



# Игра и психическое развитие ребёнка



Роль игры в жизни человека огромна, игра развивает, воспитывает, социализирует, развлекает, дает отдых, иронизирует, наглядно демонстрирует зыбкость и неустойчивость принятых положений и социальных статусов, обеспечивает нормальное психическое развитие личности. Для ребенка же игру можно рассматривать как первую ступень познания мира. Игра, словно зеркало отражает особенности времени, развивает воображение и порождает новые сюжеты. В ее процессе дети овладевают определенными нормами и устоями, принятыми в обществе.

Игра имеет значение и для формирования дружного детского коллектива, и для формирования самостоятельности и положительного отношения к труду, и для исправления некоторых отклонений в поведении отдельных детей, и еще для многого другого.

Игра является хотя и не преобладающим, но ведущим типом деятельности в дошкольном возрасте. Игра содержит в себе все тенденции развития; она источник развития и создает зоны ближайшего развития.

**Главнейшим, хотя до последнего времени и недостаточно оцененным, является значение игры для развития мотивационно-потребностной сферы ребенка.**

Игра выступает как деятельность, имеющая ближайшее отношение к потребностной сфере ребенка.

В игре у ребенка возникает осознание своего ограниченного места в системе отношений взрослых, осознает потребность быть взрослым, происходит первичная эмоционально-действенная ориентация в смыслах человеческой деятельности.

Ни в какой другой деятельности нет такого эмоционально наполненного вхождения в жизнь взрослых, такого действенного выделения общественных функций и смысла человеческой деятельности, как в игре.

Опыты  
Л.С. Славиной

**Игра является такой деятельностью, в которой происходят основные процессы, связанные с преодолением «познавательного эгоцентризма».**

У В. А. Недоспасовой игра - деятельность, в которой происходит познавательная и эмоциональная «децентрация» ребенка.

Все предметы, которые вовлечены в игру и которым приданы определенные значения с точки зрения одной роли, должны восприниматься всеми участниками игры именно в этих значениях, хотя с ними реально и не действуют. Например, в игре в доктора обязательно есть два партнера — доктор и пациент. Доктор должен координировать свои действия с ролью пациента, и наоборот. Это относится и к предметам. Представим себе, что у доктора в руках палочка, изображающая шприц. Она для доктора шприц потому, что он с ней определенным образом действует. Но для пациента палочка есть палочка. Она может для него стать шприцем только в том случае, если он станет на точку зрения доктора, не принимая вместе с тем на себя его роли.

Таким образом, в игре коренным образом изменяется позиция ребенка в отношении к окружающему миру, формируется механизм возможной смены позиции и координации своей точки зрения с другими возможными точками зрения.

Это и есть каждоминутно происходящий процесс «децентрации».

Экспериментальную проверку этого предположения провела В. А. Недоспасова в специальном исследовании, носившем характер экспериментального формирования «децентрации» у детей.

**В связи с обсуждением вопроса о роли игры в интеллектуальном развитии ребенка большой интерес представляют взгляды Джерома Брунера.**

На основании опытов Дж. Брунер высоко оценивает значение игры для интеллектуального развития, так как в ходе игры могут возникать такие комбинации материала и такая ориентация в его свойствах, которые могут приводить к последующему использованию этого материала в качестве орудий при решении задач.

Отечественные психологи: в этих экспериментах идет речь не об игре, а, скорее, о свободном, не связанном решением какой-либо определенной задачи экспериментировании материалом, своего рода свободной конструктивной деятельности, в которой ориентация в свойствах материала происходит полнее, так как не связана с использованием этого материала для решения какой-нибудь конкретной задачи.

В одной из своих работ Дж. Брунер экспериментально показывает роль предварительных манипуляций с материалом (элементами орудий) для последующего решения интеллектуальных задач. Детям дошкольного возраста предлагалась обычная задача на практический интеллект типа задач Келера. Одна группа детей до решения задачи наблюдала, как взрослый соединяет палки скобой; другая упражнялась в самостоятельном прикреплении скобы к одной из палок; третья наблюдала за тем, как взрослые решают задачу целиком; четвертой предоставлялась возможность играть с материалами вне решения задачи (свободно манипулировать с материалом); пятая группа вообще не видела материала до предъявления задачи для решения. Оказалось, что игровая группа (четвертая) выполнила задание так же хорошо, как и та, в которой дети наблюдали за всем процессом решения задачи взрослым, и гораздо лучше, чем дети, входившие в остальные группы.

**Многочисленные эксперименты и исследования с достаточной убедительностью свидетельствуют, что в игре происходит существенная перестройка поведения ребенка — оно становится произвольным - поведение, осуществляющееся в соответствии с образцом (правилом) и контролируемое путем сопоставления с этим образцом как эталоном.**

А. В. Запорожец приводит важные результаты исследования Т. О. Гиневской, которая специально изучала значение игры для организации движений. Проведены две сравниваемые серии опытов: подвижная игра «Зайцы – охотники» и драматизированная игра в спортсмена.

З. В. Мануйленко (1948) провела специальное экспериментальное исследование развития произвольного поведения.

Игра - источник развития морали ребенка.

Так как содержание ролей главным образом сосредоточено вокруг норм отношений между людьми, т. е. ее основным содержанием являются нормы поведения, существующие среди взрослых людей, то в игре ребенок как бы переходит в развитой мир высших форм человеческой деятельности, в развитой мир правил человеческих взаимоотношений. Нормы, лежащие в основе человеческих взаимоотношений, становятся через игру источником развития морали самого ребенка. В этом отношении значение игры едва ли может быть переоценено. Игра является школой морали, но не морали в представлении, а морали в действии.

Можно, например, организовать игру в магазин. Для этого в игру, допустим, можно ввести реальные весы и гири, дается какой-либо сыпучий материал и дети поочередно, выполняя функции продавцов и покупателей, учатся отмеривать и взвешивать те или иные предметы. В таких играх дети, конечно, могут научиться и взвешивать, и отмеривать, и отсчитывать, и даже считать деньги и сдавать сдачу. Наблюдения показывают, что при этом в центр деятельности детей становятся действия с весами и другими мерами, операции счета и т. п., но на второй план отодвигаются отношения между людьми в процессе «купли-продажи». А ведь содержание ролевой игры именно в этом. Важно «проиграть» внимательное отношение продавцов к покупателям и вежливое отношение покупателей к продавцам.



*Спасибо за внимание!*