ГОСУДАРСТВЕННОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ЗДРАВООХРАНЕНИЕ ГОРОДА МОСКВЫ «СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫЙ ДОМ РЕБЕНКА №19 ДЛЯ ДЕТЕЙ С ОРГАНИЧЕСКИМ ПОРАЖЕНИЕМ ЦЕНТРАЛЬНОЙ НЕРВНОЙ СИСТЕМЫ И НАРУШЕНИЕМ ПСИХИКИ»

 ДОКЛАД

 НА ТЕМУ:

« ИГРА КАК ГЛАВНЫЙ ИНСТРУМЕНТ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА, СПОСОБ ПОЗНАНИЯ МИРА»

 Г.МОСКВА

 ГКУЗСДР №19 ДЗМ

 ВОСПИТАТЕЛЬ

 КОЗЛОВА М. А.

Всякий, кто хоть немного наблюдал за ребенком, знает, какое большое место в его жизни занимает игра. Вот годовалый малыш забавляется с погремушкой или кубиком; вот 2х летний ребенок часами крутит какой–нибудь новый предмет; вот группа 4х летних играют в магазин. А бесчисленные догонялки, «застукалки», «крестики-нолики». Чего только не придумает изобретательный детский ум! Все это игры, но как не похожи они одна на другую. Что же такое игра? Игра – это воображение. Суть ее в том, что она «понарошку». Значит, в игре не вырабатывается тот полезный продукт, который производится в труде? Разумеется игра игре рознь. Игры 2х летних, 4х летних, 5и летних различны и, но все же есть общее. Ведь **продуктом игры всегда является сам ребенок**. Иначе говоря, игра – это работа ребенка над самим собой. Ребенок просто исследует предмет. Вот тут-то незаметно для малыша и осуществляется большая работа изменения самого себя; весело, играючи осваивает он новые пласты жизни: тренирует память, воображение, мышление, получает новые знания о взаимоотношениях людей, о природе и космосе. Игра заполняет досуг ребенка.

На примере одного мальчика можно показать, как детские игры сформировали будущего гения. В 1832г родился Чарльз Доджсон. Братья и сестры (всего 10 человек) не отличались оригинальностью забав, а вот он все время что-то проектировал, мастерил, строил. В возрасте 10 лет сконструировал в саду игрушечную железную дорогу. И была она как настоящая: несколько станций, буфеты, домики стрелочников. Ее детали были настолько подробно выполнены, что все гости дивились. Во время семейных вечеров Чарльз развлекал домашних фокусами. А однажды построил театр, в котором декорации и марионетки были сделаны его руками. К живописи у него были явные способности. Во время учебы в Оксфорде его заинтересовала фотография. По окончанию учебного заведения он получил приглашение заняться преподаванием математики и логики.

 4 июля 1862г профессор Доджсон вместе с сестрами Лиддел и молодым коллегой, преподавателем математики отправился на пикник. А так как девочки знали о замечательной способности профессора на лету придумывать волшебные истории, то и на этот раз ему не удалось отвертеться. У своей любимицы Алисы Лиддел он позаимствовал имя и отправил ее в подземную Страну, где познакомил с Белым Кроликом и другими очень странными жителями. Девочки застыли от восторга. А сам профессор не понимал, откуда в его голове появились все эти нелогичные существа. По мере повествования он то и дело пытался остановиться, чтобы перевести дух и подумать, проанализировать, что же все это значит.

Итак, профессор Доджсон превратился в Льюиса Керрола.

 Прошло более 100 лет со дня смерти писателя. С позиции сегодняшней реальности книги об Алисе представляются подобием некого виртуального мира, похожего на компьютерную игру или моделью « врач – пациент». Здесь большое значение имеет проводник - Белый Кролик. Дополнительные жизни – подсказки – заклинания». Трансформаторы – пирожки, увеличивающие или уменьшающие рост героини. Дополнительные уровни – красивый сад, лес, домики. Длинный коридор с множеством дверей – это с одной стороны, символ компьютерного дерева: коридор – ствол, двери – выходы в определенные программы. С другой стороны , очень часто во время медитации этот образ используется как некое промежуточное пространство, созданное для выбора той или иной жизненной программы. Крошечный золотой ключик (на языке компьютерной игры – помощь, подсказка, кодовое слово), которое произносит врач, чтобы изменить поведение пациента, дать ему толчок для нового действия. Алиса вставляет ключик в маленькую дверь, спрятанную за холстом (подсознание пациента) и открывает ее. И видит абсолютно новый мир, в который ей хочется попасть. Иначе говоря, для пациента это трансформированная реальность, в которой он хотел бы жить, но по причине своего несоответствия ей – не может туда попасть. И тогда возникает потребность трасформации героини (пациента). Алиса съедает пирожок и уменьшается, доказав самой себе, что когда чего-то очень хочется, обстоятельства сами предлагают человеку возможность исполнения желания.