

## Консультация для педагогов «Игра – это серьезно!»

Составила старший  
воспитатель Пархоменко Т.В.  
дата размещения: 21.02.2018 г

*Игра — это возможность  
отыскать себя в обществе, себя в  
человечестве, себя во Вселенной.*

*Януш Корчак*

Чтобы понимать друг друга, собеседникам необходимо разговаривать на одном языке. Язык детства — это, без сомнения, игра. Вот почему повзрослевшему педагогу, который сам когда-то (давным-давно или ещё вчера) был ребенком, ни в коем случае нельзя забывать волшебство игры.

На первый взгляд, кажущаяся чем-то несерьезным, развлекательным, игра решает важнейшие задачи развития и социализации личности. Однако, умело используя игровую деятельность как средство образования, диагностики и развития, ни в коем случае нельзя лишать игру непосредственности и веселья.

Почему у всех людей слово "игра" вызывает, прежде всего, приятные ассоциации? Никогда не задумывались над этим? Игры завораживают, захватывают, вводят нас в особое мироощущение. Они разрывают монотонное течение времени, будят эмоции, раскрашивают жизнь яркими красками. В игры играют и дети и взрослые... Целые страны, порой, оказываются втянутыми в большую игру. Но что, собственно, мы называем игрой?

### **Несколько определений «Игры» от солидных учёных:**

- «Игра всегда является как будто формой того или иного серьезного поведения; она является "разыгрыванием" серьезной жизни человека, ее, так сказать, представлением» (Д. Н. Узнадзе);
- «Под игрой понимаются действия, лишённые практической цели, а только воспроизводящие, имитирующие определенные практические действия» (Л. Б. Ительсон);
- «Игра — один из видов деятельности, значимость которой заключается не в результатах, а в самом процессе. Способствует психологической разрядке, снятию стрессовых ситуаций, гармоничному включению в мир человеческих отношений. Особенно важна для детей, которые через воспроизведение в игровом процессе действий взрослых и отношений между ними познают окружающую действительность. И. служит физическому, умственному и нравственному воспитанию детей» (Г. М. Коджаспирова).
- «Игра — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» (Г.К. Селевко).
- «Игра — это средство воспитания, в котором воспитатель в качестве инструмента формирования личности воспитанника использует его игровую деятельность в воображаемой и реальной ситуациях, направляя ее на развитие положительных качеств личности» (В.С. Селиванов).

### **Признаки игровой деятельности:**

1. Свободная: игрок не может быть к ней принужден, иначе игра тут же потеряет свою привлекательность;
2. Обособленная: она ограничена точными временными и пространственными, заранее определенными границами;

3. Неопределенная: ее развитие и результат нельзя заранее предвидеть; у игрока всегда есть инициатива и определенная свобода проявить находчивость;
4. Непродуктивная: не создает ни продукта общественно ценного, ни материальных благ, ни каких-либо новых элементов, кроме перераспределения собственности внутри группы игроков; в конце игры ситуация идентична начальной;
5. Регламентированная: подчиняется условиям, отменяющим обычные законы и временно вводящая новую, единственно имеющую силу закономерность. (В этой связи Кайюа делает любопытный комментарий: «В этом ограниченном игрой пространстве и отведенном времени путанные и сложные законы обычной жизни заменяют на точные, понятные придуманные правила, которые надо воспринимать такими, какие они есть, и которые обеспечивают правильное течение игры. Обманщик, если и нарушает правила, все равно делает вид, что их соблюдает. Поэтому надо отдать справедливость авторам, подчеркивающим, что нарушение правил не губит игру. Обманщик не ставит под сомнение правило, он лишь злоупотребляет лояльностью других игроков. Настоящим же разрушителем игры становится тот, кто ее отрицает, видит абсурдность в условности правил...»);
6. Иллюзорная: сопровождается специфическим ощущением какой-то второстепенной реальности или полной нереальности по отношению к повседневной жизни.

#### **Ряд положений, отражающих сущность игры:**

1. Игра — многогранное понятие. Она означает занятие, отдых, развлечение, забаву, потеху, утеху, соревнование, упражнение, тренинг, в процессе которых воспитательные требования взрослых к детям становятся их требованиями к самим себе, значит, активным средством воспитания и самовоспитания. Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов, принципом и способом их жизнедеятельности, методом познания ребенка и методом организации его жизни.

2. Игры детей есть самая свободная, естественная форма Проявления их деятельности, в которой осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для проявления своего "Я", личного творчества, активности, самопознания, самовыражения.

3. Игра есть потребность растущего ребенка: его психики, интеллекта, биологического фонда. Игра — специфический, чисто детский мир жизни ребенка. Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются, потому что играют.

4. Игра — путь поиска ребенком себя в коллективах сотоварищей, в целом в обществе, человечестве, во Вселенной, выход на социальный опыт, культуру прошлого, настоящего и будущего, повторение социальной практики, доступной пониманию.

5. Игра — свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество. Продукт игры — наслаждение ее процессом, конечный результат — развитие реализуемых в ней способностей.

6. Игра — главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, совместимости, партнерства, дружбы, товарищества. В игре познается и приобретается социальный опыт взаимоотношений людей. Игра социальна по своей природе и непосредственному насыщению, являясь отраженной моделью поведения, проявления и развития сложных самоорганизующихся систем и "вольной" практикой творческих решении, предпочтений, выборов свободного поведения ребенка, сферой неповторимой человеческой активности.

#### **Особенности игры**

*(по материалам издания А.М. Новикова «Методология игровой деятельности», С.12-16)*

1. Всякая игра есть прежде всего свободная деятельность. Игра по приказу уже не является игрой. В крайнем случае она может быть некой навязанной имитацией, воспроизведением игры. Уже благодаря свободному характеру игра выходит за рамки природного процесса. Она присоединяется к нему, располагается поверх него как украшение. Ребенок или животное играют, потому что испытывают удовольствие от игры,

и в этом заключается их свобода. Для человека взрослого и дееспособного игра есть некое излишество. Во всякое время игра может быть отложена или не состояться вообще. Игра не диктуется физической необходимостью, тем более моральной обязанностью. Игра не есть задание. Она протекает «в свободное время».

2. Игра не есть «обыденная» жизнь и жизнь как таковая. Она скорее выход из рамок этой жизни во временную сферу деятельности. Даже малый ребенок знает, что играет лишь «как будто» взаправду, что все «понарошку». Не будучи «обыденной» жизнью, игра лежит за рамками процесса непосредственного удовлетворения нужд и страстей, прерывает этот процесс. Она вклинивается в него как временное действие, которое протекает внутри себя самого и совершается ради удовлетворения, приносимого самим совершением действия.

3. Игра обособляется от «обыденной» жизни местом действия и продолжительностью. Она «разыгрывается» в определенных рамках пространства и времени. Ее течение и смысл заключены в ней самой. Игра начинается и в определенный момент заканчивается. Она сыграна. Пока она происходит, в ней царит движение, подъем и спад, завязка и развязка.

Кроме того, любая игра протекает внутри своего игрового пространства, которое заранее обозначается, материально или только идеально, преднамеренно или как бы само подразумеваясь. Арена цирка, игровой стол, сцена, киноэкран, шахматная доска — все они по форме и функции суть игровые пространства, то есть отчужденная земля, обособленные, выгороженные, освещены территории, на которых имеют силу особенные, собственные правила. Это как бы временные миры внутри обычного, созданные для выполнения замкнутого в себе действия. Внутри игрового пространства царит собственный порядок.

4. Игре свойственно эмоциональное и волевое напряжение. Напряжение вызывается неуверенностью, неустойчивостью, неким шансом или возможностью. Чтобы нечто «удалось», требуются усилия. Напряжение присутствует уже в хватательных движениях грудного младенца, у котенка, гоняющего катушку ниток, у играющей в мяч маленькой девочки. Оно преобладает в индивидуальных играх на ловкость и сообразительность — головоломке, мозаике, пасьянсе, стрельбе в мишень, — и значение его возрастает по мере того, как игра приобретает соревновательный характер. В азартной игре и в спортивном состязании он достигает крайней точки. Напряжение игры подвергает проверке играющего: его физическую силу, выдержку и упорство, находчивость, удаль и, а вместе с тем и духовные силы играющего.

5. У каждой игры свои правила. Они диктуют, что будет иметь силу внутри отграниченного игрой временного мирка. Правила игры обязательны и не подлежат сомнению. Стоит нарушить правила, и все здание игры рухнет. Игра перестает существовать. Свисток спортивного судьи разрушает чары и временно восстанавливает в правах «обыденный мир». Играющий, который не подчиняется правилам или обходит их, есть нарушитель игры. Играть надо честно, порядочно. Нарушитель игры совершенно не похож на того, кто плутует, лукавит в игре. Плут, шулер лишь притворяется, что играет. Общество играющих легче прощает ему его грех, чем нарушителю игры, ибо этот последний ломает весь их игровой мирок. Не признавая правил игры, он обнажает тем самым относительность и хрупкость этого игрового мирка, в котором он на время замкнулся вместе с другими партнерами. Он отнимает у игры иллюзию. Поэтому он должен быть уничтожен, ибо угрожает самому существованию игрового сообщества.

6. Исключительность и обособленность игры проявляется самым характерным образом в таинственности, которой игра любит себя окружать. Уже маленькие дети повышают заманчивость своих игр, делая из них «секрет» — «это игра для нас, а не для других». Что делают эти другие за пределами нашей игры, нас временно не интересует. Внутри сферы игры законы и обычаи мира повседневности силы не имеют. Мы *существуем* и *делаем* «по-другому». Тайна игры наиболее наглядно выражается в переодевании. Здесь достигает законченности «необычность» игры. Переодеваясь или

надевая маску, человек «играет» другое существо. Он и есть это «другое существо»! Детский испуг, бурный восторг, священный ритуал и мистическое претворение неразлучно сопутствуют всему, что есть маска и переодевание.

7. Одной из особенностей игровой деятельности является наличие явления «заигрывания», когда ребенок или взрослый человек не могут вырваться из «плена» игры. Явление, свойственное, очевидно, только игровой деятельности. За исключением высочайшей увлеченности творческой научной или художественной деятельностью. Также взрослые страстные игроки в преферанс могут просидеть за карточным столом по трое-четверо суток. *Азарт* — это такая *степень* увлеченности, при которой пренебрегают выбором средств, разумностью, и, в конце концов, сознанием в целом.

8. Игра порождает игровые ассоциации людей: дворовые команды, клубы, неформальные объединения болельщиков и т.д. и т.п. Объединяющее партнеров по игре чувство, что они пребывают в некоем исключительном положении, вместе делают нечто важное, вместе обособляются от прочих, выходят за рамки всеобщих норм жизни, — это чувство сохраняет свою силу далеко за пределами игрового времени.

### Функции игры

(по материалам электронного ресурса <http://dedovkgu.narod.ru/rest/rest17.htm>)

- **Развлекательно-рекреативная** (это основная функция игры — развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- **Коммуникативная:** Освоение диалектики общения;
- **Самореализации:** В игре как полигоне человеческой практики;
- **Игротерапевтическая:** Преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- **Диагностическая:** Выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- **Функция Коррекции:** Внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- **Функция Межнациональной коммуникации:** Усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- **Социализации:** Включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

### Игры хорошие и разные

Условно все детские игры можно разбить на две большие группы: с готовыми правилами и «вольные» игры, т. е. без установленных правил. Условность вызвана тем, что во всех играх есть вольное, творческое начало, и во всех же играх есть очень элементарные условия-правила... Каждая большая группа игр включает различные виды, те, в свою очередь, тоже подразделяются. Даже одна игра может иметь несколько вариантов.

Все игры принято различать по следующим устойчивым признакам. Во-первых, игры различают по содержанию и воспитательным задачам, т. е. по тому, что они развивают, воспитывают и формируют в ребенке. У них и названия соответственные: подвижные, спортивные, музыкальные, строительные и т. п. Ясно, что подвижные игры развивают мышечную систему, главным образом, а познавательные расширяют кругозор ребят, развивают свойства ума...

Во-вторых, игры рассматриваются нами по месту их проведения. У них, кстати, и названия бывают соответствующие: комнатные, настольные игры, игры на воздухе, на воде, на снегу, на льду, игры на местности, игры с эстрады и т. д. Сюда можно отнести игры на перемене, в группе продленного дня...

В-третьих, мы смотрим на количество участников, каждая игра рассчитана на определенное количество игроков одного, двух, группу, команду. Всегда следует учитывать в правилах пометку — «массовая» игра, «групповая», «могут играть только двое», «индивидуальная». Многие игры носят коллективный характер, значит, считаются нужными другими участниками, с коллективом...

В-четвертых, учитывается объем и период времени, необходимый для игры. Есть игры длительные («Цирк»), сезонные (футбол, хоккей), кратковременные («лапта»), игры-минутки (например, игры с мячами, веревками, палками и т. д.). Понятно, что и бюджет свободного времени диктует выбор игры.

В-пятых, игры различают по интенсивности движения: малоподвижные, активно-подвижные, «сидячие», «стоячие», «с бегом» и т. п.

В-шестых, различают игры по признакам пола — «игры мальчиков» и «игры девочек». Это деление часто бывает условным. И все же девочкам, например, в хоккей играть не стоит, это силовая игра. Здесь, кстати, есть и другая сторона вопроса, игры часто выступают как средство самовыражения именно мальчиков, именно девочек...

В-седьмых, к различиям игр относится и наличие необходимых для игры предметов, атрибутов. Скажем, есть игры с мячом, скакалкой, с битой, с резинкой, с камушками. Одним играм требуются веревки, другим — палочки, для третьих ничего, кроме площадки или помещения, не требуется.

В-восьмых, важным различием является возраст играющих, степень их подготовленности к игре. В сборниках игр, в описаниях часто можно встретить указание: для ребят младшего, среднего или старшего возраста. Вместе с тем для многих игр «все возрасты покорны».

В-девярых, еще различают игры стихийные и управляемые. Здесь речь идет об участии или неучастии воспитателя, старшего в играх. Чтобы разобраться в полезности игры, доступности ее ребятам следует понаблюдать за ней, а еще лучше — принять в игре непосредственное участие. Каждая игра имеет определенное целевое, воспитательное значение, которое необходимо установить в первую очередь самим, если это не обозначено в описании игр.

В практике воспитания наибольшее значение приобрели следующие группы игр с готовыми правилами:

- дидактические, познавательные, интеллектуальные;
- строительные, конструкторские, театрализованные, режиссерские;
- спортивные и подвижные;
- игры-упражнения тренировочного характера;
- ритмические, хороводные, музыкальные;
- игры-шутки, игры-забавы

Деление это несколько спорно, т. к. в разных видах игр можно встретить элементы игры другой группы, в этом отношении особенно разнообразны познавательные и подвижные игры. Как разобраться в игровом, царстве? Как установить степень полезности игр? Игры, рекомендуемые книгами, магазинами обычно имеют объяснения, маленькую рекламную справку, из которых можно узнать, на кого рассчитана игра, сколько участников, каков ее педагогический смысл. Многие игры никаких воспитательных рекомендаций не имеют, они передаются по наследству из поколения в поколение. Сколько же игр произвело на свет человечество? Наверное, считать их также невозможно, как все созданные народами песни и сказки. Их множество. Игры, как люди, живут, стареют, умирают...

Надо осознать: игра для ребенка есть система положительных доказательств самому себе. Укрепившиеся интересы в добрых, полезных играх переходят в систему укрепившихся идей, приобретенных в забавах. А это уже непреходящая духовная ценность. Какой же заманчивый, притягательный призыв звучит в нашем доме, на улице, в школе, о котором мы упоминали: — Давайте играть? — Давайте!