Игра — основной вид деятельности дошкольника.

Часто от педагогов, дефектологов, логопедов, сотрудников образовательных учреждений можно услышать емкую фразу: «Игра — основной вид деятельность дошкольника». Затем, следует разъяснение: в игре интенсивно формируются высшие психические функции и особенности личности индивида. Игра — это не просто развлечение, а эффективное средство формирования коммуникативных, интеллектуальных, творческих и речевых способностей ребенка. Следом скрупулёзно расписываются возрастные этапы освоения игрового процесса. Наконец, описываются игры и их разнообразие. Итог — сплошные плюсы от основного вида деятельности ребенка дошкольного возраста. Подключаются мамы, которые читают умные книги и после рьяно охраняют дитятко от любой деятельности, кроме игровой. Все счастливы…

«Но». Почему-то всегда попадается это «но», которое звучит отстраненно и неприятно, словно что-то инородное вклинилось в гармоничный процесс. В чем причина появления неугодного элемента? Откуда противоречие при всеобщем согласии?

К противительному союзу вернемся позднее. Для начала узнаем, что такое игра? Почему она появилась? И третий вопрос. Когда и главное зачем игра стала основной деятельностью дошкольного ребенка?

**Итак, начнем с первого вопроса. Что такое игра?**

Игра — феномен человеческой культуры, суть которого до сих пор не раскрыта окончательно в виду его многозначности.

Игра, деятельность, которая осуществляется по добровольно принятым правилам в условных ситуациях, задаваемых в символической форме в ограниченном времени и пространстве.

Игра — деятельность, которая изображает отношение личности к окружающему миру. Предпосылки игровой деятельности создаются тогда, когда у человека возникает желание, которое невозможно реализовать сразу.

Игра — вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта. Она появляется в детские годы и сопровождает человека на протяжении жизни.

Игра — искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности. Сухомлинский говорил: *«…духовная жизнь ребенка полноценна лишь тогда, когда он живет в мире игры, сказки, музыки, фантазии, творчества».*

У игр есть классификация. П.Ф. Лесгафт разделил детские игры на две группы: имитационные (подражательные) и подвижные (игры с правилами). Позже Н.К. Крупская назвала игры, разделенные по этому же принципу, немного по-другому: творческие (придуманные самими детьми) и игры с правилами.

В последние годы проблема классификации детских игр вновь стала привлекать внимание ученых. C.JI. Новиковой была разработана и представлена в программе «Истоки» новая классификация детских игр, в основу которой положен принцип инициативы организатора (ребенка или взрослого).

Выделяется три класса игр.

Самостоятельные игры (игра-экспериментирование, сюжетно-отобразительные, сюжетно-ролевые, режиссерские, театрализованные).

Игры, возникающие по инициативе взрослого, который внедряет их с образовательной и воспитательной целями (игры обучающие: дидактические, сюжетно-дидактические, подвижные; досуговые игры: игры-забавы, игры-развлечения, интеллектуальные, празднично-карнавальные, театрально-постановочные).

Игры, идущие от исторически сложившихся традиций этноса (народные), которые могут возникать по инициативе как взрослого, так и более старших детей: традиционные, или народные (исторически они лежат в основе многих игр, относящихся к обучающим и досуговым).

Еще одну классификацию играм дал О.С. Газман. Он выделяет подвижные, сюжетно-ролевые, компьютерные и дидактические игры, также игры-путешествия, игры-поручения, игры-предположения, игры-загадки, игры-беседы.

Наиболее развернутой и подробной является классификация игр С.А. Шмакова, за основу которой он взял человеческую деятельность:

**Физические и психологические игры и тренинги:**

* двигательные (спортивные, подвижные, моторные)
* экстатические
* экспромтные игры и развлечения
* лечебные игры (игротерапия)

**Интеллектуально-творческие игры:**

* логические
* предметные забавы
* сюжетно-интеллектуальные игры
* дидактические игры (учебно-предметные, обучающие, познавательные)
* строительные
* трудовые
* технические
* конструкторские
* электронные
* компьютерные
* игры-автоматы
* игровые методы обучения

**Социальные игры:**

* творческие сюжетно-ролевые (подражательные, режиссерские, игры-драматизации, игры-грезы)
* деловые игры (организационно-деятельностные, организационно-коммуникативные, организационно-мыслительные, ролевые, имитационные)

Также описаны наиболее типичные детские игры Г. Крайгом.

**Сенсорные игры**. Цель — приобретение сенсорного опыта. Дети рассматривают предметы, играют песком и лепят куличики, плещутся в воде. Благодаря этому дети узнают о свойствах вещей. Развиваются физические и сенсорные возможности ребенка.

**Моторные игры**. Цель — осознание своего физического «Я», формирование культуры тела. Дети бегают, прыгают, подолгу могут повторять одни и те же действия. Моторные игры дают эмоциональный заряд, способствуют развитию моторных навыков.

**Игра-возня.** Цель — физическое упражнение, разрядка напряжения, обучение управлению эмоциями и чувствами. Дети любят потасовки, драки понарошку, прекрасно понимая разницу между настоящей дракой и дракой понарошку.

**Языковые игры.** Цель — структурирование своей жизни с помощью языка, экспериментирование и освоение ритмического строя мелодии языка. Игры со словами позволяют ребенку овладеть грамматикой, пользоваться правилами лингвистики, осваивать смысловые нюансы речи.

**Ролевые игры и имитации.** Цель — знакомство с социальными отношениями, нормами и традициями, присущими культуре, в которой живет ребенок, и их освоение. Дети разыгрывают различные роли и ситуации: играют в дочки-матери, копируют родителей, изображают водителя. Они не только имитируют особенности чьего-то поведения, но и фантазируют, достраивают ситуацию в своем воображении.

Перечисленными видами игр не исчерпывается весь спектр манипулятивных методик, однако, как правильно подчеркивается, на практике чаще всего используются именно эти игры, либо в чистом виде, либо в сочетании с другими видами деятельности.

**Есть у игр и функции. Д.Б. Эльконин выделил следующие:**

* средство развития мотивационно-потребительской сферы
* средство познания
* средство развития умственных действий
* средство развития произвольного поведения

Выделяются и такие функции игры, как обучающая, развивающая, релаксационная, психологическая, воспитательная.

**Другие авторы считают, что игра выполняет следующие функции:**

* функции самореализации ребенка. Игра является для ребенка полем, в котором он может реализовать себя как личность. Здесь важен сам процесс, а не результат игры, так как именно он является пространством для самореализации ребенка. Игра позволяет познакомить детей с широким спектром различных областей человеческой практики и сформировать проект снятия конкретных жизненных затруднений. Она не только реализуется в рамках конкретной игровой площадки, но и включается в контекст опыта человечества, что позволяет детям познать и освоить культурную и социальную среды.
* коммуникативная функция. Игра — коммуникативная деятельность, осуществляемая по правилам. Она вводит ребенка в человеческие отношения. В ней формируются отношения, складывающиеся между играющими. Опыт, который ребенок получает в игре, обобщается и затем реализуется в реальном взаимодействии.
* диагностическая функция. Игра обладает предсказательностью, она более диагностична, чем любая другая деятельность, так как сама по себе есть поле детского самовыражения. Эта функция особенно важна, поскольку в работе с детьми трудноприменимы методы опроса, тесты. Более адекватным для них является создание игровых экспериментальных ситуаций. В игре ребенок выражается и выражает себя, поэтому, наблюдая за ней, можно увидеть характерные для него черты личности, особенности поведения.
* терапевтическая функция. Игра выступает как средство аутопсихотерапии ребенка. В игре ребенок может вернуться к травмирующим переживаниям своей жизни или к обстоятельствам, в которых он не достиг успеха, и в безопасной для себя обстановке заново проиграть то, что причинило ему боль, расстроило или напугало.

Дети сами используют игры как средство снятия страхов и эмоционального напряжения. Примером могут послужить различные считалки, дразнилки, страшилки, которые, с одной стороны, выступают носителями культурных традиций, с другой, являются мощным средством проявления эмоционального и физического напряжения.

Оценивая терапевтическое значение игры, Д.Б. Эльконин писал: *«Эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которую получает ребенок в ролевой игре… Отношения, в которые игра ставит ребенка как со взрослым, так и со сверстником, отношения свободы и сотрудничества вместо отношений принуждения и агрессии, приводят в конце концов к терапевтическому эффекту».*

**Теперь перейдем ко второму вопросу. Почему появились игры?**

Когда в поисковике набираешь «история возникновения игры», то появляется интересное сочетание «игровая индустрия». В голову лезут странные и совсем не детские мысли о торгово-рыночных отношениях и выгодах для конкретного пласта населения.

Появляются интересные утверждения. Одно гласит: основной причиной популярности игры стал ее развлекательный фактор. Она позволяет ***уйти от реальности и провести время в ином мире.*** Возможность погрузиться в другую реальность и стать героем собственной истории.

К.Д. Ушинский ***отделял учение от игры и считал первое непременной обязанностью школьника***. *«Учение, основанное только на интересе, не дает окрепнуть самообладанию и воле ученика, так как не все в учении интересно и придет многое, что надобно будет взять силой воли».*

Интересные мысли, о значении которых стоит задуматься.

Но все-таки уйдем с головой в история.

Истоки подвижных игр уходят корнями в глубокую древность. Главное — их воспитательное значение. Многие исследователи фольклора предполагают, что истоки подвижных игр заложены в первобытном строе. Сведений о развитии игр мало.

Этнографы вообще не ставят перед собой задачу исследовать возникновение этого процесса. Лишь в ЗО-е годы XX столетия появились работы Маргарет Мид, посвященные детям племени Новой Гвинеи, в которых имеются материалы об образе жизни детей и их играх.

Справедливо мнение Н. С. Воловик о том, что ***назначение древних игр — не развлекательное, а практическое***.

Действиями игры и словами песен люди обеспечивали себе успех в предстоящих работах. Древняя игра — магический ритуал, в котором желаемое изображается как действительное, а настоящее проецируется на будущее. Поскольку человек зависел от природы, и основным предметом изображения в играх был животный и растительный мир.

Глубокий анализ педагогической и психологической литературы по вопросу исторического происхождения игры провел Д. Б. Эльконин, который отмечал, что «вопрос об историческом возникновении игры тесно связан с характером воспитания подрастающих поколений в обществах, стоящих на низших уровнях развития производства и культуры».

В наиболее ранние исторические периоды жизни общества дети жили со взрослыми общей жизнью. Воспитательная функция тогда еще не выделялась как особая общественная функция, и все члены общества стремились сделать детей участниками общественно-производительного труда, передать им опыт, осущесвить постепенное включение детей в доступные им формы деятельности.

Уже в наиболее ранних этнографических и географических описаниях русских путешественников имеются указания на приучение маленьких детей к выполнению трудовых обязанностей и включение их в производительный труд взрослых. Так, Г. Новицкий в описании остяцкого народа (относящемся к 1715 г.) писал, что во всех играх общим являлись ловля птиц, рыбы, охота на зверя. Дети, чтобы прокормиться, учились добывать себе пропитание.

Занятость матерей и раннее включение детей в труд взрослых приводили к тому, что в первобытном обществе не существовало резкой грани между взрослыми и детьми, и ***дети рано становились самостоятельными.***

Это подчеркивают почти все исследователи. При усложнении средств и способов труда и при его перераспределении происходило естественное изменение участия детей в различных видах труда. Дети перестали принимать непосредственное участие в сложных и недоступных для них формах трудовой деятельности. За младшими детьми оставались только некоторые области хозяйственно-бытового труда и наиболее простые формы производственной деятельности.

Жизнь шла размеренно, естественно и слажено. К моменту взросления, ребенок был полноценным членом общества и это не вызывало у него сопротивления. Подготовка к взрослой жизни проходила грамотно и не ставилась в аппозицию игре.

**И третий вопрос. Когда и главное зачем игра стала основной деятельностью дошкольного ребенка?**

Вот и пришло время выйти на сцену противительному союзу «но». Настал его час.

Современные дети, которым с утра до вечера позволяют только играть, привыкают к «безделью». Они, в отличии от своих малолетних предков, не ассоциируют игру с подготовкой к взрослой жизни, которая позволила бы им безболезненно внедриться во взрослую жизнь. Любое отклонение от ведущей деятельности, они воспринимают в штыки, так как привыкли к праздности, тунеядству и дармоедству (заботливые родители и педагоги пекутся об их благостном прозябание).

Пришло время вспомнить пословицы и поговорки, которые хранят мудрость веков. *«Делу время, потехе час». «Без труда не выловишь и рыбку из пруда». «Воля и труд дивные всходы дают».* Примеров достаточно, чтобы сделать разумный вывод.

Что же происходит с современными детьми? Почему они все чаще депрессивные, вялые и ленивые? Почему переход из детского сада в школу сопровождается истериками и отказом от занятий?

Потому что кроме игры ребенок ничем не владеет. Дома игры, в саду игры, везде игры. Но неожиданно на горизонте возникает школа и пять уроков по сорок минут. Ничего себе «плавный» переход! Тут у кого угодно крышу снесет. Вот тебе и мигрень с депрессией. К концу первого класса из обычного ребенка «вылупляется» нервнотипичный, которому нужен психолог.

В памяти всплывает словосочетание «игровая индустрия». Постепенно мысль формируется и преобразуется в ответ. Теперь совершенно ясно, кому и зачем нужны нескончаемые игры.

*Не игра — основной вид деятельность дошкольника, а труд.* Это не значит, что детей нужно запрягать в тройки, а потом подхватывать и натягивать узду. Это значит, что в ***детях необходимо развивать любовь к труду посредством игры***, а не восхвалять игру, как основной вид деятельности.

Итак, игра — средство воспитания и обучения основным видам деятельности и ребенка, и взрослого. Игра — помощник в освоении жизни и окружающего пространства. В добрый путь!