

УДК: 159.9

А.В. ПИСКУНОВА

(silence-2105@mail.ru)

Волгоградский государственный социально-педагогический университет

РОЛЬ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ВОЗРАСТНОМ РАЗВИТИИ

Проанализированы основные взгляды ученых на данную проблему, выявлены факторы влияния игровой деятельности на возрастное развитие, ее классификацию и особенности, а также выделены возможные рекомендации по организации игр.

Ключевые слова: возрастное развитие, игровая деятельность, игра, ролевая игра, возрастная психология.

В целом игровая деятельность человека в условных ситуациях направлена на воссоздание и усвоение общественного опыта, обучение способам осуществления предметных действий, овладение предметами науки и культуры [3, с. 6].

Одним из сложнейших вопросов при изучении игровой деятельности является определение ее функций. Было множество точек зрения, но ни одна из них не стала общепринятой. Однако многие исследователи условились выделять следующие функции: 1) познавательную, которая заключается в том, что с помощью игры происходит накопление знаний о предметах и явлениях окружающего мира; 2) развивающую; 3) функцию социализации, которая выражается в приобретении посредством игры навыков общения. Данные функции отражают большое значение игры в развитии животного или человека.

З. Фрейд объясняет природу детской игры с точки зрения тенденции получения удовольствия. Он предлагает два возможных подхода к детской игре. Один из них связан с пониманием игры как средства символического удовлетворения потребностей и влечений, которые присущи ребенку, но не могут найти удовлетворения в реальной жизни. Другой же предполагает, что сами реальные потребности и эмоции ребенка становятся предметом игры, меняют вою природу, и он активно управляет ими.

Отечественная психологическая школа относится к игре как к особой форме деятельности, на что есть свои основания. Поскольку игра способна материализовать реальные мотивы, инстинкты и влечения, то справедливо говорить о ней не только, как об особой форме деятельности и поведения, но и особой форме самосознания личности.

Л.В. Выготский отмечает, что игра является целевой деятельностью, и по мере развития осознается цель игры. Она не создается спонтанно, а возникает при помощи взрослых. Все основные предпосылки игры, по мнению Ф.И. Фрадкиной, возникают в ходе развития предметной деятельности ребенка под руководством взрослых и в совместной деятельности с ними [5, с. 34].

Смысл игры для детей разных возрастных групп меняется. Для младших он в действиях того лица, роль которого выполняет ребенок; для средних – в отношениях этого лица к другим; для старших – в типичных отношениях лица, роль которого играет ребенок. Дети не осознают этого. Отношения скрыты в действиях, характерных чертах поведения лица, исполняемой роли.

В качестве основных структурных характеристик игры принято выделять следующие элементы:

- роли, взятые на себя участниками игры;
- игровые действия как средство реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных предметов условными;
- реальные отношения между участниками игры;
- сюжет игры;
- содержание игры.

Резюмируя все вышесказанное, следует лишь отметить, что существует огромное количество взглядов на феномен игры, но в одной точке зрения многих исследователей схожи – игра имеет большое значение в воспитании, обучении и психическом развитии детей.

Игры различны по содержанию, организации, правилам, характеру проявления детей, по воздействию на ребенка, по видам используемых предметов, происхождению и т.д. Все это затрудняет создание единой систематизации игр, по этой причине в науке пока нет общепринятой классификации. Однако, основываясь на какой-либо их направленности, игры можно сгруппировать.

Некоторые исследователи все виды игр объединяют в две большие группы, которые отличаются мерой непосредственного участия взрослого, а также разными формами детской активности. В первую группу они относят игры, где взрослый принимает косвенное участие в их подготовке и проведении. При условии сформированности определенного уровня игровых действий и умений действия детей имеют инициативный, творческий характер. Они способны самостоятельно поставить игровую цель, разработать замысел игры и найти нужные способы решения игровых задач, что свидетельствует об определенном уровне развития интеллекта. Игры этой группы, к которым можно отнести сюжетные и познавательные, особенно ценны своей развивающей функцией, имеющей большое значение для общего психического развития каждого ребенка.

Вторую группу составляют различные обучающие игры, в которых взрослый, сообщая ребенку правила игры или объясняя конструкцию игрушки, дает фиксированную программу действий для достижения определенного результата. К ним относятся подвижные, дидактические, музыкальные, игры-драматизации, игры-развлечения.

Игра является эффективным средством формирования личности, ее морально-волевых качеств, а также в игре реализуется потребность воздействия на мир. Однако игровая деятельность способствует возрастному развитию преимущественно до начала младшего школьного возраста, так на этом этапе меняется ведущая деятельность и игра отходит на второй план.

Игровая деятельность и у взрослого исходит из потребностей и интересов и служит развитию определенных способностей или сторон его личности. Но в жизни взрослого игра занимает уже иное место и приобретает иные формы. Некоторые мотивы, которые в детстве включены в игру, продолжают у взрослого жить в искусстве. Игровая деятельность становится развлечением или коррекционным воздействием.

Игра выступает первым источником познания окружающего мира. В игре развиваются творческие способности ребенка, формируются навыки и привычки его поведения, расширяется кругозор, обогащается объем знаний и умений.

Для дошкольника ведущим видом деятельности является предметно-манипулятивная игра, которая позволяет освоить как смысл, так и операционно-техническую сторону предметной деятельности.

В более позднем возрасте на основе игровой деятельности развивается ряд психологических новообразований, например такие, как воображение и символическая функция сознания. Эти функции необходимы для переноса свойств одних вещей на другие в процессе игры.

Игровая деятельность влияет на формирование произвольности психических процессов. Поскольку игра требует от ее участников запоминания и сосредоточенности, то у ребенка начинает развиваться произвольное внимание и произвольная память.

Игра оказывает большое влияние на умственное развитие дошкольника. Однако каждый вид игры по-разному влияет на данную сферу: сюжетно-ролевые расширяют представления об окружающем и способствуют развитию речевого общения; игры-драматизации помогают более глубокому пониманию произведений художественной литературы и активизируют речь; конструктивно-конструктивные развивают конструктивные способности и расширяют знания о геометрических фигурах и пространственных отношениях. Действуя с предметами-заместителями, ребенок начинает оперировать в мыслимом, или иначе – условном пространстве. Таким образом, данные средства игры

становятся опорой для мышления. Постепенно игровые действия сокращаются, и ребенок начинает действовать во внутреннем, умственном плане.

Игровая деятельность вовлекает детей в процессы познания, волевого действия, эмоционального и мотивационного освоения мира, находящиеся в функциональном единстве. Анализ различных исследований по проблеме генезиса взаимосвязей рациональных, эмоциональных, волевых проявлений в деятельности показывает, что в игре интеллект подчинен эмоционально-волевой сфере, которая является внутренним условием развития.

Ролевая игра имеет определяющее значение для развития воображения. Д.Б. Эльконин считает, что стремление к игре глубоко заложено в психологии человека. Он связывает это с желанием быть тем, кем нельзя быть в реальной действительности, играть какую-либо роль, которая недоступна в повседневной жизни.

Очень большое влияние игра оказывает на развитие речи, имеет особое значение для развития рефлексивного мышления.

Игра имеет большое значение для формирования самого механизма управления своим поведением, механизма подчинения правилам, который затем проявляется в других видах деятельности ребенка.

Помимо этого, в ролевой игре возникают и оформляются механизмы опосредствованного личностного поведения. Игровая деятельность имеет огромное воздействие на возникновение первичной формы личного сознания. Также игровая деятельность может являться эффективным средством формирования ответственности как качества личности младшего школьника.

Что же касается феномена ролевой игровой деятельности в поздней юности, то можно сделать вывод, основываясь на трудах ученых, что она развивается в процессе онтогенеза, постепенно становясь все более сложной, структурированной, организованной и произвольной.

В период поздней юности ролевая игра становится качественно иной, чем в дошкольном возрасте. Это обусловливается сформированностью высшего уровня психических функций. Ролевая игра имеет более сложные и детализированные правила, четкую ролевую структуру и требует творческого подхода. Главной целью данной деятельности, не всегда осознаваемой самими игроками, является поиск и формирование собственной социальной идентичности.

Игровая деятельность – идеальный инструмент для развития продуктивного мышления и человеческих качеств вообще. Именно ранняя подсознательная память толкает взрослого человека к такому методу личностного развития, которое доставляет большую радость и эмоциональный подъем. Кроме того, игра позволяет на определенное время побыть в чужой роли, творить другую линию поведения и одновременно отдыхать от своего собственного стиля поведения и образа.

В процессе сюжетно-ролевой игры осуществляется социализация дошкольников, овладение важными социальными навыками. Ребенок в силу своего возраста не может моделировать социальные отношения, существующие в мире взрослых людей. Данную потребность можно реализовать именно в игре со сверстниками, преобразуя различные сюжеты из реальной жизни.

Существует несколько причин негативных тенденций в организации сюжетно-ролевых игр:

- отсутствие в сознании взрослых – родителей и воспитателей – понимания ценности совместной игры;
- позиция воспитателя как пассивного наблюдателя или как диктующего действия и поведение ребенка в игре;
- наличие чрезмерно детализированных игрушек и атрибутов, наталкивающих детей на совершенные манипулятивные действия;
- недостаточное количество неформального игрового материала, стимулирующего воображение ребенка.

В организации игровой деятельности и непосредственно сюжетно-ролевой игре дошкольников большое значение имеют личностные качества педагога – умение встать на позицию ребенка, потребность в саморазвитии, креативность. Данные качества являются одновременно и профессиональными. Их

развитие осуществляется посредством активных методов обучения, направленных на осознание своих личностных ресурсов, мотивирование к саморазвитию и проявлению креативности.

Игра у взрослых людей (к примеру, деловая) предполагает условное воспроизведение, имитацию, моделирование некоторой реальной деятельности, которую осваивают участники игры. Обучение должно происходить в процессе совместной деятельности. При этом каждому следует решать свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией. Общение в игре должно быть в первую очередь имитирующим, воспроизводящим общение людей в процессе реальной изучаемой деятельности. Таким образом, игра для взрослого человека станет обучением совместной деятельности, умениям и навыкам сотрудничества.

Говоря об игре, следует иметь в виду, что она как культурная единица представляет собой единство игровой деятельности и игровой формы. При создании конкретной игры конструируется соответствующая игровая форма. Но может случиться так, что игровая форма не обеспечивает возникновения игровой деятельности участника и будет требовать от играющего формального выполнения правил, функций и действий по роли или сюжету. В таком случае не возникает мотивов игровой деятельности и игра психологически не затрагивает личности участника, т. е. можно сказать, что играющий находится в игре, но не осуществляет игровой деятельности.

В процессе игровой деятельности происходит формирование и развитие важнейших сторон личности. У нее возникают новые, более высокие по своему общественному содержанию мотивы, и происходит подчинение этим мотивам непосредственных побуждений, формируются механизмы управления своим поведением, происходит овладение нормами морали.

Игра занимает большое место в системе физического, нравственного, трудового и эстетического воспитания. Руководство игрой должно основываться на знании закономерности ее развития. Особенно это относится к дошкольному возрасту. Здесь необходимо помнить, что для овладения детьми игровыми умениями, воспитатель должен играть вместе с ними.

Однако, как писал С.Л.Рубинштейн, «игра оказалась весьма серьезной и трудной проблемой для научной мысли».

Литература

1. Авилов Г.М. Ролевая игровая деятельность в период поздней юности. Кемерово: Кузбассвузиздат, 2005.
2. Берлянд И.Е. Игра как феномен сознания. Кемерово: «Алеф», 1992.
3. Зинченко О.П. Проблемы психологии развития (Читая О. Мандельштама) // Вопросы психологии. 1992. № 3-4.
4. Иванов М.С. Психология самореализации личности в компьютерной игровой деятельности. Кемерово: Кузбассвузиздат, 2008.
5. Игровое моделирование – методология и практика: сбор. под рук. Ладенко И.С. Новосибирск: Наука, 1987.
6. Петрухина С.Р. Рациональные, эмоциональные, волевые характеристики структуры игровой деятельности как факторы психического развития дошкольника: дис. ... канд. психол. наук. Казань, 1999.
7. Психотерапевтическая энциклопедия / под общ. ред. Б.Д. Карвасарского. СПб.: Питер Ком, 1998.
8. Усачева А.Н. Формирование ответственности как качества личности младших школьников средствами игровой деятельности: дис. ... канд. пед. наук: Волгоград, 2011.

PISKUNOVA A.V.

Volgograd State Socio-Pedagogical University

INFLUENCE OF GAMING ACTIVITIES ON AGE DEVELOPMENT

Analyzed the basic views of scientists on the issue, identified factors influence gaming activities on the development of the age, its classification and characteristics, as well as provide an opportunity to the recommendations on the organization of the games.

Key words: age-related development of game activity, game, role playing, psychology.