

**Игра как ведущий вид деятельности дошкольников.**

## Содержание.

Введение .....	3
1. Понятие и сущность игры .....	4
2. Исторические предпосылки возникновения игры .....	6
3. Классификация игр. Характеристика основных видов.....	11
4.Значение игры для психического развития дошкольника.....	18
Заключение.....	21
Список литературы.....	23
Приложения	

## **Введение**

Дошкольный возраст является ответственным этапом детства. Этот возрастной период определяет большие потенциальные возможности разностороннего развития ребенка...

Игра в дошкольном детстве имеет высокое развивающее значение. Сами по себе игры становятся новыми. Большой интерес для дошкольников представляют игры в процессе обучения. Это игры, заставляющие думать, предоставляющие возможность ребенку проверить и развить свои способности, включающие его в соревнования с другими сверстниками. Участие дошкольников в таких играх способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и различные мотивационные качества. В таких играх совершенствуется мышление, включая действия по планированию, прогнозированию, взвешиванию шансов на успех, выбору альтернатив. Вопрос о природе и сущности игры волновал и до сих пор продолжает привлекать внимание многих исследователей, таких как: Гальперин П.Я., В.Л.Данилова, Запорожец А.В., Эльконин Д.Б.. Разные подходы к детской игре отражены во многих работах. Среди этих подходов можно выделить объяснение природы сущности детской игры, как формы общения (Лисина М.И.), либо как формы деятельности, в том числе усвоения деятельности взрослых (Эльконин Д.Б.), либо как проявление и условие умственного развития (Пиаже Ж.). Каждый из этих подходов, выделяя какую-то сторону игры, в конечном счете, оказывается недостаточным для объяснения сущности, специфики детской игры в целом. Игровая деятельность является ведущей в дошкольном возрасте. Выготский Л.С. видел в игре неиссякаемый источник развития личности. Игра влияет на развитие творческих способностей детей, личностных качеств ребёнка, создает положительный эмоциональный фон, на котором все психические процессы протекают наиболее активно. Использование игровых приемов и

методов, их последовательность и взаимосвязь будут способствовать развитию интеллектуальных, коммуникативных и творческих способностей у дошкольников.

## **ПОНЯТИЕ И СУЩНОСТЬ ИГРЫ**

Игра – явление многогранное, ее можно рассматривать как особую форму существования всех без исключения сторон жизнедеятельности коллектива. Столь же много оттенков появляется с игрой в педагогическом руководстве воспитательным процессом. Огромная роль в развитии и воспитании ребенка принадлежит игре – важнейшему виду детской деятельности. Она является эффективным средством формирования личности дошкольника, его морально-волевых качеств, в игре реализуется потребность воздействия на мир. Советский педагог В.А. Сухомлинский подчеркивал, что «игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности». Прежде всего, игра, поскольку речь идет об играх человека и ребенка, – это осмысленная деятельность, т. е. совокупность осмысленных действий, объединенных единством мотива. Игра это деятельность, она является выражением определенного отношения личности к окружающей действительности. Игра человека – порождение деятельности, посредством которой человек преобразует действительность и изменяет мир. Суть человеческой игры – в способности, отображая, преобразовать действительность. В игре впервые формируется и проявляется потребность ребенка воздействовать на мир в этом основное, центральное и самое общее значение игры.

### Сущность и особенности игры.

Первое положение, определяющее сущность игры, состоит в том, что мотивы игры заключаются в многообразных переживаниях, значимых для играющего сторон действительности. Игра, как и всякая неигровая

человеческая деятельность, мотивируется отношением к значимым для индивида целям.

В игре совершаются лишь действия, цели которых значимы для индивида по их собственному внутреннему содержанию. В этом основная особенность игровой деятельности и в этом ее основное очарование. Вторая – характерная – особенность игры заключается в том, что игровое действие реализует многообразные мотивы человеческой деятельности, не будучи связанным, в осуществлении вытекающих из них целей теми средствами или способами действия, которыми эти действия осуществляются в неигровом практическом плане. Игра является деятельностью, в которой разрешается противоречие между быстрым ростом потребностей и запросов ребенка, определяющим мотивацию его деятельности, и ограниченностью его оперативных возможностей. Игра - способ реализации потребностей и запросов ребенка в пределах его возможностей.

Следующая, внешне наиболее бросающаяся в глаза отличительная особенность игры, в действительности производная от вышеуказанных внутренних особенностей игровой деятельности, – возможность, являющаяся для ребенка и необходимостью, замещать в пределах, определяемых смыслом игры, предметы, функционирующие в соответствующем неигровом практическом действии, другими, способными служить для выполнения игрового действия (палка – лошадь, стул – автомобиль и т.д.). Способность к творческому преобразованию действительности впервые формируется в игре. В этой способности заключается основное значение игры. В игре есть отлет от действительности, но есть и проникновение в нее. Поэтому в ней нет ухода, нет бегства от действительности в будто бы особый, мнимый, фиктивный, нереальный мир. Все, чем игра живет, и что она воплощает в действии, она черпает из действительности. Игра выходит за пределы одной ситуации, отвлекается от одних сторон действительности, с тем, чтобы еще глубже выявить другие .

## **ИСТОРИЧЕСКИЕ ПРЕДПОСЫЛКИ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ИГРЫ**

Игра – великое изобретение человека; она имеет для его биологического, социального и духовного развития не меньше, а, может быть, даже и большее значение, чем огонь и колесо.... В ней, как в зеркале отображалась история человечества со всеми его трагедиями и комедиями, сильными и слабыми сторонами. Еще в первобытном обществе существовали игры, изображавшие войну, охоту, земледельческие работы, переживания дикарей по поводу смерти раненого товарища. Игра была связана с разными видами искусства. Дикари играли как дети, в игру входили пляски, песни, элементы драматического и изобразительного искусства. Иногда играм приписывали магические действия. Таким образом, человеческая игра возникает как деятельность, отделившаяся от продуктивной трудовой деятельности и представляющая собой воспроизведение отношений между людьми [4]. Так появляется игра взрослых, игра как основа будущей эстетической, изобразительной деятельности.

Детство существовало не всегда. О возникновении детства можно говорить лишь тогда, когда исчезает возможность непосредственного включения детей в производственный труд взрослых. К человеческому детству, как к особому этапу подготовки ребенка к будущей взрослой жизни предъявлялись все большие и большие требования. Чем выше развитие общества, тем сложнее становится период подготовки ребенка к взрослой жизни. Игра возникает в ходе исторического развития общества в результате изменения места ребенка в системе общественных отношений. Она социальна по своему происхождению, по своей природе [1].

Игра не возникает стихийно, а складывается в процессе воспитания. Являясь мощным стимулом развития ребенка, она сама формируется под воздействием взрослых. В процессе взаимодействия ребенка с предметным

миром, обязательно при участии взрослого, не сразу, а на определенном этапе развития этого взаимодействия и возникает подлинно человеческая детская игра.

По свидетельству Платона, еще жрецы Древнего Египта славились конструированием специальных обучающих и воспитывающих игр. Арсенал таких игр пополнялся. Платон в своем «Государстве» этимологически сближал два слова: «воспитание» и «игра». Он справедливо утверждал, что обучение ремеслам и воинскому искусству немыслимо без игры.

Попытку систематического изучения игры первым предпринял в конце XIX века немецкий ученый К. Гросс, считавший, что в игре происходит предупреждение инстинктов к будущим условиям борьбы за существование («теория предупреждения»). К. Гросс называет игры изначальной школой поведения. Для него, какими бы внешними или внутренними факторами игры не мотивировались, смысл их именно в том, чтобы стать для детей школой жизни.

Игра в любую историческую эпоху привлекала к себе внимание педагогов. В ней заключена реальная возможность, воспитывать и обучать ребенка в радости.

Значение игры в развитии и воспитании личности уникально, так как игра позволяет каждому ребенку ощутить себя субъектом, проявить и развить свою личность. Есть основание говорить о влиянии игры на жизненное самоопределение дошкольников, на становление коммуникативной неповторимости личности, эмоциональной стабильности, способности включаться в повышенный ролевой динамизм современного общества.

Игра всегда выступает как бы в двух временных измерениях: в настоящем и будущем. С одной стороны, она предоставляет личности сиюминутную радость, служит удовлетворению актуальных потребностей. С другой стороны, игра направлена в будущее, так как в ней либо прогнозируются или моделируются жизненные ситуации, либо закрепляются свойства, качества, умения, способности, необходимые личности для выполнения социальных, профессиональных, творческих функций. Между

тем, игра с годами занимает все менее значимое место в жизни, где преобладают дети дошкольного возраста. Одна из причин тому – недостаточное внимание к разработке теории игры дошкольников. Ярчайший образец игровой позиции педагога представляет нам деятельность А.М. Макаренко. Он писал: «Одним из важнейших путей воспитания я считаю игру. В жизни детского коллектива серьезная ответственная и деловая игра должна занимать большое место. И вы, педагоги, обязаны уметь играть» .

Сущность игры заключается в том, что в ней важен не результат, а сам *процесс*, процесс переживаний, связанных с игровыми действиями. Хотя ситуации проигрываемые ребенком, воображаемые, но чувства, переживаемые им, реальны. В игре нет людей серьезнее, чем маленькие дети. Играя, они не только смеются, но и глубоко переживают, иногда страдают.

Эта специфическая особенность игры несет в себе большие воспитательные возможности, так как, управляя содержанием игры, педагог может программировать определенные положительные чувства играющих детей. В игре совершенствуются лишь действия, цели которых значимы для индивида по их собственному внутреннему содержанию. В этом основная особенность игровой деятельности и в этом ее основное очарование и лишь с очарованием высших форм творчества сравнимая прелесть.

Таким образом, если игровые действия по своему содержанию незначимы для ребенка, то он может и не войти в игру, в игровое состояние, а будет лишь

механически исполнять роль, не переживая связанных с ней чувств. Нельзя человека насильно включить в игру, помимо его воли, как и в процессе творчества.

В 30-е годы XX столетия предпринимаются попытки создания антологий, которые ставили перед собой задачу ознакомления читателей со всей массой игр. Лучшей антологией до сих пор остается книга « Игры народов СССР » В.Н.Всеволодского-Гернгросса, В.С.Ковалевой и Е.И.Степановой вышедшей в 1933 году. Вплоть до 70-х годов был перерыв в изданиях такого рода. И вот в 70-80 годы появились такие труды как: « Игры



народов СССР» составители Л.В.Былеева, В.М.Григорьев – М., 1985; С.К.Якуб «Вспомним забытые игры», - М., 1988; Детские подвижные игры народов СССР: Пособие для воспитателей детского сада. Составитель А.В.Кенеман - М., 1989 и многие другие.

Данные труды антологического характера содержат фактический материал, благодаря которому педагоги-воспитатели умело, организовывали учебно-воспитательную работу в детских учреждениях.

Через творчество и игрушки ребенок может успешно освоить многие элементы и виды человеческой деятельности. Ребенок, мало играющий, теряет в своем развитии, так как в игре «ребенок всегда выше своего среднего возраста, выше своего обычного повседневного поведения; он в игре как бы на голову выше самого себя» .

Можно сказать, что игра – это метод познания действительности. Он направляется внутренними силами и позволяет ребенку в короткие сроки овладеть первоначальными, но весьма обширными основами человеческой культуры. Возможно, игра прельщает ребенка своим непостижимым многообразием ситуаций, требующих от него активного проявления индивидуальности, сообразительности, находчивости, творчества. Советский писатель Василий Белов в своей книге “Лад” высказал мысль: “Каждый ребенок хочет играть, то есть жить творчески».

Но творчество не появляется само собой, оно воспитывается, оно развивается в результате длительной систематической работы педагогов. Развитие игрового творчества проявляется, прежде всего, в постепенном обогащении содержания игры. От богатства и характера содержания игры зависит развитие замысла и средств изображения задуманного. В игре постепенно развивается целенаправленность действий. Если на четвертом году жизни у детей часто преобладает интерес к действию, из-за чего цель временами забывается, а на пятом году жизни можно научить детей обдуманно выбирать игру, ставить цель и распределять роли, то у детей 5-7 лет возникает интерес к различным событиям жизни, к разным видам труда взрослых; появляются любимые герои книг, которым они стремятся

подражать. И замыслы игр становятся более стойкими, иногда на длительное время завладевают воображением. Появление длительной перспективы игры говорит о новом, более высоком этапе развития игрового творчества. Развитие игрового творчества сказывается и в том, как в содержании игры комбинируются различные впечатления жизни.

Именно на этом этапе есть возможность развивать игровое творчество под влиянием воспитания и обучения, так как его развитие зависит от приобретения знаний и умений, от воспитания интересов. Педагог может заменить индивидуальные особенности ребенка, проявляющиеся в игре. При этом наблюдается, что один и тот же ребенок обнаруживает разный уровень игрового творчества в зависимости от содержания игры, выполняемой роли, от взаимоотношений с другими детьми.

## **КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР. ХАРАКТЕРИСТИКА ОСНОВНЫХ ВИДОВ ИГРЫ**

Каждый вид игры выполняет свою функцию в развитии ребенка. Наблюдаемое сегодня в теории и практике стирание граней между самостоятельными и обучающими играми недопустимо. В дошкольном возрасте выделяются три класса игр:

- игры, возникающие по инициативе ребенка – самостоятельные игры;
- игры, возникающие по инициативе взрослого, внедряющего их с образовательной и воспитательной целью;
- игры, идущие от исторически сложившихся традиций этноса – народные игры, которые могут возникать как по инициативе взрослого, так и более старших детей.

Каждый из перечисленных классов игр, в свою очередь, представлен видами и подвидами. Так, в состав первого класса входят: игра – экспериментирование и сюжетные самостоятельные игры – сюжетно-образовательная, сюжетно-ролевая, режиссерская и театрализованная. Этот класс игр представляется наиболее продуктивным для развития интеллектуальной инициативы, творчества ребенка, которые проявляются в постановке себе и другим играющим новых игровых задач; для возникновения новых мотивов и видов деятельности. Именно игры, возникающие по инициативе самих детей, наиболее ярко представляют игру как форму практического размышления на материале знаний об окружающей действительности значимых переживаний и впечатлений, связанных с жизненным опытом ребенка. Именно самостоятельная игра является ведущей деятельностью в дошкольном детстве. Содержание самостоятельных игр «питается» опытом других видов деятельности ребенка и содержательным общением с взрослыми.

Второй класс игр включает игры обучающие (дидактические, сюжетно-дидактические и другие) и досуговые, к которым следует отнести игры-забавы, игры-развлечения, интеллектуальные. Все игры могут быть и самостоятельными, но они никогда не являются самостоятельными, так как за самостоятельностью в них стоит выученность правил, а не исходная инициатива ребенка в постановке игровой задачи.

Воспитательное и развивающее значение таких игр огромно. Они формируют культуру игры; способствуют усвоению социальных норм и правил; и, что особенно важно, являются, наряду с другими видами деятельности, основой самостоятельных игр, в которых дети могут творчески использовать полученные знания.

Дидактические игры – это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогической школой в целях обучения и воспитания детей. Дидактические игры направлены на решение конкретных задач в обучении детей, но в то же время в них появляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности. Использование дидактических игр как средство обучения дошкольников определяется рядом причин:

Дидактическая задача определяется целью обучения и воспитательного воздействия. Она формируется педагогом и отображает его обучающую деятельность. Так, например, в ряде дидактических игр в соответствии с программными задачами соответствующих учебных предметов закрепляется умение составить из букв слова, отрабатываются навыки счета.

Игровая задача осуществляется детьми. Дидактическая задача в дидактической игре реализуется через игровую задачу. Она определяет игровые действия, становится задачей самого ребенка.

Игровые действия – основа игры. Чем разнообразней игровые действия, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи.

В разных играх игровые действия различны по их направленности и по отношению к играющим. Это, например, ролевые действия, отгадывания загадок, пространственные преобразования и т.д. Они связаны с игровым

замыслом и исходят из него. Игровые действия являются средствами реализации игрового замысла, но включают и действия, направленные на выполнение дидактической задачи.

**Правила игры.** Их содержание и направленность обусловлены общими задачами формирования личности ребенка, познавательным содержанием, игровыми задачами и игровыми действиями. В дидактической игре правила являются заданными. С помощью правил педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей. Правила влияют и на решение дидактической задачи – незаметно ограничивают действия детей, направляют их внимание на выполнение конкретной задачи учебного предмета.

**Подведение итогов – результат** подводится сразу по окончании игры. Это может быть подсчет очков; выявление детей, которые лучше выполнили игровое задание; определение команды – победительницы и т.д. При этом необходимо отметить достижения каждого ребенка, подчеркнуть успехи отстающих детей. При проведении игр необходимо сохранить все структурные элементы. Так как именно с их помощью решаются дидактические задачи.

Взаимоотношения между детьми и педагогом определяются не учебной ситуацией, а игрой. Дети и педагог – участники одной игры. Нарушается это условие, и педагог становится на путь прямого обучения.

Таким образом, дидактическая игра – это игра только для ребенка, а для взрослого – это способ обучения. Цель дидактических игр – облегчить переход к учебным задачам, сделать его постепенным. Из сказанного выше можно сформулировать основные функции дидактических игр:

- функция формирования психических новообразований;
- функция формирования собственно учебной деятельности;
- функция формирования навыков самоконтроля и самооценки;
- функция формирования адекватных взаимоотношений и освоение социальных ролей.

Таким образом, дидактическая игра – сложное, многогранное явление. Для организации и проведения дидактической игры необходимы следующие условия:

- наличие у педагога определенных знаний и умений относительно дидактических игр;
- выразительность проведения игры;
- необходимость включения педагога в игру;
- оптимальное сочетание занимательности и обучения;
- средство и способы, повышающие эмоциональное отношение детей к игре, следует рассматривать как не самоцель, а как путь, ведущий к выполнению дидактических задач;
- используемая в дидактической игре наглядность должна быть простой, доступной и емкой.

Все дидактические игры можно разделить на три основных вида:

- 1 – игры с предметами (игрушками, природным материалом);
- 2 – настольные печатные;
- 3 – словесные игры.

В играх с предметами используются игрушки и реальные предметы. Играя с ними, дети учатся сравнивать, устанавливать сходство и различие предметов.

Ценность этих игр в том, что с их помощью дети знакомятся со свойствами предметов и их признаками: цветом, величиной, формой, качеством. В играх решаются задачи на сравнение, классификацию, установлению последовательности в решении задач. По мере овладения детьми новыми знаниями о предметной среде задания в играх усложняются: дошкольники упражняются в определении предмета по какому-либо одному качеству, объединяют предметы по этому признаку (цвету, форме, качеству, назначению...), что очень важно для развития отвлеченного, логического мышления.

В игре также используют предметы, в которых разница между ними менее заметна. В играх с предметами дошкольники выполняют задания,

требующие сознательного запоминания количества и расположения предметов, нахождение отсутствующего предмета. Играя, они приобретают умения складывать из частей целое, выкладывать узоры из разнообразных форм.

В дидактических играх широко используются разнообразные игрушки. В них ярко выражены цвет, форма, величина, материал из которого они сделаны. Это помогает учителю упражнять дошкольников в решении определенных дидактических задач.

Игры с природным материалом учитель применяет при проведении таких дидактических игр, как “Чьи следы?“, “От какого дерева лист?“, “Разложи листья по убывающей величине” и.т.д. В таких играх закрепляются знания об окружающей природной среде, формируются мыслительные процессы (анализ, синтез, классификация).

Настольно-печатные игры разнообразны по видам: парные картинки, различные виды лото, домино . При их использовании решаются различные развивающие задачи. Так, например, игра, основанная на подборе картинок по парам. Дошкольники объединяют картинки не только по внешним признакам, но и по смыслу.

Подбор картинок по общему признаку – классификация. Здесь от детей требуется обобщения, установление связи между предметами. Например, в игре «Что растет в лесу?».

Составление разрезных картинок направлено на развитие у детей умения из отдельных частей составлять целый предмет, логическому мышлению .

Описание, рассказ по картинке с показом действий, движений направлено на развитие речи, воображения, творчества у дошкольников. Для того чтобы играющие отгадали, что нарисовано на картинке, ребенок прибегает к имитации движений (например, животного, птицы и.т.д.)

В этих играх формируются такие ценные качества личности ребенка, как способность к перевоплощению, к творческому поиску в создании необходимого образа.

Словесные игры построены на словах и действиях играющих. В таких играх дети учатся, опираясь на имеющиеся представления о предметах, углублять знания о них, так как в этих играх требуется использовать приобретенные ранее знания о новых связях, в новых обстоятельствах. Дети самостоятельно решают разнообразные мыслительные задачи: описывают предметы, выделяя характерные их признаки; отгадывают по описанию; находят признаки сходства и различия; группируют предметы по различным свойствам, признакам; находят алогизмы в суждениях и др.

С помощью словесных игр у детей воспитывают желание заниматься умственным трудом. В игре сам процесс мышления протекает активнее, трудности умственной работы ребенок преодолевает легко, не замечая, что его учат.

Для удобства использования словесных игр в педагогическом процессе их условно можно объединить в четыре основные группы. В первую группу входят игры, с помощью которых формируют умение выделять существенные признаки предметов, явлений: «Отгадай-ка», «Магазин» и т.д.

Вторую группу составляют игры, используемые для развития умения сравнивать, сопоставлять, давать правильные умозаключения: «Похож – не похож», «Кто больше заметит небылиц» и другие.

Игры, с помощью которых развивается умение обобщать и классифицировать предметы по различным признакам, объединены в третьей группе: «Кому что нужно?» «Назови три предмета», «Назови одним словом».

В особую четвертую группу, выделены игры на развитие внимания, сообразительности, быстроты мышления: «Краски», «Летает, не летает» и другие.

Третий класс игр – традиционные или народные. Исторически они лежат в основе многих игр, относящихся к обучаемым и досуговым.

Предметная среда народных игр также традиционна, они сами, и чаще представлена в музеях, а не в детских коллективах. Исследования, проведенные в последние годы, показали, что народные игры способствуют формированию у детей универсальных родовых и психических



способностей человека (сенсомоторной координации, произвольности поведения, символической функции мышления и другие), а также важнейших черт психологии этноса, создавшего игру.

Для обеспечения развивающего потенциала игр нужны не только разнообразные игрушки, особая творческая аура, создаваемая взрослыми, увлеченными работой с детьми, но и соответствующая предметно-пространственная среда.

Для педагогов важно продумать поэтапное распределение игр, в том числе и дидактических, на уроке. В начале урока цель игры – организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность. В середине урока дидактическая игра должна решить задачу усвоения темы. В конце урока игра может носить поисковый характер. На любом этапе урока игра должна отвечать следующим требованиям: быть интересной, доступной, увлекательной, включать детей в разные виды деятельности. Следовательно, игра, может быть проведена на любом этапе урока, а также на уроках разного типа. Дидактическая игра входит в целостный педагогический процесс, сочетается и взаимосвязана с другими формами обучения и воспитания дошкольников.

## **ЗНАЧЕНИЕ ИГРЫ ДЛЯ ПСИХИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ДОШКОЛЬНИКА**

Игра – это ведущий вид деятельности дошкольников. Несомненно, игра имеет наиболее существенное значение для формирования основных психических функций и процессов ребенка-дошкольника. Но является ли игровая деятельность основой его образа жизни и определяет ли она в конечном счете самый стержень личности ребенка как общественного существа? Не отрицая значения игры, определяющим для формирования личности как общественного существа компонентом всё же является неигровая повседневная бытовая деятельность ребенка, направленная на овладение правилами поведения и включения в жизнь коллектива. Как в преддошкольный период основным в развитии ребенка является овладение предметными действиями и речью, так в дошкольном возрасте основным является развитие поступка, регулируемого общественными нормами. Его формирование является основоположным приобретением или новообразованием дошкольного периода в развитии человека, что никак не исключает значения игры для формирования психики ребенка и обогащения его духовной жизни.

Ведущую роль игры в формировании психики ребенка отмечали крупнейшие педагоги и психологи (К.Д.Ушинский, Н.К.Крупская, А.М.Горький, А.В.Луначарский, А.С.Макаренко, Л.С.Выготский, А.Н.Леонтьев, Д.Б.Эльконин и др.). Ценность игровой деятельности заключается и в том, что она обладает наибольшими возможностями для формирования детского общества. Именно в игре наиболее полно активизируется общественная жизнь детей; она как никакая другая деятельность позволяет детям уже на самых ранних стадиях развития создавать самостоятельным путем те или иные формы общения. В игре как в ведущем виде деятельности активно формируется или перестраиваются психические процессы, начиная от самых простых и кончая самыми сложными.

В игровой деятельности складываются особо благоприятные условия для развития интеллекта, для перехода от наглядно-действенного мышления к элементам словесно-логического мышления. Именно в игре развивается способность ребенка создавать системы обобщенных типичных образов и явлений, мысленно преобразовывать их [2; 7] .



## Заключение

В начале подчеркивалось, что игра возникает из потребности ребенка узнать окружающий его мир, причем жить в этом мире так, как взрослые. Игра, как способ познания действительности, есть одно из главных условий развития детского воображения. Не воображение порождает игру, а деятельность ребенка, познающего мир, творит его фантазию, его воображение. Игра подчиняется законам реальности, а ее продуктом может быть мир детской фантазии, детского творчества. Игра формирует познавательную активность и саморегуляцию, позволяет развивать внимание и память, создает условия для становления абстрактного мышления. Игра для младших школьников – любимая форма деятельности. В игре, осваиваются игровые роли, дети обогащают свой социальный опыт, учатся адаптироваться в незнакомых ситуациях.

Мы попытались подтвердить выдвигаемую нами гипотезу: развитие творческого начала дошкольников средствами игры будет эффективно при условии:

- систематического использования игровых методов и приемов в воспитательном процессе;
- учета возрастных и психологических особенностей детей дошкольного возраста;
- создания комфортных психологических условий, для становления гармонично-развитой подрастающей личности.

Игровой метод включения ребенка в деятельность предполагает личностный подход, когда воспитатель ориентирован на личностный подход в целом. Игра – не развлечение, а особый метод вовлечения детей в творческую деятельность, метод стимулирования их активности.

Игра как психологическая проблема дает еще очень много фактов для научной мысли, еще много предстоит открыть ученым в этой области. Игра как проблема воспитания требует неустанных, каждодневных раздумий родителей, требует творчества и фантазии от воспитателей. Воспитание

ребенка – это большая ответственность, большой труд и огромная творческая радость, дающая сознание полезности нашего существования на земле.

Ориентация современных детских садов на гуманизацию процесса образования и разностороннее развитие личности ребенка предполагает необходимость:

➤ Гармоничного сочетания собственно учебной деятельности, в рамках которой формируются базовые знания, умения и навыки, с деятельностью творческой, связанной с развитием индивидуальных задатков учащихся, их познавательной активности, способности самостоятельно решать нестандартные задачи и т. п..

➤ Активное введение в традиционный учебный процесс разнообразных развивающих занятий, специфически направленных на развитие личностно-мотивационной и аналитико-синтаксической сфер ребенка, памяти, внимания, воображения и ряда других важных психических функций, является в этой связи одной из важнейших задач педагогического коллектива.

## Список литературы

1. Зарецкая, Н.В. Игра и развлечения в ДОУ [Текст] Младший дошкольный возраст: практ. пособие / Н.В. Зарецкая. – М.: Айрис-пресс, 2007. – 128 с.
2. Манерко, Р. Русский фольклор в играх [Текст] / Р. Манерко // Дошкольное воспитание. – 2003. - № 4.- С.117-119.
3. Мануйлов Ю.С. Среда как фактор воспитания [Текст]/ Ю.С. Мануйлов - М.: Дидакт, 2000. – 135 с.
4. Михайлов, М.К. Игра вокруг нас [Текст] / М.К. Михайлов. - М.: Просвещение, 1981. – 50 с.
5. Стрельникова, Н.А. Развивающая образовательная среда [Текст] / Н.А. Стрельникова // Школьный психолог.- 2004.- № 48. – С. 17.
6. Смирнов, П.Ю. Развивающая педагогическая среда [Электронный ресурс] // <http://www.drofa.ru>
7. Палагина, Н.Н. Психология развития и возрастная психология [Текст]: учебное пособие для вузов / Н.Н. Палагина. – М.: Московский психолого-социальный институт, 2005. – 288 с.

## Приложение.

### 1) Дид.игра"Магазин"

Цель: Продолжать учить детей определять первый звук слова.

Ход: Воспитатель – продавец, дети – покупатели. Продавец отпускает товар в том случае, если покупатель правильно называет первый звук в слове, которое обозначает нужный предмет.

### Дид. игра «Звуковое лото»

Цель: Учить детей находить слово с нужным звуком из заданного ряда слов.

Ход: Детям раздаются карты лото с картинками и маленькие пустые карточки. Ведущий называет звук и спрашивает у игроков: «У кого есть слово со звуком ... ? Не обязательно, чтобы этот звук был в начале слова, он может стоять и в конце, и в середине». Дети отвечают и закрывают картинку с правильно найденным звуком карточкой.

### Дид. игра «Закончи слово»

Цель: Развивать умение детей делить слова на слоги.

Ход: Дети стоят в кругу. Педагог с мячом в центре: «Дети, сейчас вы будете заканчивать начатое мною слово. Я брошу мяч любому из вас и назову начало слова, а вы должны бросить мне мяч обратно и сказать его конец (кош – ка, гла – за) .

### Дид. игра «Угадай слово»

Цель: Развивать умение детей делить слова на слоги.



Ход: Педагог предлагает детям отгадать слова, при этом отстукивает 2 раза. Дети подбирают слова с заданным количеством слогов. За правильный ответ ребенок получает фишку.

## 2) Подвижные игры.

Кто быстрее опустит обруч?

Детей поделить на 4 группы. Каждая группа встает перед определенной линией на расстоянии вытянутых рук в стороны. Перед каждой группой положить обруч диаметром 60 см. По сигналу "раз" первые из колон наклоняют туловище вперед, берут обруч по бокам и поднимают его вверх. Затем опускают на плечи, через туловище и опускают на пол, быстро переступают и спешат в конец колоны. Воспитатель фиксирует внимание детей на то, кто правильно пропускал обруч и раньше встал в конец колоны, и отмечает их флажком. Затем по сигналу "раз" это делают другие дети из колон и т. д. Каждый раз воспитатель награждает первого из четырех колон флажком, а в конце подсчитывается количество флажков в каждой колоне. Выигрывает та колон, в которой больше флажков. Игра повторяется.

Мышеловка

Дети делятся на две равные группы. Одна группа - "мышки". Они стоят в колоне один за другим. Со второй группы детей сделать 3 круга - это 3 "мышеловки". Дети, которые образуют мышеловки, берутся за руки и на слова воспитателя: "Мышеловка открыта" дети в кругу поднимают руки. Мышки пробегают сначала через одну мышеловку, а затем через вторую и т. д. На слово воспитателя: "хлоп" мышеловка закрывается (дети в кругу опускают руки). Мышки, которые остались в кругу считаются пойманными и становятся в круг. Игра заканчивается, когда все мыши будут пойманы. Выигрывает та мышеловка, где будет больше пойманных мышей. Игра повторяется. Дети меняются ролями.

Шоферы

С одной стороны площадки два "гаража" (начертить две параллельные линии на расстоянии 5 - 6 шагов одна от другой). На линиях сделать места для "автомобилей"; поставить кубики. В одном гараже стоят машины с красными рулями (на кубиках лежат красные кружки), а в другом - машины с зелеными рулями (на кубиках лежат зеленые кружочки). Дети - "шоферы", поделены на две равные группы, становятся лицом к своим машинам каждый возле своего руля, которые лежат на кубиках. Воспитатель, который выполняет роль милиционера, стоит на одинаковом расстоянии от двух гаражей и руководит движением машин. Когда он отводит левую руку в бок, дети - шоферы с гаража, стоящий с левой стороны, нагибаются, берут обеими руками руль и готовятся к выезду (колонкой). На поднятый вверх зеленый флажок дети выезжают из гаража и разъезжаются по всей площадке. На красный флажок останавливаются, на зеленый едут дальше. На слова воспитателя: "В гараж"

машины возвращаются на свои места. Воспитатель отмечает внимательного шофера, который раньше всех вернулся в гараж. Затем воспитатель отводит руку в сторону и дети - шоферы, которые стоят с правой стороны, делают тоже самое.

### 3) Сюжетно ролевые игры.

Путешествие в прошлое.

Программное содержание

Учить соблюдать правила поведения в игре.

- Побуждать детей творчески использовать полученные знания, развивать инициативу.
- Использовать игру для формирования интересов и способностей детей.
- Воспитывать доброжелательность между детьми, умение учитывать желания сверстников.

Материал: пульт управления, наушники, «тубы с провизией», походная аптечка, пробирки, фотоаппарат, блокнот с ручкой, микрофон, скафандр, звукозаписи, старинная изба, костюмы.

Ход игры:

“Тай, тай, налетай,  
В интересную игру поиграй,  
Всех принимаем и не обижаем!  
А кто опоздает –

В небо улетает”.

Раздаётся голос.

– Как вы думаете, что это такое?

Дети размышляют.

Воспитатель: Дети, по-моему, это слышен голос. Кто-то тоскует, надо бы узнать кому так печально.

– Когда же жили наши прадеды? (В далёком прошлом.)

– А мы с вами где находимся? (В настоящем.)

– А завтра где будем? (В будущем.)

Прошлое все то, что было,

Никакая в мире сила,

Всё обратно не вернёт,

Время лишь вперёд идёт.

То, что видим мы сейчас, –

Настоящее для нас,

Будущее – то, что будет,

И его не знают люди”.

– Как же нам попасть в прошлое? (Построить машину времени, летающую тарелку, космический корабль и т. д. )

– Поднимите руки, кто хочет лететь в прошлое? Я буду руководителем полёта.

– Людей, каких профессий нам необходимо взять с собой? (Штурман – помощник руководителя полёта; врач – вдруг кто-то заболит ; учёного – он будет выходить из машины времени; журналистов – они сделают снимки о прошлом, напишут статью в газету; повара – он будет кормить экипаж во время полёта; остальные дети будут туристами).

-Занять места в машине времени. (Дети берут на себя ту или иную роль, готовятся к её выполнению, запасаясь необходимым материалом).Руководитель полёта предупреждает, что в полёте могут быть лишь две остановки, после которых машина вернётся домой в настоящее.Перед полётом врач выдаёт всем витамины.

Руководитель полёта: Объявляю готовность!

Штурман: Есть готовность!

Руководитель полёта: Экипаж к полёту во времени готов?

Штурман: Экипаж готов к полёту во времени!

Штурман: Есть пуск! (Запись пуска ракеты).

Руководитель полёта: Штурман! Приём! Приём! Как слышите? Есть перегрузки?

Штурман: Спасибо! Всё нормально, полёт продолжается!

Руководитель полёта: Предлагаю сделать первую остановку во времени. Учёным приготовиться к выходу из корабля. Экипаж остаётся на своих местах.

Учёный выходит из корабля, берёт пробы воды и воздуха, возвращается на корабль. На корабле происходит обсуждение того, что увидел учёный в прошлом, пробуют воду, рассматривают воздух в пробирке, делают вывод, что вода пригодна для питья, а воздухом можно дышать. Полёт продолжается дальше.

Руководитель полёта: Полёт продолжается!

Штурман: Есть продолжить полёт!

Руководитель полёта: Повар, накормите экипаж! (Повар раздаёт экипажу тубы с продуктами).

Руководитель полёта: Приготовиться к остановке во времени!

Штурман: Есть, остановка во времени!

Руководитель полёта: Стоп машины!

Штурман: Есть стоп машины!

Руководитель полёта: Экипажу приготовиться к выходу из корабля!

Штурман: Есть приготовиться к выходу из корабля!

Руководитель полёта: Смотрите, какая деревня, мы с вами попали в прошлое, в старину! Раздаётся голос, появляется домовёнок. Знакомится с туристами.

Журналист: Скажите, Кузя, кто здесь жил?

Кузя: Давно здесь жили люди, ваши прадеды, а я жил в этой избушке за печкой. Разведут старики огонь в печи, кашу варят, а мне тепло. Да и весело было тогда, соберутся они на посиделки, поют, танцуют и мне плясать хотелось.

Журналист: А чем вы сейчас занимаетесь? Сколько вам лет?

Кузя: С тех пор не стало стариков, а я по-прежнему живу за печкой в этой ветхой избушке, только теперь мне очень скучно, я один остался. Мне уже сто лет. Проходите, посмотрите мою избу.

Журналист делает снимки на память. Кузя предлагает наряды из сундука. Дети наряжаются в старинные костюмы, веселят Кузю, поют ему частушки. Кузя даёт детям альбомы с фото на память, угощения из печки. Просится в настоящее.

Руководитель полёта: Приготовиться к возвращению в настоящее!

Штурман: Есть приготовить к возвращению в настоящее!

Руководитель полёта: Пристегнуть ремни, пуск.

Штурман: Есть пуск!

Воспитатель: Куда на земле мы поместим свои материалы? ( Отдадим в музей).

Руководитель полёта: Приготовиться к приземлению!

Штурман: Есть, приготовить к приземлению!

Руководитель полёта: Экипажу приготовиться к выходу из корабля!

Штурман: Есть, приготовиться к выходу из корабля!

Руководитель полёта: Разрешаю всем покинуть корабль!

Итог игры.