

## **Игра как ведущая деятельность и форма организации жизни дошкольников**

Проблемы игры всегда привлекали внимание исследователей дошкольного детства, так как нельзя понять, что такое ребенок-дошкольник, не уяснив психологической природы детской игры. Однако в существо игровой деятельности также невозможно проникнуть без понимания особенностей развития самого ребенка, без знания психологической специфики этого возрастного периода.

**Согласно Л. Выготскому, «игра – источник развития и создает зону ближайшего развития... По существу, через игровую деятельность и движется ребенок. Только в этом смысле игра может быть названа деятельностью ведущей, то есть определяющей развитие ребенка»**

**Игру объединяют два главных признака:**

**1) непродуктивный характер, то есть направленность этой деятельности не на достижение какой-то внешней цели или какого-то практически значимого результата, а на сам процесс и на переживания субъекта деятельности;**

**2) воображаемый план преобладает над реальным, поэтому действия осуществляются не по логике объективных значений вовлеченных в игру вещей, а по логике того смысла, который они получают в воображаемой ситуации.**

Эти особенности игры могут рассматриваться как ее необходимые и достаточные признаки, позволяющие отличить игру от других видов активности. Так, например, зачастую игрой называют манипуляции младенцев с погремушками. К такому словоупотреблению подталкивает нас и специфический игровой предмет в руках ребенка, и явная непродуктивность его деятельности: младенец просто забавляется с погремушкой, постукивает ею, ощупывает, тянет в рот. Однако, с точки зрения вышеуказанных критериев, такое манипулирование еще не игра, так как не соблюдается второе, самое главное условие. Погремушка в руках младенцев не имеет никакого особого игрового смысла. Она есть только то, что она есть. Воображаемой ситуации, не совпадающей с наличным предметным полем, здесь нет. Поэтому в данном случае нет и игры.

Где же возникает расхождение наличного и воображаемого плана? Когда впервые «ребенок создает мнимую ситуацию»? Впервые мнимую ситуацию создает не ребенок, а взрослый – в совместной деятельности и общении с ребенком. Где-то к концу младенческого – началу раннего возраста дети начинают отзываться на специфические действия и обращения близких взрослых, провоцирующих незамысловатую игру. Например, часто можно наблюдать игру в прятки, когда ребенок просто закрывает ладошками глаза, а взрослый, с подчеркнутой интонацией крайнего удивления, спрашивает: «Куда девался малыш?» К обоюдному восторгу пропажа быстро обнаруживается, и игра повторяется (такие же игры «Ладушки», «Идет коза-рогатая»). Такое расширение свободы и возможностей сопровождается

яркими положительными эмоциями и приливом энергии. Ребенок начинает стремиться к игровым ситуациям. Не умея их активно создавать, не владея своим воображением, он вовлекает в игру взрослого и через него получает доступ в мир игры.

Почему играет ребенок? Что движет им в этой деятельности?

Ребенок видит вокруг себя жизнь и деятельность взрослых людей, хочет в этой жизни принимать активное участие, однако, в силу возрастных ограничений и естественного недостатка необходимых для этого сил и способностей, не может в нее по-настоящему включиться. Поэтому возникшее стремление и потребность в осуществлении взрослой деятельности он удовлетворяет в особой замещающей деятельности – игре.

В игре, согласно этому подходу, происходит удовлетворение и разрядка стремления к участию в жизни взрослых, которое возникает из непосредственного наблюдения ребенком событий окружающего мира.

Что нужно сделать, чтобы дети начали играть? В чем состоят необходимые условия, запускающие детскую игру? Согласно приведенной трактовке **игра возникает из потребности ребенка воспроизводить в собственной деятельности то, что его окружает. Следовательно, первое, с чего надо начинать, это надлежащим образом познакомить детей с окружающим миром.** Конечно, в более развитых видах игры широко используется тот содержательный материал, те события и те социальные отношения, которые имеют место в окружающем ребенка мире. *Однако детская игра, это не отражение внешнего мира, а способ вхождения ребенка в мир человека.*

**Кратко остановимся на каждом из этапов игровой деятельности.**

1) Важнейшим событием в процессе развития психики и личности ребенка является возникновение самостоятельной игровой деятельности. Игра, хоть и считается ведущей деятельностью детей дошкольного возраста, возникает далеко не сразу. Ребенок *двух с половиной – трехлет* начинает играть сам, уже не вовлекая в эту деятельность взрослого. Что же представляют собой первые виды самостоятельной детской игры? В два-три года у ребенка появляется интересное занятие: он берет множество мелких предметов и расставляет их перед собой на стуле, на полу или на подоконнике. Это могут быть самые разные вещи: кубики, пуговицы, мамина помада, папины гвозди, множество других мелких предметов, которые попадутся ребенку под руку. Он переставляет их, убирает одни и на их место ставит другие, издавая при этом не очень понятные нам звуки. Взрослые, как правило, не обращают внимание на эту деятельность (если только малыш не использует в ней запретные предметы). Наблюдения показывают, что к этим играм также не применим ролевой критерий. *Это режиссерская игра.*

**Начальные формы режиссерской игры, свойственной детям раннего и младшего дошкольного возраста, отличаются известной**

**примитивностью сюжета, однообразием действий с предметами, сравнительной непродолжительностью, ситуативностью возникновения и эпизодичностью.** Совершенно по-другому выглядит полноценно развитая режиссерская игра в старшем дошкольном и младшем школьном возрасте.

2) Почти одновременно с режиссерской игрой или несколько позже, в *самом начале четвертого года жизни*, у ребенка возникает новый вид игры, который получил название **образно-ролевой игры**. Ее отличием является то, что ребенок принимает на себя своеобразную роль – игровой персонаж – образ. *Это образно-ролевая игра.* Она состоит в том, что ребенок воображает себя кем или чем угодно и, соответственно, ведет себя так, как полагается действовать воображаемому объекту. Всем очень хорошо знакома такая картина: мама опаздывает на работу и должна успеть отвести в детский сад малыша, который, как назло, не идет быстро, а шаркает ногами. Мама торопит его, но безрезультатно. Подойдя к крыльцу детского сада, он вдруг не идет по ступенькам, как все «нормальные» дети, а «объезжает» их. «Что за ребенок такой!» – в сердцах говорит мама. «А я не ребенок, я – машина». Оказывается, малыш шаркал ногами не для того, чтобы мама опоздала на работу или чтобы в очередной раз «потрепать ей нервы», а потому, что он – машина, а машина, как известно, не поднимает ноги-колеса, а плавно скользит по асфальту. Это и есть образно-ролевая игра. Этот этап так же необходим ребенку: и для дальнейшей сюжетно-ролевой игры, и для умения перевоплощаться, и для развития творчества.

3) Когда ребенок научился самостоятельно придумывать сюжет (то есть, овладел режиссерской игрой) и получил опыт ролевого поведения (поиграл в образно-ролевую игру, попробовал перевоплощаться), то возникает основа для развития **сюжетно-ролевой игры**.

Впоследствии в **сюжетно-ролевой игре** главными становятся собственно человеческие роли и отношения. Предметное манипулирование и управление игрушками в режиссерских играх формирует у детей способность к сюжетотворчеству, умение видеть игровую ситуацию в целом, посмотреть на нее глазами разных персонажей. Способность к отождествлению, развивающаяся в образной игре, согласно оценкам многих психологов, является одной из фундаментальных общечеловеческих способностей и имеет большой вес в творческом потенциале личности. Без этой способности ролевая игра невозможна. Однако отождествление себя с той или иной ролью предполагает отождествление одновременно с двумя сопряженными ролями: «доктор – пациент», «водитель – пассажир», «продавец – покупатель» и т. д. В противном случае согласованные действия партнеров в ролевой игре просто невозможны. В этом плане значителен

вклад как образной, так и режиссерской игры.

Двухпозиционность ролевых отношений, необходимость взаимодействия с партнером в логике развития отношений, задаваемых сопряженными ролями, требует от ребенка актуализации таких способностей, которых у него пока еще нет. Ведь ему надо договориться с таким же, как и он сам, малышом, во что и как они будут играть, затем устойчиво удерживать свою роль, действовать и говорить согласно этой роли, следя за всеми действиями и словами партнера, их соответствием роли и межролевой согласованности, а главное, все это должно быть не заученными стереотипами ролевого поведения, а развитием живой драмы человеческих взаимоотношений. Если же учесть, что у каждого из участников совместной игры свой характер, темперамент, симпатии, настроение и т. д., можно понять, насколько это трудное дело – согласованное взаимодействие детей в ролевой игре.

Особое значение для развития этой способности имеет повсеместно распространенная игра с куклой. Ситуация здесь упрощается, ведь партнером по ролевой игре становится кукла. Она не обижается, не бросает играть, если ей становится неинтересно, не говорит, что так делать нельзя, не навязывает своего образа действий, с ней не нужно согласовывать свой замысел игры. В этом смысле кукла – идеальный партнер по совместной игре. Отсюда, кстати, проистекает опасность доминирования этой переходной формы игры, когда ребенок в силу каких-то внутренних или внешних причин как бы застревает в ней и не переходит к коллективной сюжетно-ролевой игре с другими детьми. В ролевой игре с куклой ребенок должен научиться «видеть» партнера. Научившись видеть в кукле живого, требующего неустанного внимания и заботы ребенка, дошкольники овладевают главным условием совместной ролевой игры – умением видеть друг друга и согласовывать свои желания и действия.

4). Сюжетно-ролевая игра, развиваясь, выдвигает на первый план игровое правило, которое начинает исполнять ведущую роль, и на сцене к *концу дошкольного периода* появляется новый вид игры ***игры с правилами***. К ним относится большинство дидактических, настольно-печатных, подвижных, спортивно-соревновательных и других разновидностей игр. Особенностью игр с правилами является то, что овладение ими предполагает специальный *подготовительный этап по усвоению правил*. (В сюжетно-ролевой игре нет такого этапа или особой деятельности по освоению роли и содержащихся в ней правил. Содержание роли конкретизируется и обогащается в ходе самой игры). Наличие подготовительного этапа в играх с правилами, на котором дети осваивают,

видоизменяют и даже создают новые правила предстоящей игры, очень важно, так как деятельность детей в это время приближается по своему характеру к принципиально новому виду – учебной деятельности.

5) Завершает развитие игры *режиссерская игра старшего дошкольного возраста*, которая собирает важнейшие достижения других разновидностей игр. Конечно, режиссерская игра, возникающая в старшем дошкольном возрасте, мало похожа на ту свою первую форму, которая была у малышек. Но суть ее остается той же. Она по-прежнему предполагает придумывание сюжета, объединяющего разные предметы, она так же предметно представлена, в ней так же один ребенок исполняет все роли. Правда, сюжеты становятся сложнее, а роли иногда трудно выделить, так как ребенок все время сопровождает все действия речью, а порой и заменяет ею все действия.

Подводя итоги, следует подчеркнуть, что игровая деятельность дошкольников качественно неоднородна и на протяжении этого возрастного периода претерпевает определенные прогрессивные изменения. На рубеже раннего и младшего дошкольного возраста возникают первые виды самостоятельной детской игры – элементарная режиссерская и элементарная образная игра. В своем развитии эти виды детской игры приводят к становлению сюжетно-ролевой игры, а последняя, развиваясь, ведет к закономерному выделению такого типа игр, как игры с правилами. Чрезвычайно важно, что, во-первых, эта последовательность имеет закономерный характер и, во-вторых, возникновение новых видов игры не отменяет уже освоенные ребенком, а все ранее сформировавшиеся виды детской игры продолжают развиваться, все более усложняясь и совершенствуясь.

Эти особенности развития детской игры позволяют сделать некоторые психологические выводы и дать педагогические рекомендации. Так, в разных фазах дошкольного детства в центре процессов психологического развития оказываются строго определенные виды игровой деятельности. Поэтому преждевременное обучение детей, например, играм с правилами, может внести искажения в процесс развития и чревато нежелательными последствиями.

Каждая фаза дошкольного периода характеризуется определенной совокупностью видов игровой деятельности, среди которых только один является новым, впервые формирующимся видом игры. *Только этот новый вид игры на данном этапе развития с полным правом может быть назван ведущей деятельностью.* В следующей фазе развития статусом ведущей деятельности будет обладать уже другой вид игры. Например,

сюжетно-ролевая игра является ведущей деятельностью в среднем дошкольном возрасте и уступает это место играм с правилами в старшем дошкольном возрасте.

***Ведущий вид игровой деятельности при этом не является преобладающим,*** хотя к концу дошкольного возраста игра получает столь мощное развитие, что в целом, во всей совокупности ее разновидностей, игра становится именно преобладающей деятельностью.. ***Те виды детской игры, которые уже перестали быть ведущей деятельностью и ушли из центра на периферию процесса психологического развития, становятся формой организации жизнедеятельности детей.***

Например, младшие школьники, предоставленные сами себе, тут же объединяются в игровые коллективы и пользуются малейшей возможностью, чтобы начать играть. Игрушки контрабандой проносятся в ранце в школу, а если учитель не очень строг, то игра затевается не только на переменах, но и на уроках, украдкой от учителя, под крышкой парты, на тетрадном листе бумаги, в одиночку или вместе с соседом, а иногда даже с большим числом участников, продолжаясь по нескольку дней. Очевидно, что игра, ставшая формой организации жизни младших школьников, могла принести много пользы. Однако при нынешней системе школьного обучения детская игра не только не становится формой организации жизни, но вообще вытесняется за рамки учебного процесса.

Те виды детской игры, которые перестали быть ведущей деятельностью и превратились в форму организации жизни детей, продолжают сами развиваться и вносить существенный вклад в развитие психики и личности ребенка. Например, режиссерская игра является первым видом самостоятельной игровой деятельности детей. Однако, будучи ведущей деятельностью, она носит пока довольно примитивный характер. К концу же дошкольного возраста, а также в младшем школьном возрастном периоде режиссерская игра выглядит по-другому. Она уже может быть не только индивидуальной, но и коллективной деятельностью детей с богатым, многоплановым сюжетом, с множеством персонажей и большим многообразием игровых ситуаций.

Следует отметить, что каждый вид детской игры вносит свой особый вклад в развитие психики и личности ребенка-дошкольника. Поэтому важно уделить должное внимание всестороннему развитию детской игры. Только соблюдая закономерность смены ведущих видов игровой деятельности, а также способствуя развитию игры как формы организации жизни детей, можно обеспечить полноценность психического развития в дошкольном возрасте.