится гораздо более самостоятельным, и его совместная деятельность с близким взрослым начинает распадаться. В то же время игра социальна и по своему происхождению, и по содержанию. Она не сможет развиваться без частого полноценного общения с взрослыми и без тех разнообразных впечатлений от окружающего мира, которые ребенок приобретает тоже благодаря взрослым. Нужны ребенку и различные игрушки, в том числе неоформленные предметы, не имеющие четкой функции, которые он мог бы легко использовать в качестве заместителей других.

По мнению Л.В.Артемовой на границе раннего и дошкольного детства впервые возникает игра с сюжетом. Это уже известная нам режиссерская игра. Одновременно с ней или несколько позже появляется образно-ролевая игра. В ней ребенок воображает себя кем угодно чем угодно и соответственно действует. Но обязательным условием развертывания такой игры является яркое, интенсивное переживание: ребенка поразила увиденная им картина и он сам в своих игровых действиях воспроизводит образ, который вызвал у него сильный эмоциональный отклик.

Режиссерская и образно-ролевая игры становятся источниками сюжетно-ролевой игры, которая достигает своей развитой формы к середине дошкольного возраста. Позже из нее выделяются игры с правилами. Следует отметить, что возникновение новых видов игры не отменяет полностью старых, уже освоенных-все они сохраняются и продолжают совершенствоваться. В сюжетно-ролевой игре дети воспроизводят собственно человеческие роли и отношения. Дети играют друг с другом или с куклой как идеальным партнером, который тоже наделяется своей ролью.

В каждой игре свои игровые условия-участвующие в ней дети, куклы, другие игрушки и предметы. Подбор и сочетание их существенно меняет игру в младшем дошкольном возрасте, игра в это время в основном состоит из однообразно повторяющихся действий, напоминающих манипуляции с предметами.

Я.Л.Коломинский, Е.А.Панько говорят о сфере действительности, которая отражается в игре. Сначала ребенок ограничен рамками семьи, и поэтому игры его связаны главным образом с семейными, бытовыми проблемами. Затем, по мере освоения новых областей жизни, он начинает использовать более сложные сюжеты-производственные, военные т.д. более разнообразными становятся и формы игры на старые сюжеты, скажем в "дочки-матери". Кроме того, игра на один и тот же сюжет постепенно становится более устойчивой, длительной. Если в

3-4года ребенок может посвятить ей только10-15минут,а затем ему нужно переключиться на что-то другое, то в 4-5лет одна игра уже может продолжаться 40-50минут.Старшие дошкольники способны играть в одно и то же по несколько часов подряд, а некоторые игры у них растягиваются на несколько дней.

Те моменты в деятельности и отношениях взрослых, которые воспроизводятся ребенком, составляют содержание игры. Младшие дошкольники имитируют предметную деятельность-режут хлеб,трут морковку, моют посуду. Они поглощены процессом выполнения действий и подчас забывают о результате-для чего и для кого они это сделали, действия различных детей не согласуются друг с другом, не исключены дублирование и внезапная смена ролей во время игры. Для средних дошкольников главное-отношения между людьми, игровые действия производятся ими не ради самих действий, а ради стоящих за ними отношений. Для старших дошкольников важно подчинение правилам, вытекающим из роли, причем правильность выполнения этих правил ими жестко контролируется.

По словам Л.К. Ладутько в развитии игры выделяются две основные стадии. Для первой стадии (3-5лет) характерно воспроизведение логики реальных действий людей; содержанием игры являются предметные действия. На второй стадии (5-7лет)моделируются реальные отношения между людьми и содержанием игры становятся социальные отношения, общественный смысл деятельности взрослого человека. Как уже говорилось игра-ведущая деятельность в дошкольном возрасте, она оказывает значительное влияние на развитие ребенка. Прежде всего, в игре дети учатся общению друг с другом, умение устанавливать со сверстниками определенные взаимоотношения.

Младшие дошкольники еще не умеют по-настоящему общаться со сверстниками. Постепенно общение между детьми становится более интенсивным и продуктивным. Игра, особенно коллективная, требует от ребенка мобилизации всех его сил и возможностей: и физических, и умственных. Игра предъявляет высокие требования к развитию речи ребенка: ведь он должен объяснить, во что и как он хотел бы играть, договориться с другими детьми, кто какую роль может сыграть, произнести свой текст так, чтобы его поняли остальные. В среднем и старшем дошкольном возрасте дети, несмотря на присущий эгоцентризм, договариваются друг с другом, предварительно распределяя роли, а также и в процессе самой игры. Содержательное обсуждение вопросов, связанных с ролями и контролем за выполнением правил игры, становится возможным благодаря включению детей в общую, эмоционально насыщенную для них деятельность.

А.К.Бондаренко, А.И.Матусик считают, что игра способствует становлению не только общения со сверстниками, но и произвольного поведения ребенка. Механизм управления своим поведением-подчинение правилам-складывается именно в игре, а затем проявляется в других видах деятельности. Произвольность предполагает наличие образца поведения, которому следует ребенок, и контроля. В игре образцом служат не моральные нормы или иные требования взрослых, а образ другого человека, чье поведение копирует ребенок.

В игре также развивается мотивационно-потребностная сфера ребенка.

Возникают новые мотивы деятельности и связанные с ними цели.

В развитой ролевой игре с ее замысловатыми сюжетами и сложными ролями, создающими достаточно широкий простор для импровизации, у детей формируется творческое воображение. Игра способствует становлению произвольной памяти, в ней преодолевается так называемый познавательный эгоцентризм. Вообще в игре коренным образом изменяется позиция ребенка. Играя, он приобретает возможность смены одной позиции на другую, координации разных точек зрения.

Рассматривая в своих работах дошкольный возраст Л.С.Выготский ставит акцент на том, что основным средством сенсорного воспитания считается дидактическая игра. На нее почти полностью возлагается задача формирования сенсорики ребенка: знакомство с формой, величиной, цветом, пространством, звуком. Дидактическая игра как игровая форма обучения-явление очень сложное.

В книге Н.П. Аникеевой приведена методика игры в развитии личности ребенка дошкольного возраста. В отличие от учебной сущности занятий в дидактической игре действуют одновременно два начала: учебное, познавательное, и игровое, занимательное. В соответствии с этим родитель или воспитатель в одно и то же время учитель и участник игры, учит детей и играет с ними, а дети учатся играя. Как хочется малышу принять участие в жизни папы и мамы, в жизни взрослых людей. Пусть не по-настоящему. Пусть «понарошку». А что если в это ...поиграть? Зачем долго, мучительно долго ждать, пока вырастешь, если уже сейчас можно «сесть» за штурвал корабля, взять в руки скальпель хирурга, слетать в космос? Благо, игрушек-хоть отбавляй! От пластикового молоточка до ракеты, от куклы до игрушечного театра. Корабли, машины, самолеты, простые и заводные, механические и электрические-да ведь это целый мир! Мир созданных человеком орудий и предметов, пусть уменьшенных и упрощенных, но зато таких доступных. Бери и пользуйся! Плыви по океанам!

И ребенок начинает играть. Вернее, начинает он раньше. Первые, самые простые игры возникают у ребенка на 2-ом году жизни. Тут новый шаг в психическом развитии ребенка. Ведь он впервые осмысленно использует предметы как игрушки. Наряду с речевыми символами в сознании малыша появляются символы предметные, возникает воображение как особая сфера психического. В действительности малыш не просто играет: он косвенно обращает свои игровые действия к взрослому, стремится получить одобрение и оценку.

Игра 3-5-летних сложнее. Простое воспроизведение действий с предметами уже не устраивает ребенка: ему хочется принять участие в настоящей жизни. Появляются роли, игра становится коллективной.

Для детей 3-4х лет основным становится воспроизведение отношений между людьми. Мир открывается детям все полнее и полнее. Они уже видят, что шофер не просто крутит руль, но вступает в определенные отношения с пассажирами, что доктор не просто делает укол больному, но и общается с ним определенным образом. И именно эти отношения и особенности общения между взрослыми и становятся центральным моментом в играх дошкольника.

Разнообразны сюжеты детских игр. Тут и «дочки-матери», семья, быт, и трудовые будни папы и мамы, и приключения.

Чем старше дошкольник, тем сложнее и романтичнее сюжеты игры, тем дальше они от хорошо знакомых бытовых сцен.

Рассматривая сюжет в ролевой игре В.В.Зеньковский говорил: «И вот что интересно: хотя игра-модель реальной жизни, хотя она отражает реальность взаимоотношений людей, она в то же время полна чудес, волшебных превращений. В игре бурно развивается воображение, ребенок мыслит и творит, планируя общую линию игры и импровизируя по ходу ее выполнения. Малыша не очень заботит то, что вместо ракеты у него-пара стульев, а вместо шлема-картонный цилиндр. Игровые предметы «добры» к ребенку; они «знают» и «чувствуют», что нужно маленькому фантазеру, и охотно «подыгрывают» ему. Фантазия малыша оживляет все, даже неживые, предметы. Ребенок играет не только роли людей, животных; скрипящая дверь, паровоз, ветер-все достойно перевоплощения, во все малыш может вдохнуть душу, психику, жизнь». Игровые законы вовсе не препятствие тому, чтобы неодушевленный предмет ожил, а плюшевый мишка заговорил человеческим голосом. Воображение ребенка не только копирует, воспроизводит, но и создает, преображает, творит.

В дошкольном возрасте начинается дифференциация в предпочтении игр, игрушек и связанная с этим отработка игровых и орудийных действий. В игре проявляются психологические особенности детей как представителей того или иного пола. Девочки лучше приспосабливаются к создавшейся ситуации, быстрее и легче входят в новые условия, устанавливая контакты.

Мальчики взрывные, создают больше шума. Выбранные игровые роли отражают социальные стремления детей разного пола. В игре в своеобразной форме реализуется интерес к деятельности, связанной с мужскими и женскими социальными ролями. Интересы мальчиков сосредоточены на технике, на соревновательных играх, в которых можно реализовать свои притязания на победу, на лидерство. Мальчики признают сильных, смелых и инициативных сверстников. Девочки любят сверстниц с мягким нравом, веселых и уступчивых.

Б.П. Никитин говорит о том, что дошкольный возраст справедливо называют возрастом игры. Возраст игры ставит вопросы, и, это ни удивительно, ответы на многие из них заключены в самой игре.

Родителям надо запомнить, что если ребенок не научился играть, если его не привлекают игрушки, если он не может создать сюжетно-ролевую игру, привлечь к ней своих друзей, у такого малыша не будет успехов и в «серьезной» деятельности. Игра-это особая, необходимая для нормального развития ребенка школа. Это, пожалуй, самое серьезное для дошкольников занятие, в котором ребята многому учатся. Психологи называют игру ведущей деятельностью, подчеркивая при этом, что, именно играя, ребенок овладевает умением обобщать и анализировать, запоминать и припоминать то, что нужно в данный момент. В игре у детей развивается фантазия, способность к концентрации внимания. Как это ни удивительно на первый взгляд, но именно в игре, где, как ошибочно полагают взрослые, ребенку предоставляется полная свобода, малыши приобретают способность к сдерживанию непосредственных желаний, к контролю за своими действиями, к целенаправленному, произвольному поведению, регулируемому осознанной целью. Словом, все важнейшие психологические новообразования, которые необходимы ребенку во всей его дальнейшей жизни, в обучении, общении, творчестве, берут свое начало в детской игре. Не случайно педагоги давно отметили, что, каков ребенок в игре, таким в значительной степени он будет и в жизни. Игра способствует развитию подлинно творческого воображения, направленного на конкретную цель, на создание нового, на получение определенного результата.

Игра-это серьезно для самого ребенка, это сама жизнь, это детская непосредственность, наивность, иногда лукавство, иногда удивительная серьезность. Для ребенка игра не всегда милая забава, часто-это труд, преодоление себя. Игра-это целый мир...И руководство детской игрой-серьезная проблема для взрослых. Пожалуй, именно здесь от родителей требуется наибольшее внимание, терпение, такт, умение наблюдать, постоянно и беспристрастно вглядываться в своего ребенка, и конечно же умение любить.

Родители сами могут прийти к выводу, что не следует жалеть времени на игру. Отношение родителей к игре своих детей должно быть проникнуто сознанием глубокой ценности игровой деятельности-как орудия самовоспитания ребенка.

Сделаем вывод: игра-это основной вид деятельности ребенка, в ней дети овладевают новыми навыками и умениями, знаниями. Ролевая игра-самостоятельная деятельность детей, моделирующая жизнь взрослых. Это-деятельность, в которой дети берут на себя роли взрослых людей и в обобщенной форме, в игровых условиях воспроизводят деятельность взрослых и отношения между ними. В развитии игры выделяются две основные стадии: воспроизведение логики реальных действий людей; моделирование реальных отношений между людьми и содержанием игры становятся социальные отношения, общественный смысл деятельности взрослого человека Игра предъявляет высокие требования к развитию речи ребенка. В игре также развивается мотивационно-потребностная сфера ребенка. Игра способствует становлению не только общения со сверстниками, но и произвольного поведения ребенка

Заключение

В заключение можно сказать, что игра - это жизненно важный и необходимый элемент в развитии как индивидуума, так и общества в целом.

По сложности характера игр можно судить о быте, нравах и навыках данного общества.

Для ребёнка в игре предоставляется возможность представить себя в роли взрослого, копировать увиденные когда-либо действия и тем самым приобретая определенные навыки, которые могут пригодиться ему в будущем.

Дети анализируют определенные ситуации в играх, делают выводы, предопределяя свои действия в схожих ситуациях в будущем.

В воображении ребёнка палка легко превращается в коня, стул в автомобиль, таким образом, игра - абстрактное мышление ребёнка. Более того, игра для ребёнка - огромный мир, причем, мир собственно личный, суверенный, где ребёнок может всё, что захочет.

Игра хранит и передает по наследству огромную гамму духовных, эмоциональных ценностей человеческих проявлений.

Игра - прерогатива детства. Дети играют, как дышат. Именно детские игры окупаются золотом самой высокой пробы, воспитывая щедрые, честные, высоконравственные личности. Игра - особая, суверенная сфера жизни ребёнка, которая компенсирует ему все ограничения и запреты, становясь педагогическим полигоном подготовки к взрослой жизни и универсальным средством развития, обеспечивающим нравственное здоровье, разносторонность воспитания ребёнка.

Игра одновременно - развивающая деятельность, принцип, метод и форма жизнедеятельности, зона социализации, защищенности, самореабилитации, сотрудничества, содружества, сотворчества с взрослыми, посредник между миром ребёнка и миром взрослого.

Вместе с тем, как полагал когда-то А.С.Макаренко, создать некий идеальный комплекс игр, идеальную модель игры, которые можно было бы рекомендовать всем детским учреждениям, детским коллективам разного типа, детям разных возрастов и на все времена, невозможно. Игра стихийна.

Она вечно обновляется, изменяется, модернизируется. Каждое время рождает свои игры на современные и актуальные сюжеты, которые интересны детям по-разному.

Игры учат детей философии осмысления сложностей, противоречий, трагедий жизни, учат, не уступая им, видеть светлое и радостное, подниматься над неурядицами, жить с пользой и празднично, "играючи".

Игра - реальная и вечная ценность культуры досуга, социальной практики людей в целом. Она на равных стоит рядом с трудом, познанием, общением, творчеством, являясь их корреспондентом.

Игра - это не просто развлечение, а серьёзное дело, это творческий, вдохновенный труд ребенка, это его жизнь. В процессе игры ребенок не только познает

окружающий мир, но и себя самого, свое место в этом мире. Играя, малыш накапливает знания, осваивает язык, общается, развивает мышление и воображение. В процессе игры ребенок примеряет на себя те или иные роли.

При этом он не только становится на место своего персонажа и получает возможность посмотреть на мир его глазами, но и обогащает собственную личность новыми качествами и ощущениями, становится более глубоким человеком. Такое взаимопроникновение является основой для использования игры в процессе воспитания вообще и с целью развития личности в частности.

Посредством игры ребенок приобретает и отрабатывает навык нахождения наилучшего решения в той или иной ситуации. Грамотно организованные игры притупляют чувство агрессии и развивают совокупность позитивных качеств.

Игры являются залогом будущих успехов растущего человека. Они прививают ребенку уверенность в собственных силах, а процесс познания приобретает особую привлекательность.

Игра - есть особая форма общения, сотрудничества, содружества, которая выводит интересы и возможности ребенка на более высокий уровень - на уровень мыслящей, творческой натуры.

Список литературы:

1. Богомолова Н.Н. Ситуационно - ролевая игра, как активный метод социально - психологической подготовки // Теоретические и методологические проблемы социальной психологии, Москва - МГУ, 1977 г.
2. Вуарен Н. Что такое игра? // Культура, 1982 г., №4.
3. Добрынская Е.И. Свободное время и развитие личности. Спб.: "Питер", 1993 г. - 354 с.
4. Педагогика и психология игры. // Межвузовский сборник научной трактовки, Новосибирск: НГПИ - 1985 г.
5. Праздников Г.А. Игра и эстетическая деятельность личности. Спб.: "Питер", 2006 г. - 412 с.
6. Рубинштейн С.Л. Основа общей психологии. Т.2., Москва: "Педагогика", 1989 г. - 448с.
7. Терский В.Н. Игра. Творчество. Жизнь. Москва: "Просвещение" 1996 г. - 264
8. Шлаков С.А. Игра и дети. - Москва: "Эксмо-Пресс", 1990. - 267 с.
9. Эльконин Д.Б. Психологические игры. Москва: "Просвещение", 1978 г. - 215

10. Богомолова Н.Н. Ситуационно - ролевая игра, как активный метод социально - психологической подготовки // Теоретические и методологические проблемы социальной психологии, Москва - МГУ, 1977 г. , с.18
11. Вуарен Н. Что такое игра? // Культура, 1982 г., №4. , с.98
12. Добрынская Е.И. Свободное время и развитие личности. Спб.: "Питер", 1993 г. - 354 с., с.21
13. Богомолова Н.Н. Ситуационно - ролевая игра, как активный метод социально - психологической подготовки // Теоретические и методологические проблемы социальной психологии, Москва - МГУ, 1977 г. , с.224
14. Богомолова Н.Н. Ситуационно - ролевая игра, как активный метод социально - психологической подготовки // Теоретические и методологические проблемы социальной психологии, Москва - МГУ, 1977 г. , с.163
15. Ладенко И.С. Игровое моделирование методологии и практики. Новосибирск: "Наука", 1997 г. - 386 с, с.95
16. Праздников Г.А. Игра и эстетическая деятельность личности. Спб.: "Питер", 2006 г. - 412 с. , с.12
17. Рубинштейн С.Л. Основа общей психологии. Т.2., Москва: "Педагогика", 1989 г. - 448с. , с.109].
18. Терский В.Н. Игра. Творчество. Жизнь. Москва: "Просвещение" 1996 г. - 264 с. , с.64].
19. Шлаков С.А. Игра и дети. - Москва: "Эксмо-Пресс", 1990. - 267 с. , с.13]