Консультация для родителей

По теме : " Значимость игры в развитии ребёнка"

Игру традиционно связывают с детством и описывают её как деятельность в условной, воображаемой ситуации. Игру можно рассматривать в самом широком контексте - от игр животных через игры детей к играм взрослых. Её можно определять и как исследовательскую деятельность, которая, однако, не направлена на достижение целесообразного результата, как активность, в которой нет никакой функциональной необходимости. В этой связи невольно возникает вопрос: для чего же играют люди - дети и взрослые? Ответ будет звучать так: для удовольствия, которое человек получает благодаря собственной деятельности. Игра, как отмечает Й. Хейзинга, не диктуется физической необходимостью: она лежит за рамками процесса непосредственного удовлетворения нужд и страстей.

Однако нецелесообразность игры вовсе не исключает её полезного результата, как и то, что она перестает быть игрой, если приносит некий полезный результат. С помощью игры человек имеет возможность развивать в себе те или иные качества: силу, ум координацию движений, внимание и т.п., получать новые знания о мире, испытывать переживания, которые то тем или иным причинам недостижимы в обычной жизни.

Первая функция игры - развивающая - описана наиболее полно, особенно в контексте её значимости для становления личности ребенка. Одна игра развивают силу, выносливость; другие - ум; третий ряд взаимосвязанных качеств. При этом в каждой игре своя иерархия. Так, интеллект необходимо проявлять в любой игре, но в одних он будет второстепенным фактором, в других - главным условием успеха.

Вторая функция - компенсаторная - основана на том, что игра представляет как иная реальность, выступающая рукотворным оазисом в хаосе реальной жизни. Ребенка она привлекает возможностью раскрыть способности, которые сложно реализовать во взрослом мире. Игра - это действия в альтернативной реальности. Или действия, направленные на создание альтернативной реальности, в той или иной мере похожей на мир, который мы привыкли видеть вокруг себя, но в значительной степени от него отличающегося.

Благодаря своей альтернативной реальности игра обладает терапевтическим потенциалом. Ребенок "отыгрывает" страсти, переживает запретные для реального взаимодействия эмоции, порой ведет себя агрессивно, хотя в иной обстановке не осмелится на такое поведение. В игре опасные или слишком трудоемкие действия замещается действиями по правилам, что делает их безопаснее. Поэтому у играющего есть возможность развивать в себе определенные качества, моделируя опасные действия в относительно безопасной форме. Как и многие другие модели, игра обеспечивает более экономное воспроизведение тех или иных процессов реальной жизни с точки зрения средств, времени и риска.

В понимании Зигмунда Фрейда значительная часть игры - это проекция: игрушки как бы замещают самого ребенка и его окружение, играющий приписывает им свои побуждения. В игре не он, а куклы - злые волшебники, ведьмы - ведут себя плохо. Заменяя объект или повторяя неприятные события из своей жизни, ребенок справляется с пугающими его факторами, с неприятными событиями. Например, погружая куклу в воду или бросая её об стену, выражает чувство ревности к новорожденному брату, "угощая" кукол горьким лекарством, сопереживает игровым персоналом.

Особенность раннего возраста - сильнейшая идентификация себя с одним из родителей, стремление действовать так, как он. А это уже первый шаг к ролевой игре.