

Творческое использование игры в образовательном процессе.

*Бурим Н.В., старший преподаватель
кафедры психологии и педагогики детства*

Простота детских игр обманчива,
это явление все знают, но не все понимают.

П.Ф. Кантерев

Почему игра является ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте? Формируются ли в ней качества, которые будут способствовать будущей успешности ребенка в школе? Может ли игра стать «мостиком» преемственности между дошкольным и начальным общим образованием?

Уже само понятие «ведущий» даёт нам подсказку. Игра – деятельность, которая ведет к формированию новых качеств психики и личности ребенка. Очень важно понимать особенность дошкольного возраста: центр психической работы ребенка лежит не в его интеллекте, а в эмоциях, но это не ослабляет работы мышления, а придает ей другой характер. Вся познавательная деятельность ребенка направлена теми целями, которые выдвигаются эмоциональной сферой и сферой активности. Такое сочетание оптимально представлено в игре.

Игра – идеальное средство развития детского воображения и фантазии. Каждый из нас может вспомнить «волшебные» слова детства – «давай понарошку». Именно они переносили нас в воображаемый мир игры. И сегодня, наблюдая за сюжетно-ролевыми играми дошкольников, мы слышим «волшебные» слова: «Давай, как будто мы космонавты! И прилетели на Луну! А там нас встречают лунатики...». В игре нет границ, здесь «невозможное» становится «возможным», здесь все получается. Можно легко стать жителями неизвестной планеты, сказочной страны, или попробовать себя в роли воспитателя, учителя, доктора, спасателя («как мама и папа»).

«Ребенок играет не только с игрушками, он играет словами, ситуациями, событиями, он играет со всем миром. Если ребенок ничего не придумывает, если его творчество не изливается из него мощным ярким потоком, тогда надо бить тревогу и думать, что такое произошло с ребенком, здоров ли он?» – трудно не согласиться со словами известного отечественного психолога В.С. Юркевича. Старшие дошкольники очень любят игру «в сочинялки», которая не требует создания предметно-игровой среды, а озвучивается на уровне вербальной речи. «Съела лиса Колобка и пошла на охоту. А он веселый и умный был. Как запрыгает в животе, запоем громко свою песенку. Тут все лису и увидели...»; «Заходи, квакушка, в теремок. Будем вместе

жить. А лягушка отвечает: не пойду. Я живу на болоте. У меня там комары, мошкара...». Вот примеры детского «соображения», которое невозможно без воображения.

В практике образовательной деятельности дошкольных учреждений активно используется развивающий потенциал игры-фантазии. Это приёмы «расшатывания» известных сказок итальянского детского писателя Джанни Родари: «сказка наизнанку», «сказка в заданном ключе», «салат из сказок», «сказка от лица разных персонажей» и др. Это педагогическая технология ТРИЗ с играми на развитие творческого мышления и воображения: «Что будет, если...», «Хорошо-плохо», «Необычный способ» и др.

«Игра – жизненная лаборатория детства. В игре, в этой специальной обработке жизненного материала есть самое здоровое ядро разумной школы детства». Так охарактеризовал детскую игру известный отечественный педагог С.Т. Шацкий. С этой формулировкой нельзя не согласиться. Сюжетно-ролевые игры позволяет ребенку примерить самые разные социальные роли, вводят его в мир человеческих отношений, учат жить в мире непохожих людей. Это «полигон» человеческой практики, проверки и применения опыта. Это самое естественное средство развития коммуникативных способностей ребенка. В сюжетно-ролевых играх, кроме воображаемой ситуации («Детский сад», «Школа», «Цирк», «Морское путешествие»), существуют реальные отношения, когда со сверстниками нужно договориться: кто кем будет, как будут развиваться события в игре... Здесь появляется необходимость согласиться с позицией игрового партнера, или, наоборот, отстоять свою точку зрения. Нужны ли будут эти качества ребенку в школе? Мешает ли в жизни человеку неумение вступать в коммуникацию? Скорее всего, на эти вопросы мы получим утвердительный ответ.

В детских играх развивается способность к символическим замещениям, что является предпосылкой развития знаковой функции сознания, специфически человеческой формы освоения мира. Ребенок использует разнообразные предметы-заместители: трубочка, скрученная из бумаги, легко превращается в подзорную трубу, калейдоскоп, дудочку, жезл; цветные кусочки меха – в обитателей зоопарка. Старшие дошкольники с интересом моделируют развитие общего сюжета предстоящей игры. Так, нарисованная пальма становится знаком, запускающим путешествие в далекую Африку, а три десятки и корона – в тридцатое царство. Изображение волны может обозначать, что отправятся дети в путешествие на корабле, а облако и прямоугольник – на ковче-самолете... Здесь мы сталкиваемся с яркими образцами проявления детской сообразительности и творчества.

В игре происходит развитие целеполагания, умения «думать в уме», что непременно, пригодится ребенку в школе. Чтобы отправиться в морское путешествие, он должен продумать, какой, из чего построить корабль, как строить, с чего начать, что обязательно будет на судне и т.п.

В силу эгоцентризма (замыкания на своей точке зрения) дошкольнику трудно стать на позицию другого. «Расшатывание» детского эгоцентризма происходит в режиссерских играх, в которых ребенок управляет сюжетом, представляет, как будут действовать герои (игрушки, предметы-заместители), что в результате произойдет. Он смотрит на воображаемые события и оценивает их позиций разных игровых персонажей (учитывает разные жизненные позиции). Это еще один шаг к успешности в школе, к пониманию и принятию мысли другого (учителя, сверстника), умению встать на его точку зрения и аргументировать собственное мнение. Основой сюжетов для режиссерских игр могут стать события, произошедшие дома или в детском саду, литературные произведения, мультфильмы, выдуманные истории. В этих играх ребенок овладевает всеми компонентами устной речи. Как актер, с помощью диалогической ролевой речи, он озвучивает игрушечных персонажей. Как рассказчик, с помощью монологической повествовательной речи, комментирует и движет сюжет вперед. В то же время режиссерская игра – одно из немногих средств, которое позволяет взрослому узнать, на какие социальные ценности ориентирован ребенок, что его волнует, чем он интересуется.

Дошкольный возраст – период, когда дети отличаются особой чувствительностью, восприимчивостью, готовностью к эмоциональному отклику на состояние другого. Эмпатия – умение ребенка сочувствовать, сопереживать, сорадоваться героям литературных произведений, ярко проявляется в театрализованных играх. Они ведут к лучшему пониманию разных людей, среди которых живут и будут жить наши дети, воспитанию добрых человеческих качеств. Кроме того, ребенок отождествляет себя с любимившимся героем, таким образом, игра способствует формированию определенных качеств, отношений личности.

В театрализованных играх (имитациях, импровизациях, диалогах, драматизациях, инсценировках) можно выразить эмоции, глубоко спрятанные в недрах детской души. Здесь есть возможность снятия агрессии, напряжения (змей Горыныч, Баба Яга, зубастый волк), с чем сегодня нередко сталкиваются педагоги-практики. Такие персонажи также помогают ребенку выработать адекватные способы реагирования на агрессию, с которой он встретится в жизни. В театрализованных играх можно спрятаться

под маской и быть неузнаваемым. Можно спрятаться за ширмой кукольного театра и говорить от имени куклы. И здесь нет повода для стеснения: смотрят ведь не на него, а на куклу. Такие игры помогают детям преодолеть робость, неуверенность в себе, застенчивость. Постепенно артисты становятся смелее и увереннее.

«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений и понятий. Это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности». Так об игре сказал известный отечественный педагог В.А. Сухомлинский. В игре ребенок реализует свою потребность в познании, стремится к исследованию окружающего мира. Чем разнообразней и интенсивней поисковая деятельность, тем больше новых открытий делает ребенок. Тем быстрее и полноценнее идет его саморазвитие. «Летает – не летает?», «Тонет – не тонет?», «Чей след глубже?», «Куда исчез Снеговик?», «Как выглядит айсберг?», «Можно ли увидеть воздух?» – на эти и многие другие вопросы ребенок получает ответы в играх-экспериментированиях. Открытия, которые совершает дошкольник, всегда сопровождаются яркими эмоциональными переживаниями. При этом наряду с радостью решения конкретного вопроса, ребенок переживает радость познания своих возможностей, что придает уверенность в своих силах и побуждает к новым исследованиям.

В школе ребенок столкнется с необходимостью соблюдения определенных правил. Сможет ли он быть внимательным и сидеть за партой на протяжении всего урока? Будет ли он стремиться самостоятельно выполнить домашнее задание, придя домой? Здесь потребуется проявить такое важное качество, как произвольность поведения. Именно в игре формируется умение действовать в заданных, или выработанных детским коллективом, правилах. Всегда ли ребенок выполняет правила? Конечно, нет. Но нарушил первый раз, второй, и тут же слышит от партнеров по игре: «А мы с тобой играть не будем!» Для ребенка очень значимо, берут ли его в игру. Не случайно, в дошкольном возрасте, слова «дружить» и «играть» являются синонимами. Именно игровой мотив, желание играть со сверстниками является основой волевой регуляции: хочу играть, значит, буду соблюдать правила.

Дошкольники сами становятся создателями правил в творческих играх. Дети решили играть в «школу», идет распределение ролей. Одна из девочек очень хочет быть учительницей, но игровые партнеры справедливо замечают: «Ты, Света, никогда еще у нас в школе не училась, а все учителя учились в школе». Так родилось обязательное для всех правило игры. В игровой ситуации правила (нормы) легко становятся внутренними,

определяющими поведение и характер взаимодействий со сверстниками. Кроме того, в игре в «школу», стоит обратить внимание, что именно у тех детей, которые с удовольствием выполняют роли учеников, сформирована мотивационная готовность к школе: хочу учиться.

В копилке педагогов дошкольных учреждений имеется целая группа игр с готовым содержанием и правилами. Они представляют собой готовые предписания действий, которые становятся нормативным средством игрового взаимодействия. Это дидактические, подвижные игры. Очень важно разворачивать процесс взаимодействия с детьми как творческий, изменять игровые правила по взаимной договоренности. Так, воспитатель предлагает детям различные предметные картинки и озвучивает первое правило: «Прилетел волшебник, он может заколдовывать предметы, и тогда они исчезают навсегда. Но если вы их спасёте, объединив в пары и найдя, чем они похожи (сходство по одному из признаков: цвету, форме, свойству и т.п.), волшебник ничего сделать не сможет». Как только дети справляются с первой игровой задачей, правило меняется – нужно уже объединить три предмета, придумав предложение. В подвижной игре «Если нравится тебе, то делай так» – дети сначала повторяют движения по образцу воспитателя, потом по словесной инструкции, затем должны вспомнить и повторить всю цепочку движений: «Если нравится тебе, то делай всё». Именно такая работа над правилом поддерживает у ребенка интерес к игре, развивает внимание и произвольность поведения.

Показательный пример описывает психолог Е.Е. Кравцова.² Воспитательница предлагает мальчику поиграть в игру «данетку», при этом озвучивается правило: «да» и «нет» не говорить». Далее следует диалог:

- Тебя зовут Петя?

- Нет, Ваня.

- Ты ходишь в школу?

- Нет, в детский сад.

.....

- Какие слова нельзя было говорить?

- «Да» и «нет».

- А ты говорил?

- Не знаю. Нет, не говорил.

Помнить правила еще не значит их соблюдать. В представленном примере ребенок превратил игру в ситуацию общения, в которой на вопросы взрослого нужно отвечать. Аналогичный случай в школе. Урок в первом классе. Учительница предлагает решить задачу: «Дети пошли за грибами. Мальчики собрали пять грибов, девочки на два гриба больше. Сколько грибов собрали дети?». Кто-то из учеников считает, но многие не

принимают воображаемую ситуацию и переводят учебную задачу в ситуацию общения: «А как им мама разрешила самим идти в лес?», «А мы собрали целое ведро грибов», «А я видела в лесу мухомор» и т.п. Истоки этой проблемы – в дошкольном возрасте.

Возвратимся в детский сад. Воспитательница пишет на доске букву «В», дает мальчику фанты и изменяет правило игры: «Прилетел волшебник. За каждый твой ответ «да» и «нет» он будет отбирать у тебя по фанту». И игра пошла. Появилась воображаемая ситуация («как будто волшебник...»), в которой ребенок легко принимает игровую задачу.

В игре с правилами ребенок может выполнять различные игровые роли: ведущего, равноправного участника, наблюдателя за выполнением правил, болельщика, организатора, что представляет широкие возможности для накопления опыта взаимодействия в различных игровых позициях.

Всякая деятельность способствует возникновению личностных новообразований по мере того, как человек становится ее субъектом. В игре, как ни в какой другой деятельности, ребенок является творцом своей жизни. Здесь ярко проявляются его «самость» (собственный стиль осуществления деятельности), активность (инициативность, самостоятельность, творческое отношение к действительности).

Ребенок-дошкольник – человек играющий. Именно игра дает ребенку ощущение радостного проживания жизни. Игра протекает ради нее самой, ради удовлетворения, что возникает в самом процессе исполнения игрового действия. Почему именно игра приносит ребенку радость и удовольствие? В игре удовлетворяются актуальные потребности дошкольника: в общении, познании, движении, самовыражении, свободе, активности... В игре есть возможность проявления «взрослости», «умелости», «самости» – «как хочу, так и играю». В игре нет прямой инструкции взрослого, нет боязни ошибиться, отсюда нет и напряжения. Ребенок хочет играть, поэтому он не только охотно реализует свои игровые замыслы, но и с желанием принимает игровые задачи, поставленные взрослым – они ему близки и понятны. Например, он легко найдет «домики» для каждой геометрической фигуры в игре с блоками Дьенеша, но если ему озвучить учебную задачу – предложить «классифицировать предметы по общему признаку», то она непременно вызовет напряжение и непонимание.

Другой пример. Ребенок с трудом запоминает буквы, но если эту задачу попробовать решить через игру-превращение, получаются удивительные результаты: ребенок не только ее легко запоминает, но и демонстрирует собственные творческие находки. Так, буква «А» в рисунках детей превращается в самые разные зрительные образы: дом, гномика, ракету,

рыбку, мышку... И рождается совместная сказка, сюжет которой взрослый помогает вести:

- *В одном необыкновенном городе... А почему твой город был необыкновенным?*
- *Потому что дома в нём были необычными – с крышами, похожими на букву «А».*
- *Как ты назвал этот город?*
- *Азбукоград.*
- *А кто жил в этом городе?*
- *Веселые гномики с шапочками, похожими на букву «А».*
- *У них были имена?*
- *Да. Алёнка, Антошка, Артёмка, Аринка...*
- *Однажды гномики решили отправиться в космическое путешествие. На чем же мы полетим – задумались они? И вдруг...*
- *Гномы увидели ракету, похожую на букву «А»!*

И т.д.

Именно в процессе игры педагог может решить воспитательные и образовательные задачи в ненавязчивой форме, вызвав у ребенка положительные эмоции с минимальными волевыми усилиями. Игровая задача является тем фундаментом, на котором в дальнейшем, в школе, формируется умение принимать учебную задачу.

Сегодня в школе учителя все чаще констатируют, что «дети не доиграли». Нет мотива «хочу учиться», остался мотив «хочу играть». Поэтому педагогам дошкольных учреждений важно понимать: только наигравшись в дошкольном возрасте, творчески исчерпав себя в игре, ребенок может с желанием перейти на следующую ступеньку – школьное обучение.

Однако анализ практики дошкольного образования свидетельствует об углублении противоречия между признанием роли игры в развитии ребенка и явным перевесом педагогического процесса в сторону обучения детей. При этом, педагоги сами с удовольствием вспоминают детское «дворовое» сообщество, где происходила естественная передача игрового опыта от старших к младшим. С улыбкой и искренней детской радостью в глазах перечисляют свои игры детства: «Колечко-колечко», «Садовник», «Барыня», «Краски», «Чехарда» и др. Признают, что в современных реалиях именно они могут стать передатчиками игрового опыта ребенку. Поэтому сегодня практикам необходимо, с одной стороны, «разбудить в себе волшебников» и стать заинтересованными, искренне играющими партнерами в совместных играх с детьми. С другой стороны, не менее важно, содействовать развитию самостоятельных детских игр, в которых идут мощные процессы «само»: самоопределения, самоорганизации, самопроверки, самовыражения, самореализации, самодвижения ребенка.

Игровые педагогические технологии могут стать тем мостиком преемственности, который объединит педагогов дошкольных учреждений и

начальной школы. Нам есть чему другу у друга поучиться. Мы понимаем, что нашей стране, в эпоху быстрого роста технического прогресса, глубоких социально-экономических перемен, нужны активные, творческие, способные самостоятельно мыслить люди. А детская игра поможет вырастить, раскрыть эти важные личностные качества.

Литература:

1. *Арсентьева В.П. Игра – ведущий вид деятельности в дошкольном детстве. – М., 2005.*
2. *Кравцова Е.Е. Разбуди в ребенке волшебника – М., 1996.*
3. *Кравцов Г.Г. , Кравцова Е.Е. Психология и педагогика обучения дошкольников. – М. 2013.*
4. *Психология и педагогика игры дошкольника/ под ред. А.В. Запорожца. – М. 1966.*