

## **Игра как средство развития творческих способностей детей**

Благодырь Владислав Прокопьевич, педагог дополнительного образования  
ГБУ ДО Центр детско-юношеского технического творчества и информационных технологий  
Пушкинского района Санкт-Петербурга

На сегодня в науке нет единого определения игры, нет четко сформулированной классификации игр. Изучением данной проблемы занимались такие ученые, как Д.Б. Эльконин, К.Д. Ушинский, Л.С. Выготский и многие другие.

В своей статье я попытался раскрыть понятие «игра», рассмотреть теорию игры, представить классификацию детских игр и на этой основе рассмотреть игру как средство развития творческих способностей детей.

### **Теоретические особенности игры.**

Понятие игры.

Игра хранит и передает по наследству огромную гамму духовных, эмоциональных ценностей, человеческих проявлений. Традиционные формы игровой деятельности народа, сложившиеся в культурах прошлого, практически выродились и иссякли. Это повлекло за собой обострение, обнищание социально-психологических процессов общения, отчужденность людей и т.п.

Игра является феноменом, присущим всей живой природе, а не только человеку.

У животных источником происхождения игры являются инстинктивные приспособительные действия. Отсюда видно, что «игры» животных не могут отражать окружающую их действительность. Их движения, похожие на игру человека, меняются лишь в случаях дрессировки при воспитании условных рефлексов. Ничего общего с социальной игрой человека они не имеют.

У человека игра достигла своего наивысшего развития. Человек играет практически всю свою жизнь. Игра – исторически сложившееся общественное

явление, самостоятельный вид деятельности, который обладает полезным средством воспитания детей и подростков. Она всегда целенаправленна и характеризуется многообразием целевых установок и мотивированных действий.

Естественно исторической основой возникновения и развития игры является труд. В истории общества труд старше игры, но в жизни человека игра предшествует его будущей трудовой деятельности.

Игровая деятельность имеет много общего с трудом, особенно, в детском возрасте. Но в процессе игры человек не создает материальных ценностей для удовлетворения жизненных потребностей. Выделившись в относительно самостоятельный вид деятельности, игры всегда определялись укладом жизни общества, что отражалось не только на их содержании, но и на задачах их использования в целях воспитания детей в соответствии с законами данного общества.

«Слово «игра»... принадлежит к числу величайших, на языке человека и знаменует собой понятие необычайной широты. Игра в значительной степени является основой всей человеческой культуры. Это — освобождение от прямой нужды, от работы (рабства), человек начинает мыслить, чувствовать и творить свободно, повинаясь лишь жажде каждой части своего организма — развернуться».

Если взять мнение Платона, то он видел единственно правильный путь жизни в игре, в пении, в танцах, в воздаянии должного богам. Детскую игру он понимал как подражание деятельности взрослых и потому считал, что ее следует поддерживать и развивать как ребенка. Таким образом, игра есть подражание и творчество.

Аристотель наметил иную линию в развития игры. Игра — источник душевного равновесия, гармонии души и тела. Можно определить ее проще, игра — преднамеренный ряд действий, преследующий определенную цель.

Н.Г. Чернышевский и Н.А. Добролюбов рассматривал игру как одно из действенных средств нравственного, физического и умственного воспитания.

Они подчеркивали связь детских игр с окружающей детей жизнью. Наиболее ценными в воспитательном отношении они считали народные игры и развлечения.

К.Д. Ушинский игру ребенка рассматривал как действительность ребенка с его действиями и переживаниями. Он говорил, что действительность более интересна ребенку, чем окружающая его жизнь потому, что она ему более понятна. Ушинский отмечал влияние окружающей среды на содержание детских игр. По его мнению, игры не проходят бесследно для будущей жизни ребенка и, в известной мере, содействуют формированию его личности. Он показал существенное влияние игр на развитие детского воображения, особенно в дошкольном возрасте.

Таким образом, скажем: «человеческая игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности. Игрой у человека является такое воссоздание человеческой деятельности, при которой выделяется ее социальная, собственно человеческая суть – ее задачи и нормы отношений между людьми».

На протяжении многих лет менялись не только игры, но и игрушки. На смену самодельным игрушкам пришли электронные игры, роботы, компьютеры. В современную жизнь вошли компьютерные игры. Традиционные формы игры и игрушки вытесняются или отходят на задний план. В сознание взрослого и в жизнь современного человека вторгся виртуальный мир — мир игры, и новая игрушка — компьютер.

Учитывая большое значение игр в формировании личности, ученые и педагоги разных стран изучают сущность игры, ее происхождение, развитие и значение. Нидерландский историк и культуролог Йохан Хейзинга в своей книге «Человек играющий» рассмотрел сущность игры и выделил ее основные признаки. Человек, по его мнению, является лишь постольку, поскольку он обладает способностью по своей воле выступать и пребывать субъектом игры. Она распространяется буквально на все, в том числе и на речь. По мнению

ученого, всякая игра — прежде всего и в первую очередь свободное действие. Игра по приказу или принуждению, уже больше не игра. Отсюда «первый основной признак игры: она свободна, она есть, свободна». Второй признак заключается в том, «что игра не есть обыденная или настоящая жизнь. Ее третий отличительный признак — замкнутость, ограниченность». Еще один признак игры в том, что «игра начинается и в определенный момент ей приходит конец. Игра устанавливает порядок, она сама есть порядок». В каждой игре — свои правила. Таким образом, игра обособляется от обыденной жизни местом действия и продолжительностью. Она разыгрывается в определенных рамках пространства и времени. Любая игра протекает внутри своего игрового пространства, которое обозначается, будь оно материально или идеально, преднамеренно или спонтанно.

Д.Б. Эльконин в своей книге «Психология игры» пишет: «Слова «игра», «играть» в русском языке чрезвычайно многозначны. Слово «игра» употребляется в значении развлечения, в переносном значении, например, «игра с огнем, и в значении чего-то необычного — «игра природы» или случайного — «игра судьбы». Слово «играть» употребляется в значении развлечения, исполнения какого-либо музыкального произведения и роли в пьесе, в переносном значении притворства — «играть комедию» или раздражающего действия — «играть на нервах»; занимать какое-либо положение — «играть руководящую роль»; рисковать — «играть жизнью»; обращаться с чем-либо легкомысленно — «играть с огнем», «играть с людьми»; проявляться в особой живости, блеске — «солнце играет на воде», «волна играет».

В детстве игра служит способом обучения общению, выработке тех или иных практических навыков. Игра имеет важное значение в жизни ребенка. Игра — понятие очень широкое, и в зависимости от того, какое ему придают значение, какие именно игры имеют в виду, определяется и должное отношение к игре. Игра заполняет огромный отрезок жизненного пути человека — от его младенческих лет до глубокой старости. Многие игры остаются и навечно закрепляются в жизни совершенно уже взрослых людей. «Шахматы, футбол,

бильярд, крокет и многие другие игры восходят на Олимп великих традиций вечности». Игра – это деятельность ребенка, и очень сложная. В самом младшем возрасте ребенок преимущественно играет. В школьном возрасте работа уже занимает очень важное место, но и в это время ребенок еще очень много играет, любит игру. Игра доставляет ребенку радость победы, или радость эстетическая. Ведущую роль в развитии психики ребенка, да и вообще во всей его жизни, играет его собственная деятельность. Психика не только проявляется в деятельности, но и формируется в ней. Смена возрастных этапов становления психики происходит под влиянием появления новой ведущей деятельности. Именно в процессе этой деятельности для каждого возраста происходят важнейшие изменения познания, чувств, воли, характера личности ребенка. В отечественной психологии под ведущей деятельностью понимается та, в процессе которой происходят качественные изменения в психике детей, происходит формирование основных психических процессов и свойств личности, появляются психологические новообразования, характерные именно для данного конкретного возраста.

Это не означает, что на определенном возрастном этапе своего развития ребенок занят лишь одной какой-то деятельностью.

Сущность игры как ведущей деятельности заключается в том, что дети отражают в ней различные стороны жизни, особенности взаимоотношений взрослых, уточняют свои знания об окружающей действительности. Великое значение игровой деятельности в развитии мотивационной сферы ребенка, сознательного желания учиться. Обращая внимание на эту особенность игры, Д.Б Эльконин пишет: «Значение игры не ограничивается тем, что у ребенка возникают новые по своему содержанию мотивы деятельности и связанные с ними задачи. Существенно важным является то, что в игре возникает новая психологическая форма мотивов. Именно в игре происходит переход от мотивов, имеющих форму досознательных, аффектно окрашенных непосредственных желаний, к мотивам, играющим форму обобщенных намерений, стоящих на грани сознательности. Конечно, и другие виды

деятельности льют воду на мельницу формирования этих новых потребностей, но ни в какой другой деятельности нет такого действенного выделения общественных функций и смысла человеческой деятельности, как в игре». Ценность игровой деятельности заключается в том, что она обладает наибольшими возможностями для формирования детского общества. Она как никакая другая деятельность позволяет детям самостоятельно создавать те или иные формы общения. В игровой деятельности складываются благоприятные условия для развития интеллекта, для перехода от наглядно-действенного мышления к образному и к элементам словесно-логического мышления. Именно в игре развивается способность ребенка создавать обобщенные типичные образы, мысленно преобразовывать их. Игра как бы создает «зону ближайшего развития». Л.С. Выготский писал, что в игре ребенок всегда выше своего среднего возраста, выше своего обычного повседневного поведения; он в игре как бы на голову выше самого себя.

Исходя из педагогических исследований игра есть:

- особое отношение ребенка к миру;
- особая деятельность ребенка, которая изменяется и разворачивается как его субъективная деятельность;
- социально созданный, навязанный ребенку и усвоенный им вид деятельности (или отношения к миру);
- особое содержание усвоения (или усвоенное содержание);
- деятельность, в ходе которой происходит усвоение самых разнообразных содержаний и развитие психики ребенка;
- социально-педагогическая форма организации всей детской жизни.

Теории игры.

К концу XX столетия появилось такое множество концепций игры и в таком многообразии, что их можно систематизировать определенным образом. Основанием могут быть, например, ведущие факторы, на которые опирается тот или иной теоретик при объяснении происхождения и функций игры.

Можно выделить следующие группы теорий игры:

1. Теории, осмысляющие игру исходя преимущественно из биологических (биопсихологических) факторов.
2. Теории, основывающиеся на психологических факторах.
3. Теории, дающие социологическую, преимущественно социально-психологическую интерпретацию игры.
4. Синтетические теории, учитывающие различные факторы.

Начало разработки теории игры обычно связывают с именами таких мыслителей, как Ф. Шиллер, Г. Спенсер, В. Вундт. Разрабатывая свои философские, психологические и главным образом эстетические взгляды, они попутно, только в нескольких положениях, касались и игры как одного из самых распространенных явлений жизни, связывая происхождение игры с происхождением искусства.

Для Ф. Шиллера игра — это скорее наслаждение, связанное со свободным от внешней потребности проявлением избытка жизненных сил: «Предмет побуждения к игре, представленный в общей схеме, может быть назван живым образом, понятием, служащим для обозначения всех эстетических свойств явления, одним словом, всего того, что в обширнейшем смысле слова называется красотой». Для Шиллера игра есть эстетическая деятельность. Избыток сил, свободных от внешних потребностей является лишь условием возникновения эстетического наслаждения, которое, по Шиллеру, доставляется игрой. Введение Ф. Шиллером наслаждения как общего признака для эстетической и игровой деятельности, оказало влияние на дальнейшую разработку проблем игры.

Как считает Спенсер, игра является родом тренировки, «приносящей удовольствие», и поэтому, согласно всеобщему психологическому закону удовольствия, полезна для организма. По его мнению, высшие животные и человек, ввиду лучшей приспособленности, имеют избыток энергии, не затраченный на физическое существование. Все органы животных и человека сугубо целесообразны и служат либо выживанию, либо продолжению рода. В силу этого они инстинктивно требуют постоянной тренировки. Однако,

используются не все органы сразу. Из этого следует вывод: если стремление к энергетической разрядке не встречает внешнего повода для настоящей деятельности, то возникает подражание этой деятельности, из чего, утверждает автор, происходит игра во всех ее формах. Игра обычно воспроизводит те действия, которые особенно важны для, сохранения жизни индивида. В игре проявляются главные инстинкты: «какой бы ни была игра, удовольствие ее заключается в одержании победы, в торжестве над противником... Эта победа равносильна успеху в борьбе за существование и находит себе удовлетворение в победе в шахматной игре, за неимением победы более грубого свойства». В реализации инстинктов Спенсер устанавливает природу игры как игры-соревнования, игры-состязания. Физиологизм игры распространяет и на искусство: игра — тренировка «низших» способностей; эстетическая деятельность — «высших» (слуха, зрения), гимнастика нервной системы, гигиена ума. Г. Спенсер уделяет игре не слишком много места и специально не занимается созданием теории игры. Свои взгляды по поводу игры он излагает таким образом: «Деятельности, называемые играми, соединяются с эстетическими деятельностями одной общей им чертой, а именно тем, что ни те, ни другие не помогают сколько-нибудь прямым образом процессам, служащим для жизни». Для Спенсера различия между игрой и эстетической деятельностью заключается лишь в том, что в игре находят выражение низшие способности, в то время как в эстетической деятельности — высшие. Приведенные выше высказывания не имели характера систематического изложения теории игры. Они заложили; лишь традицию рассмотрения природы игры в контексте возникновения эстетической деятельности. Согласно Спенсеру, игра биологически, совершенно бесполезна и бесцельна, она возникает там, где серьезная жизнь не нужна или не может иметь место. Причина игры, по Спенсеру, в скоплении жизненной энергии, оставшейся неупотребленной; эта энергия ищет своего выхода хотя бы в бесцельной деятельности, каковой является игра.



С точки зрения концепции гештальта К Коффка развивает свое представление об игре. Игре он отводит чрезвычайно большое место в детской картине мира, «мире ребенка». «Даже тогда, когда ребенок не играет, его отношение к миру все же отличается игровым характером». Мир ребенка, согласно Коффке, сходен с миром «примитивного человека» не различием живого и неживого, мистическим характером восприятия. Иллюзия присуща ребенку при обращении с какой-нибудь вещью до тех пор, пока она находится в его детском мире. Если он сталкивается с этой вещью в мире взрослых, он обращается с ней совершенно иначе — для него это уже другая вещь. Структура мира взрослых все больше расширяется, и постепенно то, что было для ребенка полноценным миром, становится только игрой. Коффка анализирует игру как проявление особого, качественно своеобразного мира ребенка, а не с точки зрения усвоения норм взрослого мира, подготовки к взрослой жизни и тому подобное — делает, следовательно, предметом рассмотрения мир играющего ребенка как самостоятельное явление.

Согласно Ж. Пиаже игра есть форма творчества, но творчества с определенной целью. Игра служит для восстановления равновесия объекта со средой, она своего рода самоорганизующийся динамический механизм, позволяющий субъекту приспосабливаться к изменяющимся условиям существования. Согласно Пиаже игра проявляется на каждой последующей стадии развития человека, при этом новые формы вбирают предыдущие:

- 1) игра-упражнение — приводит к формированию наиболее сложных навыков;
- 2) символическая игра — способствует формированию семиотической функции и процессов замещения реальности знаками и символами, создавая тем самым основу художественной деятельности;
- 3) игра с правилами — допускает соревнование и соперничество.

В каждой из этих категорий игр отражается уровень интеллектуального развития индивида. Столкнувшись с какой-нибудь ситуацией, организм прибегает к одной из трех форм поведения: а) инстинкту; б) приобретенному

автоматизму или привычке; в) интеллекту. Поведение может сочетать в себе элементы всех трех форм. Особых различий между механизмом, используемым интеллектом для поиска решения, и механизмами игры, Пиаже считает, не существует. Ж. Пиаже вносит новые смыслы в традиционное понимание признаков игры и дает им единое истолкование.

Критерий самоцельности игры, ее «незаинтересованность». Речь идет о весьма распространенном утверждении, что работа не имеет цели, заключенной в деятельности как таковой, тогда как цель игры заключена в ней самой.

Критерий удовольствия. Игра — деятельность ради удовольствия; работа — для пользы, независимо от удовольствия. Отмечая важность этого критерия, Пиаже ссылается на мнение Э. Клаппареда, видевшего в игре прямую, а в работе лишь опосредованную реализацию желания или потребности, и, кроме того, на З. Фрейда с его различием в человеческой деятельности принципа удовольствия и принципа реальности

Постепенно завоевавший мир в начале XX в. фрейдизм не мог не отразиться на теории игры. Как известно, необходимость проникнуть «по ту сторону удовольствия» возникла у З. Фрейда в связи с анализом травматического невроза. Установив, что при травматических неврозах природа сна и сновидений, в которых обычно выражена тенденция исполнения желаний, нарушена и отклонена от своих целей, Фрейд заключает: «Я предполагаю оставить темную и мрачную тему травматического невроза и обратиться к изучению работы психического аппарата и его нормальных, наиболее ранних форм деятельности. Я имею в виду игру детей». Однако радостную картину, в силу общего характера фрейдизма, его родоначальнику нарисовать не удалось. Критически отозвавшись о разных концепциях игры, Фрейд излагает свои идеи на основе наблюдения за игрой полуторагодовалого ребенка: «... мы подходим к утверждению, что при господстве принципа удовольствия есть средства и пути к тому, чтобы само по себе неприятное сделать предметом воспоминания и психической обработки» Мотивы и результаты такой «психической обработки» Фрейд трактует в традиционном для себя плане: ребенок стремится

перейти от примитивного переживания ситуации к активному перенесению в игру неприятных переживаний на товарища и «отомстить» таким образом, тому, кого этот последний замещает. В конечном счете, Фрейд приходит к выводу: сны травматических невротиков и склонность ребенка к игре имеют одну природу: тенденцию к навязчивому воспроизведению.

Игра, в концепции Берна, рассматривается как способ самореализации индивида, как структура его поведения, как основа коммуникации и межличностного общения. В теории Берна игра предстает на двух уровнях: игра как интерсубъективность, интегральный аналог образа жизни и образа действия; игра как психоаналитический инструментальный, способ и метод «вытаскивания» подсознательного и, следовательно, лечебное средство. В этом качестве психоаналитическая игра — аналог деловым играм и инструмент группового психоанализа. «Следует вспомнить, — указывает Э. Берна, — что понятие игры является научным. Игра — не просто привычка, поведение или реакция, но специфическая последовательность операций, на каждую из которых ожидается специфический ответ: первый ход (или удар) — ответ; второй ход — ответ; третий ход — ответ; шах и мат». Первый из указанных нами уровней игры Берна кладет в основу своей концепции жизненных сценариев и транзакционного (в некоторых изданиях — трансактного) анализа. Второй — в практику диагностики и психотерапии, осуществляемых при индивидуальном или групповом психоанализе, в учебных сценариях и на занятиях по психотренингу. Берновская теория игры принципиально отличается от традиционно-локального понимания игры как частного рода деятельности. Игра — не упражнение и не эксперимент, не просто защитный механизм, используемый от случая к случаю. Игра — образ жизни, скрывающийся в других формах жизнедеятельности личности. Каждый человек, как, демонстрирует Берна, играет постоянно, в подавляющих случаях — бессознательно, реализуя свое представление о себе, об окружающих, о целях и смыслах существования. Берна отказывается от традиционного представления об игре как деятельности ради пользы или удовольствия.

Мотивы игры гораздо глубже, а исход трагичнее. Игра может явиться человеческой драмой с фатальным исходом, разрушить личность, принести несчастье близким, представлять общественную опасность; в конце концов, даже война в контексте предложений трактовки игры — зловещая, но тоже игра.

Таким образом, игра — форма реализации жизненного сценария, а сценарий — постепенное развертывание жизненного плана, который формируется в раннем детстве, прежде всего под влиянием родителей, хотя и не только.

Сценарный анализ — способ понять игру, которую ведет тот или иной человек в тот или иной период его жизни. Цель концепции Берна: понять игру, в которую играешь, ее скрытые мотивы и возможные последствия для субъекта и его окружения означает демистифицировать личную жизнь, а то и разрушить свой привычный, комфортный внутренний образ. Не случайно Берна утверждает, что конечная цель его теоретической концепции и психоаналитической игровой практики — научить человека меньше играть; искать подлинную искренность, человеческую близость, взаимопонимание.

Большое количество исследований связано с анализом возможностей, использовать игру для понимания ребенка, для его обучения, адаптации, терапии. В некоторых работах предпринята попытка теоретического анализа игры. Ребенок использует игру для того, пишет Эриксон, «чтобы компенсировать неудачи, страдания и фрустрации, особенно те, которые связаны с технически и культурно ограниченным использованием языка».

Игра важна для ребенка потому, что дает ему возможность выражения чувств и влечений, которые не находят выражения вне игры. Это связано, во-первых, с тем, что ребенок может выражать в игре любые чувства, не боясь греха или опасности, которые связны с выражением этих чувств вне игры, и, во-вторых, с тем, что игра дает богатые невербальные средства выражения, более близкие и естественные ребенку, чем речь. Игра — естественный язык детей. Ребенок сам придает своей игре значение. М.Я. Басов, анализируя

объективные условия существования ребенка, указывает, что для них характерно отсутствие у ребенка обязанностей, так как его существование обеспечивается родителями. Это приводит к свободе во взаимоотношении со средой. Свобода эта и определяет главную особенность игры.

П.П. Блонский, считая игру «основным видом активности дошкольника, в процессе которой он упражняет силы, расширяет ориентировку, усваивает социальный опыт, воспроизводя и творчески комбинируя явления окружающей жизни», вместе с тем считал, что термином «игра » объединяются самые разные виды деятельности:

- 1) мнимые игры,
- 2) строительные игры,
- 3) подражательные игры,
- 4) драматизация,
- 5) подвижные,
- 6) интеллектуальные.

Проблему создания теории детской игры впервые поставил в нашей психологии Л.С. Выготский. «Игра есть исполнение желаний, но не единичных желаний, а обобщенных аффектов». Игра создает зону ближайшего развития ребенка. В качестве центрального момента игры Выготский выделяет мнимую ситуацию. Эта мнимость и определяет сознание играющего ребенка.

В последние годы проводят исследования игры, связанные с ее педагогическим использованием. Сама игра понимается как «организуемая взрослым форма подготовки ребенка к будущей жизни в человеческом обществе». В исследовании С.Н. Карповой и Л.Г. Лысюк рассматривается влияние игры на нравственное развитие ребенка. Игра, с точки зрения авторов, существенна для нравственного развития потому, что в игре обеспечивается развитие необходимых предпосылок для становления нравственной регуляции поведения, и, потому, что в игре ребенок усваивает нравственные отношения, существующие в обществе.

С точки зрения Карповой и Лысюк подлинное присвоение нравственных отношений в сюжетно — ролевых отношениях невозможно.

Чтобы нравственное содержание действительно стало руководством в поведении ребенка, оно должно быть включено в выполнение реальных задач, в решении которых ребенок будет действовать от своего имени, а не с позиции, которую он выполняет в игре. В связи с этим авторы формируют гипотезу о различном влиянии двух планов игры на нравственное развитие дошкольника: «Сюжетно — ролевые отношения преимущественно определяют развитие у дошкольника умения выделять и лучше познавать те стороны своих взаимоотношений с другими детьми, которые регулируются нравственными нормами. Отношения по поводу игры преимущественно способствуют присвоению детьми нравственных отношений и формированию у них соответствующих мотивов». Освоение исследований, связанных с понятием игры, дает возможность сформулировать ряд характеризующих ее положений. Они таковы:

- игра выступает как самоценная и самостоятельная деятельность, в которой важен сам процесс, а не результат;
- игра является свободной деятельностью, которая не детерминирована настоящими практическими потребностями и не может быть механически навязана извне чужой волей;
- игра — это удвоение реальности, создание «параллельного мира», взаимоналожение настоящей и воображаемой действительности;
- игра выступает в качестве активной формы моделирования реальных жизненных ситуаций, но, поскольку игровой мир виртуален, эти ситуации легко варьируются в игре, в том числе, могут быть разыграны при фантастическом изменении основных параметров реальности.

Мы увидели многообразие концепций детской игры, множество ученых занимались решением этой проблемы, но однозначного ответа, как это бывает в науке — нет.

## Классификация детских игр.

Сложность классификации игр заключается в том, что они, как и любое явление культуры, испытывают серьезное влияние динамики исторического процесса любой новой формации, идеологии разных социальных групп. Игровой элемент присутствует буквально во всех видах деятельности человека. Сложность классификации игры также в том, что они отличаются одна от другой не только формальной моделью, набором правил, количественных показателей, но, прежде всего целями. Игры с одинаковыми правилами, информационной базой могут быть весьма разными, так как используются в разных целях: в одном случае — для анализа функционирования системы, в другом — для обучения детей, в третьем — в качестве тренинга для принятия решений в моделируемых ситуациях, в четвертом — для развлечения и т.д.

Детские игры за весь период советской формации не собирались, не обобщались, значит, не классифицировались. Прав известный психолог А.Н. Леонтьев, который утверждал, что, чтобы подойти к анализу конкретной игровой деятельности ребенка, нужно встать на путь не формального перечня тех игр, в которые он играет, а проникнуть в их действительную психологию, в смысл игры для ребенка. Только тогда развитие игры выступит для нас в своем истинном внутреннем содержании.

Универсальная интрига любой игры — победа над собой: физическая, духовная, интеллектуальная, творческая, любая. Наслаждение от процесса (иногда от результата) победы над собой в этом мире. Никакие иные победы ребенка не идут в сравнение с этой, поэтом игры так любимы детьми. В них сфокусированы динамические: процессы жизни: устремление к желаемому (перспективы игры), полет мысли, мышечная разрядка, слияние с ритмами природы, «игра случая» и т.д.

Классификация игры — это создание порядка игр, соподчиненных их назначением, составленных на основе учета принципиальных и общих признаков и закономерных связей между ними

Сошлюсь лишь на двух авторов — К. Гросса и А. Гомм. К. Гросс подразделяет игровые явления на четыре группы: боевые, любовные, подражательные, социальные. Группировка игр по таким видам построена на разнородных критериях, прежде всего на идее социальной деятельности. Английская исследовательница игр А. Гомм делит все игры на две группы: игры драматические и игры, построенные на «ловкости и удаче». У А. Гомм игры драматические имеют пять горизонтальных приемов оформления: линейное, круговое, арочное, спиральное и произвольное.

В литературе советского периода классификацию игр сделал в начале 30-х гг. собиратель игр В. Всеволодский-Гернгросс, который весь мир игровых явлений разбил на три основных формальных вида, соприкасающихся каждый с особой категорией общественной практики: игры драматические, спортивные и орнаментальные. Классовый подход Гернгросса научно наивен. Так, драматические игры он делит на:

- 1) игры производственные: охотничьи и рыболовные, скотоводческие и птицеводческие, земледельческие;
- 2) игры бытовые: общественные (война, власть, торговля, школа и др.) и семейные;
- 3) игры орнаментальные;
- 4) игры спортивные: простые состязания, состязания с вещью.

«В педагогической литературе принято различать: игры предметные, сюжетные, подвижные и дидактические. В свою очередь, сюжетные игры делятся, на ролевые, «режиссерские» и игры-драматизации». Такой подход явно не охватывает все богатство игровой практики, он давно устарел.

Можно принять за аксиому общепринятый подход делить все игры детей и взрослых на две, а с нашей точки зрения, на три большие группы:

1. Игры с готовыми «жесткими» правилами.
2. Игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий.



3. Игры, в которых наличествуют и свободная игровая стихия, и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по ее ходу.

По содержанию «вольные» (свободные) игры различаются по той сфере жизни, которую они отражают: военные, свадебные, театральные, художественные; бытовые игры в профессию; этнографические игры и т.п. Есть позитивные социально-этические игры и асоциальные (игры на деньги и вещи, корыстные, криминальные игры, игры ложного риска, опасные для жизни, игры азартные, вульгарные и пустые). Содержание же дает основание подразделять игры на самобытные (цельные) и комплексные, объединяющие в себе органично игры разного вида.

По форме. Как известно, форма в философской трактовке есть способ существования и выражения содержания. Она означает внутреннюю организацию содержания и связана с понятием «структура».

Круг явлений, за которыми в науке и в быту установилось наименование игровых, достаточно велик и разнороден. Мы уже говорили, что имеют право на существование игры-танцы, игры-пантомимы, игры-песни, игры-театрализации, игры-ритуалы и церемониалы и т.п. Можно выделить в самостоятельные типовые группы, следующие игры:

- собственно детские игры всех видов;
- игры-празднества, игровые праздники;
- игровой фольклор;
- театральные игровые действия;
- игровые тренинги и упражнения;
- игровые анкеты, вопросники, тесты;
- эстрадные игровые импровизации;
- соревнования, состязания, противоборства, соперничества, конкурсы, эстафеты, старты;
- свадебные обряды, игровые обычаи;
- мистификации, розыгрыши, сюрпризы; карнавалы, маскарады; игровые аукционы и т.п.

Интенсивное использование игр во второй половине XX столетия в качестве модели обучения дает основание подразделять игры на внеутилитарные и деловые (имитационные, организационно-деятельностные, игры-маневры и т.п.).

### **Игра как средство развития творческих способностей ребенка**

Игра имеет особое значение в жизни ребёнка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа. Каков ребёнок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего «человека» происходит, прежде всего — в игре. И вся история отдельного человека как деятеля и работника может быть представлена в развитии игры и в постепенном переходе её в работу. Детство рождает собственную культуру бытия ребенка. Игра имеет процессуальный и преходящий характер, ее цель — изменение личности. Она готовит ребенка к будущей самостоятельной жизни. В ней ребенок, прежде всего, учится быть человеком. Дети, играя в войну, увлечены, верят, что «это так», что происходит бой, и в то же время знают, что «это не так», никого здесь не убьют. Подражая чему-то красивому, возвышенному, опасному, чему-то другому, чем то, что окружает, ребенок никогда не теряет представления об «обычной действительности. Игра выступает в качестве способа освоения им мира. В дальнейшем таким способом освоения мира становится учение, хотя игра и не исчезает полностью из жизни подростка. Игра обладает качествами, обращенными непосредственно к основным сущностным чертам человека; она выступает как своеобразное замещение реальной ситуации, как подлинно человеческая деятельность. Игра возникает с необходимостью в определенный период развития человека, и это непосредственно связано с задачами воспитания целостной личности.

Человек играющий есть человек создающий собственный мир, а следовательно, человек творящий. Будучи человеком творящим, если верить Н. Бердяеву, он превращается в существо подобное Богу. Человек — великое чудо творения, он создан «по образу и подобию Божью», а следовательно,

создан свободным, в нем как в зеркале отражен весь мир, а точнее, он сам является целым миром, моделью всего, что создано «от века». «Человек — микрокосм, в нем дана разгадка тайны бытия — макрокосма». Поэтому тот, кто хочет понять мир должен понять человека, считает Бердяев согласно традиционному пониманию, сложившемуся в психологии и философии к началу нашего столетия, фантазия — это способность создавать новые образы (а также воспроизводить образы, сохраняющиеся в памяти). Маленькая девочка, играя с куклой, воображает себя матерью и прекрасно знает, что все ее действия; — это «понарошку». Котенок, играющий с бантиком, и котенок, лакающий молоко, — это один и тот же котенок. Ребенок, уныло ковыряющий ложкой манную кашу, и ребенок, оседлавший палочку, воображая себя, лихим наездником, — это два разных ребенка. Животное не играет в полном смысле этого слова. На наш взгляд, здесь целесообразно говорить не о наличии игры в ее подлинном воплощении, в ее специфике и самости, а о неких зачатках игры или, лучше, ее предпосылках, также как мы говорим о предпосылках сознания в животном мире в виде высокоорганизованной психики. Наверное, как психические процессы животного в результате эволюции трансформируются в мыслительную деятельность человека, его игровое поведение вырастает в самобытное, целостное, качественно определенное явление – игру. Человек, наделенный фантазией, это уже множество людей в одном лице, это возможность игры, ибо только у него есть способность превращать возможное в действительное, а невозможное делать возможным. Без эмоций невозможно познание истины. В своей субъективной реальности игра определяется связью с эмоциональностью. Игра служит, прежде всего, запросам чувства, именно поэтому дети часто легко разрушают то, что создали в процессе игры (замки из кубиков, сшитые наряды для кукол и т.д.): вещи сами по себе, их здесь не интересуют. И взрослые, и дети одинаково «не выносят», когда кто-либо в процессе игры начинает «баловаться», шутливо и игриво, а не «серьезно» относится к тому, что они делают. Установка на серьезность всецело определяется в игре интересами чувства — и этим она отличается от

серьезности, которая сопровождает все остальные сферы бытия — труд, любовь, смерть и т.д. Игровая серьезность — это глубина чувств и переживаний, момент подлинности в рамках условного бытия. Игание, как процесс и состояние души в своем чувственно-эмоциональном бытии связано с удовольствием. Игра есть, тот вид удовольствия, который доступен всем, игры, как и удовольствия, могут быть «плохими» и «хорошими»; нести благо и зло, учить, лечить душу, помогать, а могут и обозлить, искалечить; каждый сам выбирает свои игры, а выбор определяется множеством факторов. Неизменным остается, только нацеленность игры на получение удовольствия. Игры без удовольствия не бывает, в то время как удовольствие без игры вполне достижимо.

Быть может потому, что нам жалко расставаться с детством, где игра органична и естественна, где она есть главный способ освоения мира, почему, собственно и формируется ролевая игра, ребенок как бы примеривает на себя свою будущую жизнь? А существует ли вообще это разделение на детство и не — детство в пределах бытийной значимости тех или иных явлений? Почему гении человечества часто напоминают по своему поведению и мироощущению детей? Не потому ли, что «умеют» и не боятся играть?

Каждый согласится с тем, что неиграющий ребенок — это нонсенс, скорее аномалия, чем норма, то, что вызывает тревогу родителей, педагогов и врачей. Детство — это не только и не столько подготовка к взрослой жизни, сколько самобытное и самоценное явление, подлинное бытие, настоящая жизнь, которая быть может, гораздо более значима, чем вся последующая. Детская игра чрезвычайно содержательна, многогранна, она составляет основное содержание жизни ребенка. А что составляет содержание игры? — Жизнь, во всем ее многообразии и проявлениях. Это взаимопроникновение игры и жизни, их взаимообусловленность характеризует не только детскую игру, но игру вообще. Однако в контексте детства игра реализуется и проявляется, «определяется» полнее и ярче. Интересно посмотреть на игру с точки зрения философского осмысления детства. Мир детства — мир глубоких

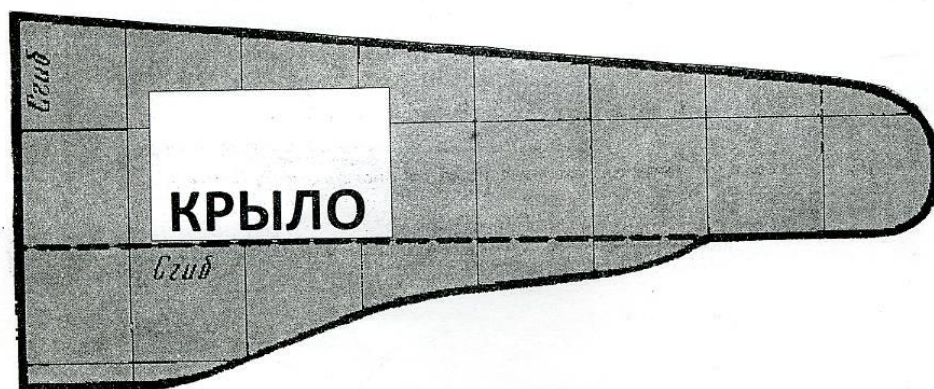
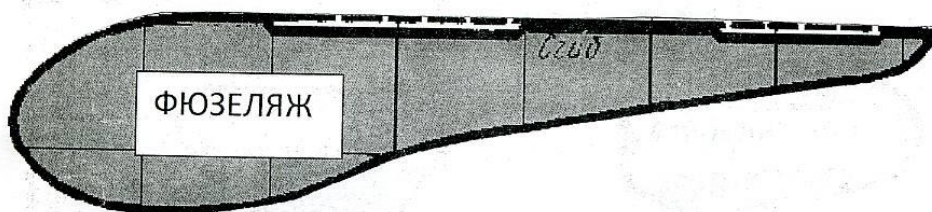
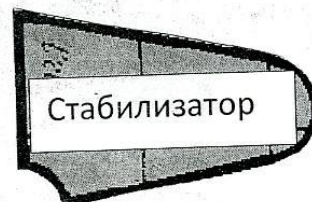
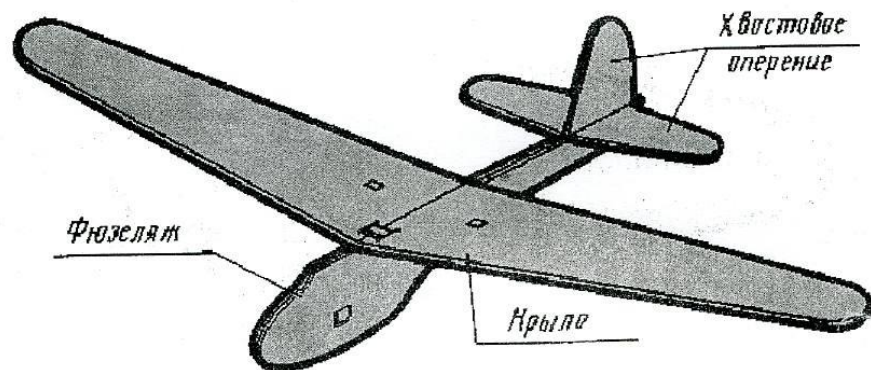
переживаний, сильных эмоций, всепоглощающего чувства. Детство — интуитивное постижение правды жизни, глубинный онтологический его смысл — это безграничная подлинность. Как же эта подлинность сочетается с условностью игры, которую мы назвали неотъемлемой принадлежностью детства? Нет ли здесь противоречия? Конечно, есть, и это парадокс, который лишь выявляет глубинные моменты единства парадоксальных явлений — в нашем случае это подлинность, искренность детства и условность, мнимость игрового мира. Состояние игриания для ребенка — это как раз и есть момент подлинности. Игра сохраняет и охраняет подлинность, искренность, наивность от жестокой лжи повседневности. Будучи мнимой, игра никогда не бывает лживой, так как ложь невозможна там, где изначально присутствует видимость, не выдаваемая за реальность, а существующая сама по себе. Ведь ложь предполагает подмену одного явления — настоящего, другим — ложным, игра же не подменяет собой реальность, она существует вместе с ней.

Игра искренна так же как ребенок, и вероятно, поэтому они так хорошо «понимают» друг друга и так органично сочетаются — дитя и игра. Ребенок «заброшен» в мир чуждый и непонятный ему, часто пугающий и невероятно огромный, но интересный. Заинтересованность и попытка приблизить этот мир к себе толкает ребенка к адаптационно-приспособительной деятельности путем создания собственного условного мира. Условность игры и подлинность детского восприятия мира органично дополняют друг друга, быть может, именно поэтому, игра навсегда сохраняет в себе подлинность эмоций, которые и являются источником удовольствия.

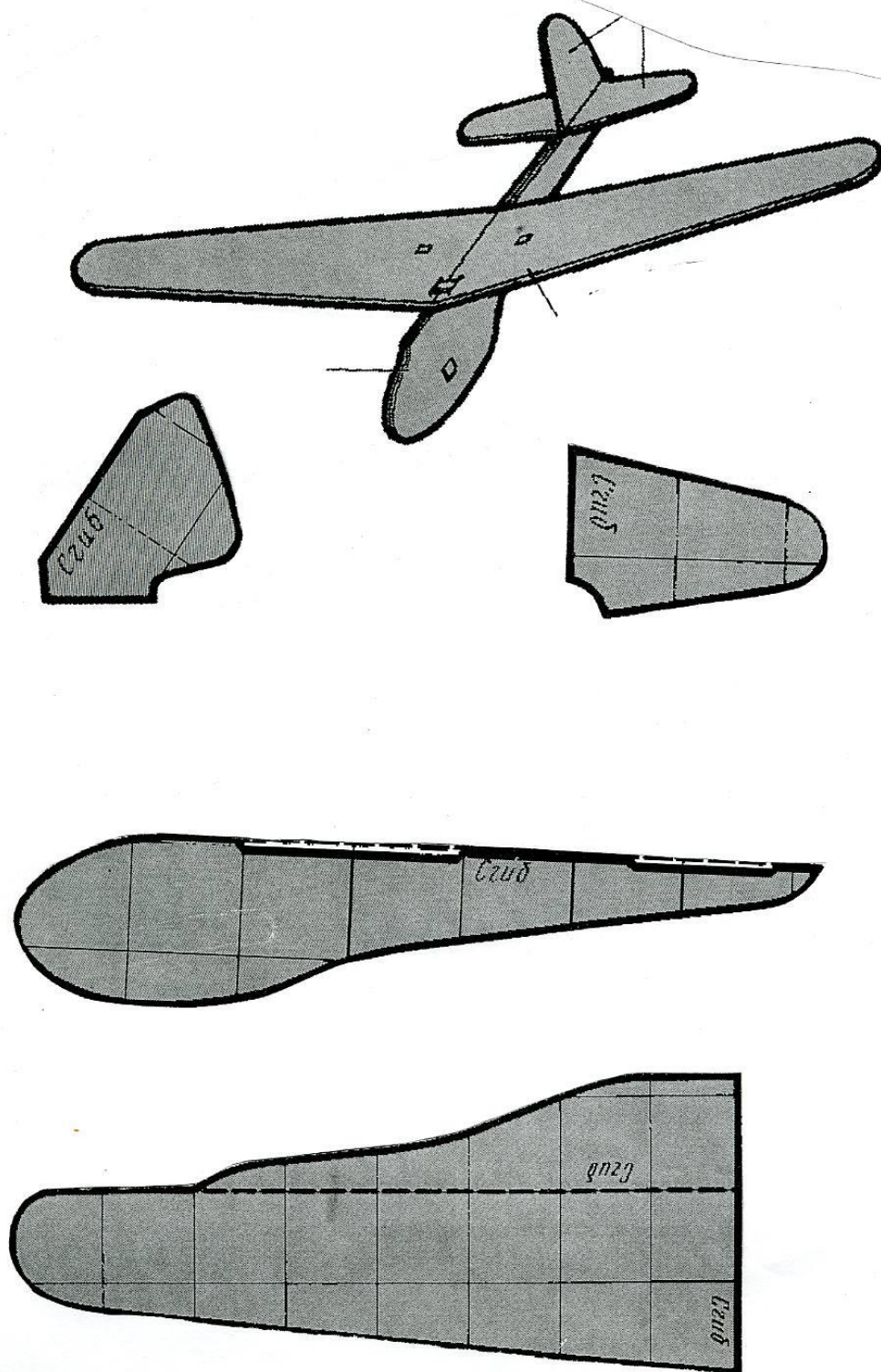
### **Приминение игры детей на практике.**

Учитывая выше изложенное, я часто в своей деятельности применяю игру детей на практике. Я работаю педагогом дополнительного образования в Центре детско-юношеского технического творчества и информационных технологий Пушкинского района Санкт-Петербурга. Являюсь руководителем объединения «Авиамоделирование». В объединении обучаются дети в возрасте

8-9 лет. При изучении темы «Основы теории полета» для качественного усвоения материала я применяю игру. Дети очень любят играть. Суть игры заключается в том, что дети развивают память и в тоже время усваивают теоретический материал. Теоретический материал - обучающиеся должны усвоить основные части самолета: фюзеляж, крыло, стабилизатор, киль. Им предлагается запомнить шаблоны основных частей самолета вырезанных из картона, которые лежат на столе. Название шаблонов находится на одной из сторон. При этом они должны за определенное время запомнить название и количество основных частей лежащих на столе. Затем, тот, кто проверяет свои способности, разворачивается спиной к столу. В это время, из лежащих на столе шаблонов, убирается один из них, и производят перемешивание остальных шаблонов, т. е. меняют местами. После этого испытуемый разворачивается лицом к столу и угадывает, какой шаблон убрали и его название.









### Следующая игра – разгадывание кроссворда.

Кроссворд составлен на тему «Воздушный змей». При разгадывании кроссворда, есть возможность оценить знания обучающегося по данной теме.

Критерий определения знаний по 5-ти бальной системы:

4 правильных ответов-5

3 правильных ответов-4

2 правильных ответов-3

#### Кроссворд на тему:

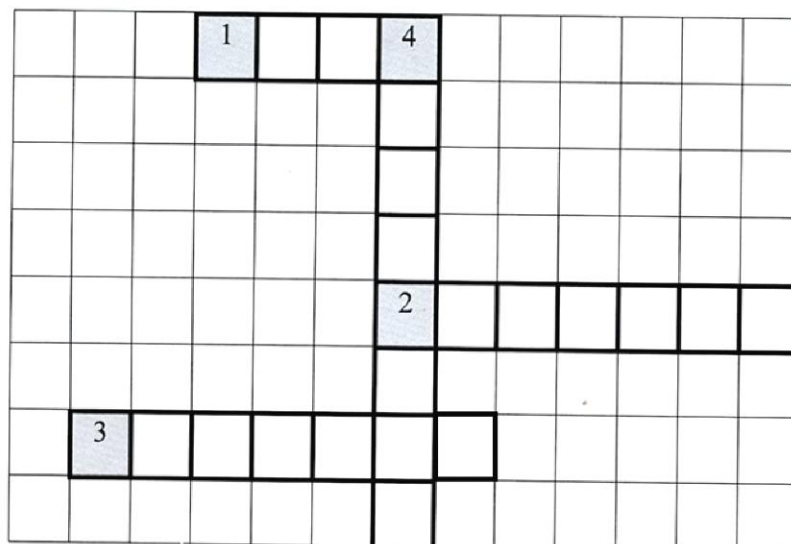
#### «Воздушный змей»

##### По горизонтали:

1. При помощи чего запускается змей ?- (леер)
2. За счет чего возникает подъемная сила воздушного змея?-(обшивка)
3. При помощи чего, создается предпосылка для создания подъемной силы?-(уздечка)

##### По вертикали:

4. Чем создают натяжку обшивки воздушного шара?-(распорка)



И еще для аттестации обучающихся применяю тесты. Тест составлен на тему «Основы теории полета» с применением юмора. Он также дает возможность оценить знания обучающегося по 5-ти бальной системы. На каждый вопрос теста дается 3 ответа. Один из них правильный, этим самым мы даем возможность мыслить и самостоятельно принимать решение.

После окончания работы над тестом происходит «разборка полетов». Каждая работа над тестом подвергается анализу. В результате чего, обучающиеся твердо усваивают материал. Таким образом, цель занятия достигнута.

### **Фрагмент ТЕСТА**

**Крыло**-назначение для осуществления полета самолета?

- Ответы: 1- для красоты  
2-площадь для нанесение символики  
3-для создания подъемной силы

**Элерон**-для чего предназначена эта часть крыла?

- Ответы: 1-помахивая прощаясь с провожающими  
2-для отклонения самолета вверх и вниз  
3-для предотвращения вибрации крыла

**Фюзеляж**- для чего нужен в самолете?

- Ответы: 1-для красивой внешности самолета  
2-для нанесения надписей, узоров, эмблем, знаков.  
3-корпус модели несущий крыло, стабилизатор, шасси  
и др.

**Пропеллер**-для чего служит в самолете?

- (винт) Ответы: 1- для охлаждения воздуха  
2- для создания тягового усилия  
3- для разбрызгивания капель дождя

**Почему происходит полет самолета ?**

- Ответы: 1- от погоды  
2- от наличия угла атаки  
3- от настроения летчиков

## **Заключение**

В представленной статье рассмотрено понятие «игры», ее теоретические особенности. Каждый ученый подходил к решению этой проблемы по-своему. Представленный анализ подводит нас к пониманию, что игра – исторически сложившееся обобщенное явление, самостоятельный вид деятельности, который обладает полезным средством воспитания детей и подростков. Основываясь на высказывании одного физика, следует закончить словами «понимание атома – детская игра по сравнению с пониманием детской игры».

## Список использованной литературы

1. Бердяев Н.А. Философия свободы. Смысл Творчества. М., 1989.
2. Берн Э. Игры, в которые играют люди: Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры: Психология человеческой судьбы. М: ФАИР-ПРЕСС, 1999.
3. Берн Э. Трансакционный анализ и психотерапия, СПб., 1992.
4. Блонский П.П. Педология. М., 1999.
5. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. Вопросы психологии №6 - 1966
6. Вундт Вильгельм. Этика. — СПб., 1887.
7. Добринская Е.И. «Свободное время и развитие личности». Л., 1983.
8. Игры народов СССР: Сборник материалов / Сост. В.Н.Всеволодовский-Гернгросс и др. М.; Л. 1933.
9. Карпова С.Н., Лысюк Л.Г. Игра и нравственное развитие дошкольников. М., 1986
- 10.Луначарский А.В. Игра // Издание театрального раздела Наркомата по просвещению. Вып. 1. Пг., 1918.
- 11.Ушинский К.Д. Собр. соч. В 8 т. Т. 8. Л., 1950.
- 12.Фрейд З. По ту сторону принципа удовольствия. М., 1912.
- 13.Хейзинга Йохан «Человек играющий». Прогресс. М., 1937.