

Н.А. Андреева,
кандидат педагогических наук, доцент кафедры теории и методики
дошкольного образования
ФГБОУ ВО «Шадринский государственный педагогический университет»
г. Шадринск, Россия

Влияние игровой деятельности на познавательную сферу ребенка

В статье рассматривается вопрос взаимовлияния игровой деятельности на познавательное развитие у детей младшего дошкольного возраста. Дается краткий анализ исследований в данном направлении, определяется цель педагогических воздействий, предлагаются критерии оценки уровня игровой деятельности детей.

Игра, игровая деятельность, коллектив, познавательное развитие, познавательная сфера.

N.A. Andreeva,
Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor at the Department of
Theory and Methods of Preschool Education
Shadrinsk State Pedagogical University
Shadrinsk, Russia

The influence of gaming activity on the cognitive sphere of the child

The article deals with the issue of mutual influence of game activity on cognitive development in children of younger preschool age. A brief analysis of research in this direction is given, the purpose of pedagogical influences is determined; criteria for assessing the level of gaming activity of children are proposed.

Keywords: *Game, game activity, team, cognitive development, cognitive sphere.*

Игра занимает весьма важное, если не центральное место в жизни дошкольника, являясь преобладающим видом его самостоятельной деятельности. В отечественной педагогике и психологии игра рассматривается как деятельность, имеющая очень большое значение для развития ребенка дошкольного возраста. В ней развиваются действия в представлении, ориентация в их отношениях между людьми, первоначальные навыки кооперации (А.В. Запорожец, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, Л.А. Венгер и др.).

Вместе с тем, в педагогической литературе неоднократно поднимался вопрос о том, что игра детей не достигает должного уровня, постепенно уходит из их жизни. Чтобы разобраться в причинах такой ситуации необходимо развести несколько тесно связанных проблем, какой должна быть игра на разных этапах детства дошкольного, какова специфика педагогических воздействий, по сравнению с другими видами детской деятельности, что подлежит оценке - деятельность взрослого по организации детей, тематическое содержание игры или игровые умения детей.

Стало традиционным утверждение о том, что детей надо учить играть, следовательно, в игре дети должны отражать получаемые ими при ознакомлении с окружающим знания и представления, причем знания, которые предусматриваются той или иной программой. Иначе говоря, игра – средство «проработки» знаний. Игра должна носить коллективный характер, когда каждый ребенок включен в общую игру. Он не только должен подчиниться коллективной игре, но и должен «хотеть играть» в то, во что играет вся группа, а вся группа должна «прорабатывать» программный материал, который предлагает взрослый. В итоге все дети вместе должны играть так, как это определил педагог.

Жизнь современного дошкольника достаточно заполнена книгами, телевидением, общением с взрослыми вне детского сада. Давно уже выделены обучающие занятия, на которых преподносятся детям знания, уточняются детские представления и т.п. Все это позволяет сюжетной игре освободиться от чисто дидактической функции «проработки» знаний (на это указывала А.П. Усова еще в 60-е годы).

Не выдерживает в настоящее время критики и ложно понятый «коллективный характер» игры, когда каждый из детей должен подчиняться, коллективу, а коллектив плану воспитателя. В такой ситуации, не остается места для раскрытия творчества каждого ребенка, разнообразия форм, содержания игры, соответствующих индивидуальным особенностям ребенка. К тому же, современные исследования показывают, что сюжетная игра – деятельность камерная. Самостоятельно даже старшие дошкольники (если они действительно играют, т.е. реализуют свои собственные замыслы, а не навязанный им план игры), не в состоянии поддерживать взаимодействия в группе, состоящей более чем из 3-5 участников.

Несмотря на изменения условий жизни современного дошкольника, достижения психологии и педагогики в плане изучения сущности игры давно сложившийся идеал сюжетной игры, как «коллективной проработки знаний» до сих пор является стереотипом сознания многих поколений воспитателей.

Для того, чтобы осуществить адекватные педагогическое воздействие по отношению к ролевой игре детей, необходимо хорошо понимать ее специфику, иметь представление о ее развивающем характере, о том, какой она должна быть на каждом возрастном этапе, а также уметь играть соответствующим образом с детьми разных дошкольных возрастов.

Основным критерием оценки уровня игровой деятельности детей, на наш взгляд, должны быть игровые умения: преобладающий у ребенка способ построения игры и потенциальная возможность использовать различные способы, умения ребенка в зависимости от собственного замысла включать в игру условное действие с предметом и ролевые диалоги, комбинировать разнообразные события. Для детей, свободно владеющих различными способами построения игры, свойственны многотемные сюжеты и это не недостаток игры, как это иногда принято считать, а показатель ее более высокого уровня [1].

Целью педагогических воздействий по отношению к игре должна быть не коллективная проработка знаний или тем, а формирование игровых умений у дошкольников, обеспечивающих самостоятельную творческую игру детей, в которой они по собственному желанию реализуют разнообразное содержание, свободно вступая во взаимодействие со сверстниками [2].

В повторяющихся игровых действиях с сюжетными игрушками, реалистически изображающими предметы повседневного обихода, совершенствуется только наглядно-образное мышление, типичное для младших дошкольников. А в связи с замещением отдельных предметов и действий в игре, зреет необходимость оперировать представлениями, образом, словом, что способствует развитию восприятия, наглядно-образного мышления в речи. Играя, дети учатся переносить действия из одних условий в другие, комбинировать свои знания, полученные в повседневной жизни.

В игровой деятельности происходит формирование восприятия, мышления, памяти, речи – тех фундаментальных психических процессов, без достаточного развития которых нельзя говорить о воспитании гармонической личности. Уровень развития мышления ребенка определяет характер его деятельности, интеллектуальный уровень ее осуществления [3].

Практические задачи, которые необходимо решать ребенку, отличаются от

учебных, предлагаемых на занятии. Содержание игровых задач продиктовано самой жизнью окружением ребенка, его опытом, знаниями. Эту особенность игры отмечали многие ученые, Л.С.Выготский видел источник возникновения игры в противоречии между желанием действовать как взрослый, и невозможностью немедленно включиться «во взрослую жизненную ситуацию».

Малыш еще мало знает, он слаб, но хочет стать таким же сильным, как, например, крановщик, который управляет огромной машиной. Свои впечатления от наблюдения за работой крановщика на каждом этапе игры ребенок отражает по-разному. Игровые задачи, которые решает ребенок на протяжении дошкольного возраста, резко отличаются от практических. В игре цель – мнимая, а условные игровые действия обобщены. Для этапа сюжетно-отобразительной игры в младшем дошкольном возрасте характерно индивидуальное решение игровых задач. Это не значит, что игра не развита – такова особенность данного этапа, для которого типичны определенные способы решения игровых задач, которые отражают соответствующий уровень обобщения и переноса в игру жизненного опыта, знаний детей.

Решение игровых задач с помощью предметных действий приобретает форму применения все более обобщенных игровых способов познания действительности. Вначале ребенок поит куклу из чашки, но может заменить чашку кубиком. Затем, ни чашка, ни кубик ему не нужны, он просто подносит свои пальцы ко рту куклы или только говорит: «Катя уже выпила молоко» и это означает, что игровые задачи ребенок решает на более высоком уровне, т.е. действует уже обобщенными игровыми способами, добиваясь поставленной им самой цели. Но если все, что происходит с ребенком повседневной жизни, перенести в его игру, например, напоить куклу настоящим молоком, из настоящей чашки, то сама игра попросту исчезнет, потому что исчезнет ее главная особенность – воображаемая ситуация. Чем точнее воссоздаются хорошо знакомые жизненные ситуации, чем конкретнее игровые действия, тем меньше требуется от ребенка творчества, воображения. Вместе с тем известно, что в повседневной жизни дети получают не только четкие конкретные знания, но и знания неясные, гипотетические. При этом неясные знания имеют тенденцию переходить в знания четкие и наоборот.

Сюжетно - образительная игра детей 2-го и 3-го годов жизни имеет в своей основе наглядно-действенное мышление. Достижение игровой цели, например, катание автомобиля, или перевозка грузов в нем, осуществляется непосредственно в действиях с игрушками. Мир игры отражает реальный мир. Игрушка замещает реальный автомобиль, медведь и кукла – реальных пассажиров, прокатывание автомобиля за веревочку – реальное уличное движение.

Ребенок мыслит действиями и эти действия и есть обобщенные образы внешнего мира. На каждом следующем витке развития игры эти образы становятся информативнее и обобщеннее. Сюжетно - образительная игра, при правильном руководстве взрослым, не должна застывать на уровне использования игрушек, а должна продолжать совершенствоваться за счет формирования у детей новых, основанных на замещении способов решения игровых задач.

Развитие игры идет в направлении применения все более обобщенных по образцу игрушек и предметов-заместителей. Когда ребенок заменяет недостающую за кукольным чайным столом чашку – цилиндром, яблоки – шариками, тарелку – деревянным кружком, он понимает, что все это не настоящие чашка, яблоки, тарелка, но они имитируют реальные предметы, становясь их игровым обозначением. Особенно показательным замещением игрового действия словом. Ребенок третьего года жизни, если его игровые навыки достаточно сформированы, может говорить о не происходящих на самом деле действиях как о совершенных или совершаемых. Например, он говорит, что моет машину

или причесывает куклу, но на самом деле ничего не делает. Эта особенность поведения впервые появляется в сюжетно - ообразительной игре и означает высшую ступень развития ее, связанную с переходом к наглядно-образной интеллектуальной основе.

В конце 3-го года жизни дети не только совершают в игре действия с воображаемыми предметами, но и одновременно называют их. Одни и те же игровые задачи могут решаться детьми разными способами, и чем более обобщенные действия лежат в их основе, тем легче они могут быть перенесены в другие условия, заданные воображением ребенка или взрослого планомерно формирующим игру. Как только игра перестает быть простым освоением игрушки (знакомство с их свойствами), она приобретает не только наглядно-действенную, но и наглядно-образную основу, которая постепенно начинает преобладать [1].

Мотивом игры становятся не действия с предметами, а общение детей друг с другом, в котором отражены взаимодействия и взаимопонимание, взаимоотношение людей. Если своевременно не сформировать всю «иерархию» предметных способов решения игровых задач, то ролевое поведение запаздывает. Дети не могут перейти к ролевой игре, они не могут играть в коллективе, а для этого им нужна новая интеллектуальная основа деятельности – наглядно-образное мышление. Когда необходимый уровень мышления сформирован, ребенок в состоянии заместить собой образ другого человека, взять на себя роль и действовать в соответствии с ее содержанием.

Первоначальные способы общения в сюжетно-ролевой игре связаны с действиями детей с игрушками, но совсем не обязательно и даже не желательно, если это только действие с игрушками, тогда ролевые способы их воплощения бедны и стереотипны. Иное дело, если еще на предыдущем этапе развития игры ребенок овладел способами действий с предметами-заместителями, воображаемыми предметами, и научился замещать их словом. Такой ребенок уже на третьем году жизни, играя, старается особо выразительно, в соответствии с ролью, выполнять все действия в конкретной игровой ситуации. От предметного игрового поведения дошкольник переходит к ролевому. Его поведение приобретает значение, смысл роли, взятой на себя. Однако подлинная ролевая игра возникает тогда, когда дошкольники начинают решать игровые задачи совместно.

Если ребенок использует все знания, приобретенные на занятиях и в повседневной жизни (нравственно - этические, эстетические, экологические, нравственной направленности), то игра будет выполнять свою основную педагогическую функцию – станет деятельностью развивающей, нацеленной на всестороннее развитие ребенка.

Таким образом, в ходе развития игры ребенок осваивает знания и правила, т.е. ставший нормой опыт общественного поведения. Особенностью игровой деятельности дошкольников является простор для самостоятельного, творческого выбора конкретных способов действий, их сочетания, чередования, изменения характера и интенсивности в зависимости от неожиданно возникающих игровых ситуаций, что позволяет каждому ребенку действовать в соответствии с индивидуальными особенностями его физического и психического развития.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Андреева, Н.А. Игровая деятельность как средство формирования дружеских взаимоотношений у детей дошкольного возраста / Н.А. Андреева // Новая наука: проблемы и перспективы : междунар. период. издание по итогам Междунар. науч.-практ. конф. : в 2 ч. – Стерлитамак : АМИ, 2017. – Ч. 1, № 1-1.
2. Тельнова, Ж.Н. Развитие познавательной активности детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста в разных формах и методах обучения : дис. канд. пед. наук / Ж.Н. Тельнова. – Омск, 2003. – 42 с.
3. Эльконин, Д.Б. Психологические вопросы дошкольной игры / Д.Б. Эльконин // Психологическая наука

REFERENCES

1. Andreeva N.A. Igrovaya deyatel'nost' kak sredstvo formirovaniya družeskih vzaimootnoshenij u detej doshkol'nogo vozrasta [Gaming activity as a means of forming friendly relationships in pre-school children]. *Novaya nauka: problemy i perspektivy: mezhdunar. period. izdanie po itogam Mezhdunar. nauch.-prakt. konf. : v 2 ch. [New Science: problems and perspectives: in 2 vol. Ch. 1, no. 1-1.]*. Sterlitamak: Publ. AMI, 2017.
2. Telnova ZH.N. Razvitie poznavatel'noj aktivnosti detej starshego doshkol'nogo i mladshego shkol'nogo vozrasta v raznyh formah i metodah obucheniya. Diss. kand. ped. nauk [Development of cognitive activity of children of senior preschool and primary school age in different forms and methods of teaching. Ph. D. (Pedagogic) diss.]. Omsk, 2003. 42 p.
3. Elkonin D.B. Psihologicheskie voprosy doshkol'noj igry [Psychological issues of preschool education]. *Psihologicheskaya nauka i obrazovanie [Psychological Science and Education]*, 1996, no. 3, pp. 5-19.