**Консультация для педагогов.**

**Психологические основы дошкольной игры.**

Игра – основной вид деятельности ребенка дошкольного возраста, потребность растущего организма. Игра доставляет детям радость, вызывает разнообразные чувства и переживания, является интересной и доступной для ребенка формой познания и творческого воображения впечатлений об окружающей действительности. Дети дошкольного возраста приобретают в игре первые навыки общественного поведения: умение взаимодействовать с другими детьми, вступать с ними в различные отношения, договариваться и объединяться для осуществления общих игровых замыслов, считаться с интересами своих партнеров по игре. В игре у ребенка формируются те стороны психики, от которых зависит, насколько впоследствии он будет преуспевать в учебе, работе, как сложатся его отношения с другими людьми. В игре происходят существенные преобразования в интеллектуальной сфере, являющейся фундаментом развития личности. Все это делает игру незаменимым средством воспитания и формой организации жизни и деятельности детей.

В психологии существует множество взглядов на игру, имеется множество теорий игры. Игра характеризуется тем, что мотив игрового действия лежит не в результате действия, а в самом процессе. Так, например, у ребенка, играющего в кубики, мотив игры лежит не в том, чтобы сделать постройку, а в том, чтобы делать ее, т.е. в содержании самого действия. Это справедливо не только для игры дошкольника, но и для всякой настоящей игры вообще. Не выиграть, а играть – такова общая формула мотивации игры. Существуют различные по своему содержанию и происхождению формы игры. Например, существуют игры, которые возникают лишь в определенной ситуации и исчезают вместе с этой ситуацией, но существуют и игры традиционные. Такова, например, игра «в классы». В ней могут варьироваться правила, способы расчерчивания площадки, но принцип игры остается неизменным. Таким образом, игра необыкновенно многообразна не только по своему содержанию, но и по своим формам и источникам. Однако, для того чтобы попытаться вскрыть психологическую сущность игры, следует начать с анализа самого простого примера, самой простой игровой деятельности ребенка. В комнате развертывается игра в «детский сад». Двое из детишек играют, а третий еще не вошел в игру, он сидит и смотрит на играющих. По ходу игры дети собираются устроить перевозку имущества «детского сада» на игрушечной тележке, но для этого нет подходящей «лошади». Один из участников игры предлагает использовать в роли лошади кубик. Конечно, наблюдающий за игрой ребенок не может удержаться от реплики. Это реплика, наполненная величайшим скептицизмом: «Разве такая лошадь бывает?» Как и всякий ребенок, он остается реалистом. Но вот ему надоело наблюдать, он включается в игру, и если теперь вслушаться в его собственные игровые предложения, то оказывается, что, по его мнению, кубик не только может стать лошадью, но даже парой лошадей сразу.

Итак, типичное для игры своеобразное соотношение смысла и значения не дано заранее в ее условиях, но возникает в самом процессе игры. Когда игра продолжается уже достаточно долгое время, когда действие в связи с данными игровыми предметными условиями повторено уже множество раз, то вы можете наблюдать своеобразное явление: игра оборвалась, а ребенок все еще во власти игрового смысла. Игровой смысл как бы заслонил собой реальное значение.

Второе явление, характеризующее динамику отношения смысла и значения в игре, – это явление обыгрывания предмета, например обыгрывания куклы, части сада и т.п. Известно, что ребенок предпочитает иметь дело со старой куклой, что ребенок воспринимает ее интимнее, ближе, чем новую. Он как бы вкладывает в этот предмет свое игровое отношение к ней. Это отношение кристаллизуется не только в самом сознании ребенка, но оно как бы проецируется им и ассоциативно закрепляется за игровыми предметами – игрушками. Это и есть процесс их «обыгрывания». Так обыгрываются кукла, уголок сада, который кажется теперь наполненным таинственными и заманчивыми опасностями, возбуждающими целую гамму чувств, обыгрывается какая-нибудь заброшенная коляска, приобретающая в игре героический облик боевой тачанки, и т.п.

 Итак, в дошкольной игре операции и действия ребенка всегда реальны и социальны, в них ребенок овладевает человеческой действительностью**.**Игра – это подлинно «путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить» (М. Горький)**.** Познавательное значение игры уясняется и подчеркивается в связи с еще одной замечательной чертой детского игрового действия. Она заключается в том, что игровое действие всегда обобщено, это есть всегда обобщенное действие. Ребенок, воображая себя в игре шофером, воспроизводит то, как действует, может быть, единственный конкретный шофер, которого он видел, но само действие ребенка есть изображение не данного конкретного шофера, а шофера вообще, не данных конкретных его действий, наблюдавшихся ребенком, но вообще действий управления автомобилем, конечно, в пределах доступного ребенку осмысления и обобщения их. Это происходит потому, что мотивом для ребенка является не изображение данного конкретного лица, а осуществление самого действия как отношения к предмету, т.е. именно действия обобщенного. ...Именно обобщенность игровых действий есть то, что позволяет игре осуществляться в неадекватных предметных условиях. Благодаря тому что игровое действие носит обобщенный характер, самые способы действия, а следовательно, и предметные условия игры могут изменяться в очень широких пределах. Когда ребенок, сидя за столом, создает игровую ситуацию, в которой фигурирует идущий человек (например, доктор, спешащий к больному или в аптеку), то карандаш, палочка или спичка одинаково могут заменить собой человека. С этими предметами ребенок может успешно осуществлять операцию перемещения, т.е. обобщенное движение, требуемое данным игровым действием. Другое дело, если в руке ребенка мягкий круглый мяч. Требуемая операция с ним невозможна, движение лишается своей характерной конфигурации «ходьбы», и наступает такой момент, при котором игровое действие становится уже невозможным.

 Итак, в игре не всякий предмет может быть всем. Более того, различные игровые предметы-игрушки выполняют в зависимости от своего характера различные функции, по-разному участвуют в построении игры. Как же развивается игра? В сюжетных, или ролевых, играх играющий ребенок принимает на себя ту или иную роль. Ребенок играет «в шофера», «в воспитательницу» и т.п., строя соответствующую ситуацию и сюжет игры. Когда ребенок берет на себя в игре, например, роль воспитательницы детского сада, то он ведет себя в соответствии с теми правилами действия, которые скрыты в этой социальной функции: он организует поведение детей за столом, отправляет их спать и т.д. Классические игры, с которых начинается игра дошкольника, – это игрысюжетные, с открытой игровой ролью, с открытой воображаемой ситуацией и со скрытым правилом. Ролевые игры с воображаемой ситуацией превращаются в игры с правилами, в которых воображаемая ситуация и игровая роль содержатся в скрытой форме. Игры с правилами, т.е. такие игры, как, например, игры «в прятки», настольные игры и т.п., резко отличны от таких ролевых игр, как игра «в доктора», «в полярного исследователя» и пр. Они кажутся не связанными друг с другом никакой генетической преемственностью и как бы составляющими различные линии в развитии детской игры. Однако в действительности одна из этих форм игры непосредственно развивается из другой, в силу потребности, заложенной в самой игровой деятельности ребенка, причем игры с правилами возникают на более позднем этапе. Экспериментатор играет «в прятки» с ребенком-трехлеткой. Когда ребенок спрятался, экспериментатор не сразу «находит» его, но умышленно задерживается на 1–2 минуты возле ребенка, делая вид, что он не может его отыскать. Тогда малыш не может удержаться от того, чтобы не нарушить правило, и тотчас же выдает свое присутствие возгласом: «Дядя, а я здесь!» Совсем иначе играет в прятки ребенок 6 лет. Главное для него – выполнить правило. Экспериментатору пришла мысль уговорить обоих детей – 3 и 6 лет – спрятаться вместе. Экспериментатор снова делает вид, что он не может сразу найти спрятавшихся детей. Вскоре слышатся оживленные голоса детей и заглушенная возня. Малыш стремится обнаружить себя, а шестилетка запрещает ему это сделать; раздаются возгласы: «Тише, молчи!» Наконец, старший делает попытку зажать рот маленькому – дело доходит до весьма энергичных приемов, заставляющих малыша подчиниться правилу. Различие в поведении обоих детей обнаруживается в этом опыте в удивительно наглядной и ясной форме. Как же возникают игры справилами? Они вырастают из ролевых игр с воображаемой ситуацией; «кошки-мышки», «волки и овцы» – в самом названии игр слышится, что они произошли из игр с ролями. Тот факт, что игры с правилами рождаются в ролевых играх с воображаемой ситуацией, полностью подтверждается фактами специальных наблюдений и исследований. Наконец, об этом свидетельствует опыт практического воспитания у детей младшего дошкольного возраста умения подчиняться правилу, который был осуществлен с целью проверки этого положения. Замечательной чертой игр с фиксированными правилами является то, что как во всякой ролевой игре уже заключено определенное правило, так во всякой игре с правилами внутренне заключена определенная задача. Развитие игры с правилами и заключается во все большем выделении и осознании игровой задачи.

Среди игр с правилами и фиксированной задачей следует отметить игры с двойной задачей, которые имеют большое психологическое значение. Примером таких игр может служить старая игра, известная под названием игры в «пятнашки с колдуном». Правило этой игры заключается в том, что «засаленный» ребенок должен стоять совершенно неподвижно до конца игры: он «заколдован». Если, однако, один из убегающих дотронется до него, то он его «расколдовывает, «засаленный» вновь принимает участие в игре.

 Таким образом, перед убегающим ребенком стоит двойная задача: во-первых, он должен не дать себя «засалить» или «запятнать», он должен помочь «заколдованному» товарищу – освободить его, что, конечно, можно сделать не иначе, как подвергая себя риску быть пойманным. Все эти игры представляют большой психологический интерес потому, что в них развиваются чрезвычайно важные черты личности ребенка. Прежде всего, это умение ребенка подчиняться правилу даже в тех случаях, когда непосредственное побуждение толкает его к совсем иному действию. Овладеть правилом – это значит овладеть своим поведением, управлять им, научиться подчинять его определенной задаче. Почему психологически важны игры с задачами? Их психологическое значение заключается в том, что в них впервые возникает еще один очень важный для процесса формирования личности ребенка момент – это момент самооценки. Он возникает в еще очень простой форме – в форме оценки своей ловкости, своих умений, успехов – сравнительно с другими. В этой игре ребенок всегда первый, он бегает быстрее других, лучше умеет спрятаться, а в другой игре первым бывает Сережа или Ваня: они лучше, чем он, умеют выполнять требования игры; из этого сравнения и вытекает самостоятельная сознательная оценка ребенком своих конкретных возможностей, умений. Это совсем не то, что оценка, получаемая им от окружающих; здесь впервые ребенок начинает сам оценивать свои действия. Наконец, весьма существенный для развития психики ребенка момент вносят указанные выше игры с двойной задачей. Они вводят моральный момент в деятельность ребенка: например, в игре «в пятнашки с колдуном» непосредственное побуждение, создаваемое игровой ситуацией, – во что бы то ни стало избежать «пятнашки» – преодолевается моральным мотивом помочь товарищу. И здесь опять-таки важно то, что этот моральный момент выступает в деятельности самого ребенка, т.е. активно и практически для него, а не в форме отвлеченной, выслушиваемой им моральной сентенции.

Итак, игра является ведущей деятельностью дошкольника, и именно в ней должны формироваться важнейшие новообразования. Необходимо обращать внимание на творческий характер игры, ее содействие развитию воображения, мышлению, речи ребенка. Можно также говорить о том, что игра является действенной формой самопомощи ребенка. В ней он может проигрывать беспокоящие его фантазии, ситуации, переживания, в том числе трудности во взаимопонимании с родными. А наблюдая за игрой, можно многое сказать об уровне развития ребенка в целом.