**Влияние игр на развитие детей дошкольного возраста**

*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.*

*Сухомлинский В.А.*

*Игра* – один из тех видов деятельности, которые используются взрослыми в целях воспитания дошкольников, обучения их различным действиям с предметами, способам и средствам общения. В игре ребенок развивается как личность, у него формируются те стороны психики, от которых в последствии будут зависеть успешность его учебной и трудовой деятельности, его отношения с людьми. В игре формируется такое качество личности ребенка, как саморегуляция действий с учетом задач коллективной деятельности. Важнейшим достижением является приобретение чувства коллективизма. Оно не только характеризует нравственный облик ребенка, но и перестраивает существенным образом его интеллектуальную сферу, так как в коллективной игре происходит взаимодействие различных замыслов, развитие событийного содержания и достижение общей игровой цели.

В игре дети получают первый опыт коллективного мышления. Это обстоятельство имеет принципиальное значение, поскольку будущее ребенка связано с общественно полезным трудом, требующим от его участников совместного решения задач, направленных на получение общественно полезного продукта. Задачи всестороннего воспитания в игре успешно реализуются лишь при условии форсированности психологической основы игровой деятельности в каждом возрастном периоде раннего дошкольного детства. Это обусловленотем, что с развитием игры связаны существенные прогрессивные преобразования в психике ребенка, и прежде всего в его интеллектуальной сфере, являющейся фундаментом для развития всех других сторон детской личности.

*Значение игры для психологического развития ребенка дошкольного возраста велико*. Д.Б. Эльконин подчеркивал, что значение игры «определяется тем, что она затрагивает наиболее существенные стороны психического развития личности ребенка в целом, развития его сознания».

*Главные линии влияния игры на развитие психики:*

1.Развитие *мотивационно-потребностной сферы*: ориентация в сфере человеческих отношений, смыслов и задач деятельности; формирования новых по содержанию социальных мотивов, в частности стремления к общественно значимой и оцениваемой деятельности; формирование обобщенных сознательных намерений; возникновение соподчинения, иерархии мотивов.

2.Развитие *произвольности* поведения и психических процессов. Главный *парадокс* состоит в зарождении функции контроля внутри свободной от принуждения, эмоционально насыщенной деятельности. В ролевой игре ребенок ориентируется на образец (эталон), с которым он сравнивает свое поведение, т.е. контролирует его. В ходе игры создаются благоприятные условия для возникновения предпосылок произвольного внимания, произвольной памяти, произвольной моторики.

3. Развитие *идеального плана* сознания: стихийный переход от мышления в действиях (через этап размышления о предмете заместителе) к мышлению в плане представлений, к собственно умственному действию.

4.Преодоление *познавательного эгоцентризма* ребенка. Познавательная децентрация формируется «двойной позицией играющего» (страдает как пациент и радуется как хорошо исполняющий свою роль), координацией различных точек зрения (отношения «по роли» и реальные партнерские взаимодействия, соотнесение логики реального и игрового действия). Закладываются основы рефлексивного мышления - способности анализировать свои собственные действия, поступки, мотивы и соотносить их с общечеловеческими ценностями.

5. Развитие *чувств, эмоциональной саморегуляции*  поведения.

6. Внутри игры первоначально возникают *другие виды деятельности* (рисование, конструирование, учебная деятельность).

7. Развитие речи: игра способствует развитию знаковой функции речи, стимулирует связные высказывания.

А.Н. Запорожец указывал на необходимость изучения детской игры начиная с раннего детства, выявления движущих причин и закономерностей ее развития, своеобразия ее содержания и структуры на различных возрастных ступенях.

Результаты наблюдения, изучения детских игр, организованных взрослыми, приводят к следующим выводам.

Первым этапом развития игровой деятельности является *ознакомительная игра.* По мотиву-игрушки, она представляет собой предметно-игровую деятельность. Ее содержание составляют действия-манипуляции, осуществляемые в процессе обследования предмета. Эта деятельность младенца весьма скоро (к пяти-шести месяцам) меняет свое содержание: обследование направлено на выявление особенностей предмета-игрушки и потому перерастает в ориентировочные действия-операции.

Следующий этап игровой деятельности получил свое название *отобразительной игры*, в которой отдельные предметно-специфические операции переходят в ранг действий, направленных на выявление специфических свойств предмета и на достижение с помощью данного предмета определенного эффекта. Это кульминационный момент развития психологического содержания игры в раннем детстве. Именно он создает необходимую почву для формирования у ребенка собственно предметной деятельности.

В условиях содержательного (делового) общения со взрослым ребенок практически узнает название и целевое назначение предмета, и это знание он переносит в свою игру. На рубеже первого и второго годов жизни ребенка развитие игры и предметной деятельности смыкается и одновременно расходится. До этого времени игра практически совпадала по своему действенному содержанию с предметной деятельностью, расходясь с ней лишь по мотиву и предполагаемому результату действий. Теперь же различия начинают проявляться и в способах действий-наступает следующий этап развития игры: она становится *сюжетно-отобразительной*. Меняется и ее психологическое содержание: действия ребенка, оставаясь предметно-опосредованными, имитируют в условной форме использование предмета по назначению.

В сюжетно-отобразительной игре ребенка второго и третьего годов жизни как бы незримо присутствует тот, кто использует предмет по назначению. Так постепенно зарождаются предпосылки *сюжетно-ролевой игры*. Способность к ролевому поведению в игре формируется не только на основе подражания или обучения, но и, что особенно важно, благодаря пониманию ребенком назначения предмета, т.е. благодаря практическому усвоению возможных действий с ним. Здесь уже недалеко и до принятия роли, и малыш с удовольствием делает это. На данном этапе развития игры слово и дело смыкаются, а ролевое поведение становится моделью осмысляемых детьми отношений между людьми. Наступает этап собственно ролевой игры, в которой играющие моделируют знакомые им трудовые и общественные отношения людей. О том насколько значимы эмоции, переживания игровых событий, возвышенные мотивы игры, говорят исследования советских психологов (А.В. Запорожец, Я.З. Неверович, Т.П. Хризман и др.). Эмоции цементируют игру, делают ее увлекательной, создают благоприятный климат для взаимоотношений, повышают тонус, который необходим каждому ребенку для его душевного комфорта, а это, в свою очередь, становится условием восприимчивости дошкольника к воспитательным воздействиям и совместной со сверстниками деятельности.

Кроме того, хорошая игра – действенное средство коррекции нарушений в эмоциональной сфере детей, воспитывающихся в неблагополучных семьях.

Н.М. Аксарина, обобщая педагогические приемы руководства в раннем детстве, впервые четко показала, что для возникновения и развития игры необходимо, во-первых, обеспечивать детей игровым материалом, актуализирующим их впечатления об окружающем, и, во-вторых, проводить соответствующие игре обучение термин «обучение» здесь следует понимать, с одной стороны, как осторожное использование прямых методов руководства игрой, например показа игровых действий, с другой – как широкое использование косвенных словесных указаний воспитателя, направляющих игру). Содержание игры, нацеленное раннее на выявление назначения предметов, переходит в план отражения ролевых взаимодействий людей, т.е. начинается сюжетно-ролевая игра. На более высоком уровне развития игры может наблюдаться отражение общественно-трудовых взаимоотношений людей, т.е. продолжает меняться мотив игры и ее непосредственное содержание. В дошкольном возрасте нередки индивидуальные или совместные режиссерские игры. По своей сути они сходны с сюжетно-ролевыми играми, так как, с одной стороны, отражают общий уровень знаний детей о различных явлениях окружающей жизни, а с другой – несут в себе элементы продуктивного творчества и фантазии, представляют собой своеобразную форму размышления детей над тем, что близко их интересам.

Итак, сформированность игровой деятельности создает необходимые психологические условия и благоприятную почву для всестороннего развития дошкольников. Однако одни сюжетные игры не могут обеспечить решения всех задач всестороннего воспитания детей в игре. Это может быть достигнуто только при условии пропорционального сочетания в воспитательном процессе разных видов игр (сюжетно-ролевых, дидактических, подвижных и др.).

Игра является деятельностью, мотив которой лежит в ней самой. Это означает, что ребенок играет потому, что ему хочется играть, а не ради получения какого-то конкретного результата. Игра создает зону ближайшего развития ребенка и потому является ведущей деятельностью в дошкольном возрасте. Это связано с тем, что в ней зарождаются новые, более прогрессивные виды деятельности (например, учебная) и формируется умение действовать коллективно, творчески, произвольно управлять своим поведением. С другой стороны, ее содержание питают продуктивные виды деятельности и постоянно расширяющийся жизненный опыт детей. Развитие ребенка в игре происходит прежде всего за счет разнообразной направленности ее содержания. Есть игры, прямо нацеленные на физическое воспитание (подвижные), эстетическое (музыкальные), умственное (дидактические и сюжетные. Многие из них в то же время способствуют нравственному воспитанию дошкольников (сюжетно-ролевые, игры-драматизации, подвижные и др.

Все виды игр можно объединить в две большие группы, которые отличаются метой непосредственного участия взрослого, а так же разными формами детской активности.

*Первая группа* - это игры, где взрослый принимает косвенное участие в их подготовке и проведение. Активность детей (при условии сформированности определенного уровня игровых действий и умений) имеет инициативный, творческий характер - ребята способны самостоятельно поставить игровую цель, развить замысел игры и найти нужные способы решения игровых задач. В самостоятельных играх создаются условия для проявления детьми инициативы, которая всегда 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.

Сюжетные игры представляют собой основу формирования игровой деятельности в раннем и дошкольном детстве. На начальном этапе в этих играх ребенок с помощью взрослого усваивает особенности предметов-игрушек, (ознакомительные игры), способы действий с ними (отобразительные игры). В дальнейшем под руководством взрослых дети приобретают опыт практической деятельности и начинают в игре отражать назначение предметов (сюжетно-отобразительные игры) и, наконец, их трудовые и общественные отношения (ролевые игры). В сюжетных играх широко используются игрушки сюжетно-образные (куклы, животные и др.) и технические (транспорт, строительные материалы и др.)

Познавательные игры на первом году жизни детей направлены на самостоятельное обследование игрушек, узнавание их физических свойств, на реализацию возможности различным образом действовать с ними. По мере взросления детей познавательные игры должны занимать все больше место в игровой практике. Однако возможности этих игр, к которым относятся также различные конструктивные игры, игры, направленные на развитие сообразительности, на познание свойств природного материала и д.р., пока еще недостаточно изучены.

*Вторая группа* - это различные обучающие игры, в которых взрослый, сообщая ребенку правила игры или объясняя конструкции игрушки, дает фиксированную программу действий для достижения определенного результата. В этих играх обычно решаются конкретные задачи воспитания и обучения; они направлены на усвоение определенного программного материала и правил, которым должны следовать играющие. Важны обучающие игры также для нравственно-эстетического воспитания дошкольников.

Активность детей в обучающих играх носит в основном репродуктивный характер: дети, решая игровые задачи с заданной программой действий, лишь воспроизводят способы их осуществления. Активность в данном случае может проявляться в произвольном выборе более удачного способа действий.

К группе игр с фиксированной программой действия относятся подвижные, музыкальные, игры-драматизации, игры-развлечения.

Подвижные игры способствуют совершенствованию основных движений, выработке нравственно-волевых качеств, косвенно влияют на умственное и эстетическое воспитание дошкольников. Они могут быть сюжетными и бессюжетными.

Дидактические игры (игры с дидактическими игрушками и аналогичным материалом, словесные, сюжетно-дидактические, настолько-печатные) педагоги используют в основном в целях умственного воспитания детей. Вместе с тем в этих играх ребята учатся согласовывать свои действия, подчиняться правилам игры, регулировать свои желания в зависимости от общей цели и т.д.

Музыкальные игры, которые могут быть хоровыми, сюжетными и бессюжетными, часто сочетают в себе элементы дидактических и подвижных игр. Они существенно влияют не только на эстетическое воспитание детей, но и на их физическое и умственное развитие. Важное значение для эстетического воспитания детей имеют и театрализованные игры.

Игры-развлечения, рекомендуемые в основном детям раннего и младшего дошкольного возраста, повышают эмоционально- положительный тонус, способствуют развитию двигательной активности, питают ум ребенка неожиданными и яркими впечатлениями. Игры-забавы создают благоприятную почву для установления эмоционального контакта между взрослым и ребенком. Своевременное и правильное применение различных игр в воспитательной практике обеспечивает решение задач, поставленных «Программой воспитания и обучения в детском саду», в наиболее приемлемой для детей форме. Соответственно содержанию тех или иных игр дети используют разные виды игрушек: дидактические, сюжетно-образные, технические, моторно-спортивные, музыкальные, театральные, празднично-карнавальные, игрушки-забавы. Игрушка, помимо своего эстетического и развлекательного свойства, должна развивать ребенка во всех отношениях.

Прогрессивное, развивающее значение игры состоит не только в реализации возможностей всестороннего развития детей, но и в том, что она способствует расширению сферы их интересов, возникновению потребности в знаниях, становлению мотива новой деятельности-учебной, что является одним из важнейших факторов психологической готовности ребенка к обучению в школе.