

# ВЛИЯНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА РАЗВИТИЕ ЛИЧНОСТИ РЕБЁНКА

*Кудинова Л.С.*

ГБОУ г. Москвы «Школа № 825»

Проблема игровых технологий привлекает к себе внимание многих исследователей – педагогов, психологов, философов, социологов, этнографов, биологов и др. В настоящее время общепризнанно, что важную роль в формировании познавательной активности детей дошкольного возраста играют игровые технологии, как важнейший вид детской деятельности. Игровые технологии представляют собой особую деятельность и являются эффективным средством формирования морально – волевых, духовно-нравственных и эстетических качеств личности.

Существует несколько подходов к феномену «игровые технологии», в которых данное понятие рассматривается с одной стороны, как деятельность, в процессе которой, ребёнок развивается целостно, гармонично, всесторонне, с другой стороны - как средство приобретения и проработки знаний.

Рассмотрим некоторые из них. Так с философской точки зрения игровые технологии для ребёнка выступают как главный способ освоения мира, который он пропускает сквозь призму своей субъективности. Человек играющий- это человек, создающий свой мир, а значит человек творящий.

С позиции психологии отмечается влияние игровых технологий на психическое развитие ребёнка - на формирование его восприятия, памяти, воображения, мышления, на становление его произвольности. Здесь игровые технологии выступают как форма усвоения ребенком общественного опыта, его развитие происходит под влиянием окружающих детей взрослых.

Педагогический аспект игровых технологий связан с пониманием их как формы организации жизни и деятельности детей. В основе игровой деятельности детей, по мнению Д.В. Менджерицкой, заложены следующие задачи: «игра признана решать общевоспитательные задачи (первоочередной

задачей является развитие нравственных и общественных качеств); игра должна носить самостоятельный, развивающий характер и проходить под пристальным вниманием педагога; особенности игры как формы жизни детей состоят в её проникновении в различные виды деятельности (труд, учёба, быт)» [2].

Проблема игровых технологий как деятельности, имеющей особое значение для формирования познавательной активности детей дошкольного возраста всегда находилась в центре внимания исследователей. Этому вопросу посвятили свои труды В. Штерн, Л.С. Выготский, Ж. Пиаже, А.Н. Леонтьев, Д.Б.Эльконин и др.

Существуют две прямо противоположные позиции в понимании природы и содержания игровых технологий. Так согласно первой позиции, игровые технологии рассматриваются как инстинктивно - биологическая по своей природе деятельность, которая в особой символической форме выражает врождённые влечения ребёнка, вытесняемые под жестким давлением общества, антагонически настроенного по отношению к нему и блокирующего возможности его свободного самовыражения (З. Фред., В. Штерн., А. Фрейд и др.) [8]. Этот подход акцентировал противостояние общества и личности, общества и ребёнка и рассматривал сюжетно- ролевую игру как своеобразное бегство ребёнка от реальности в мир фантазии и воображения, как форму защитного поведения личности в направлении квазиреализации её базовых мотивов и потребностей, ограниченных социальными нормами, правилами и запретами.

Согласно второй позиции, игровые технологии представляют собой важнейшую и чрезвычайно эффективную в детском возрасте форму социализации ребёнка, обеспечивающую освоение мира человеческих отношений (Л.С.Выготский, Д.Б. Эльконин) [3,7]. Она содержит «идеальную форму», образец-эталон будущей взрослой жизни в понятной и доступной для подражания ребёнка форме. Здесь игровые технологии не разъединяют, а напротив, объединяют «мир взрослых» и «мир детей», обеспечивая создание

условий для психического развития и «взросления», подготовки ребёнка к будущей жизни [1].

В последние годы детские сады стали превращаться в маленькие школы, где акцент сводится к подготовке детей к учебной деятельности. Но естественное состояние ребёнка – дошкольника - это всё-таки игра, а не учёба, в связи с чем игровые технологии в детских садах стали носить прикладной, обучающий характер, постепенно утрачивая свою значимость как вид творческой деятельности.

Этому есть несколько причин. Во- первых, игровые технологии стали средством обучения. Во- вторых, большинство современных семей имеют по одному ребёнку, что не способствует передаче игрового опыта от поколения к поколению - с одной стороны, и развитию коммуникабельности дошкольника - с другой. В- третьих, в настоящее время практически исчезли игрушки, дающие простор детскому воображению. Строгое зонирование игрового пространства групповых комнат лишает ребёнка свободного проявления творческих способностей. Ещё одной существенной причиной является неумение педагогов играть вместе с ребёнком.

Данный подход позволяет сделать вывод о том, что в настоящее время большее внимание уделяется обучению, а не самостоятельной творческой игре, проецирующей дальнейшую успешность ребёнка в жизни.

Выделяют несколько компонентов комплексного руководства формированием игровых технологий, к которым относят: передачу игровой культуры ребёнку; развивающую предметно - игровую среду; активизацию проблемного общения взрослого с детьми. Все компоненты комплексного руководства формированием игры взаимосвязаны и одинаково важны при работе с детьми разного возраста.

Исследователи выделяют различные структурные элементы игровых технологий, таких как сюжет, содержание, игровая (воображаемая, мнимая) ситуация, замысел, роль, ролевое (игровое) взаимодействие, правила.

Так, сюжет рассматривается как сфера действительности,

отражающаяся в игре; содержание - как то, что конкретно отражается в игре; игровая (воображаемая, мнимая) ситуация - как совокупность обстоятельств игры, не существующих реально, а создаваемых воображением; замысел – как план действий, задуманный играющими; роль - как образ существа (человека, животного) или предмета, который ребёнок исполняет в игре; ролевое (игровое) взаимодействие - как взаимоотношения с партнёрами по игре, диктуемые ролью; правила - как порядок, предписание действий к игре [7].

Все структурные элементы игровых технологий тесно взаимосвязаны, подвержены взаимовлиянию и могут по-разному соотноситься в различных видах игры.

Так, в сюжете игры отражаются события окружающей жизни, поэтому он зависит от социального опыта детей и степени понимания ими взаимоотношений людей. Сюжет определяет направленность игровых действий, разнообразие содержания игры и зависит от замысла. Замысел игры, по мнению А.П. Усовой - «это не плод отвлечённой фантазии детей, а результат наблюдения ими происходящего вокруг» [6]. Замысел игры у детей младшего дошкольного возраста направляется игровой предметной средой, новая сюжетная линия выстраивается благодаря введению дополнительного игрового материала, ребёнок идёт от действия к мысли. У детей старшего дошкольного возраста, напротив, сам замысел обеспечивает создание обстановки действия- ребёнок идёт от мысли к действию.

Содержание игры определяется возрастными особенностями детей. Если содержание игры детей младшего дошкольного возраста отражает действия с предметами - игрушками, то содержание игр детей старшего дошкольного возраста строится на взаимодействии людей и направлено на глубину проникновения детей в смысл этих отношений. Содержание игры детей старшего дошкольного возраста зависит от многих игровых элементов, таких как интерпретации роли, выстраивания ролевого поведения участников игры, разработка конкретной игровой ситуации, установленных правил,

направленности ролевых действий и др.

Ролевое (игровое) действие является способом реализации роли, средством воплощения сюжета и, обогащаясь, приводит к появлению новой роли. Роль может существовать только благодаря наличию ролевых действий, так как они придают ей значимость, и являются центром игры.

Таким образом, влияние игровых технологий на формирование познавательной активности детей дошкольного возраста очевидно, так как именно в процессе игры происходят глубокие изменения во всей психике ребёнка и появляются важнейшие психические новообразования возраста (образное мышление, воображение, ориентация в задачах и мотивах человеческой деятельности, способность к взаимодействию со сверстниками и др.). Воспитательное значение игровых технологий во многом зависит от профессионального мастерства педагогов, от знания им психологии ребёнка, учёта его возрастных и индивидуальных особенностей, от правильного методического руководства взаимоотношениями детей, от чёткой организации и проведения всевозможных игр.

### **Литература**

1. Доронова Т.Н., Коробкова О.А., Соловьёва Е.В. Игра в дошкольном возрасте. – М.: Издательский дом «Воспитание дошкольника», 2002.
2. Менджерицкая Д.В. Воспитание детей в игре. - М.: Просвещение, 1982.
3. Михайленко Н.Я. Короткова Н.А. Организация игры в детском саду. - М.: Мозаика- синтез. 2001.
4. Менждерицкая Д.В. Игра и детское творчество. – В сб. Воспитание детей в игре. - М.: А.П.О., 1996.
5. Сухомлинский В.А. Избранное педагогическое сочинение т.1. - М.:1979.

6. Усова А.П. Роль игры в детском саду. - М., Просвещение, 1961.
7. Эльконин Д.Б. Творческие ролевые игры детей дошкольного возраста. - М., Академия педагогических наук, 1957.
8. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М., Педагогика, 1978.