**Влияние игр на развитие детей дошкольного возраста**

Основной вид деятельности **детей дошкольного возраста – игра**, в процессе которой **развиваются** духовные и физические силы ребёнка; его внимание, память, воображение, дисциплинированность, ловкость. Кроме того, игра – это своеобразный, свойственный **дошкольному возрасту**, способ усвоения общественного опыта.

В игре формируются все стороны личности ребёнка, происходят значительные изменения в его психике, подготавливающие переход к новой, более высокой стадии **развития**. Этим объясняются огромные воспитательные возможности игры, которую психологи считают ведущей деятельностью **дошкольника**.

Игра – основной вид деятельности ребенка **дошкольного возраста**. В этот период она возникает и приобретает наиболее **развитую форму**, которая в психологии и педагогике получила название сюжетно – ролевой.

Сюжетно – ролевая игра есть деятельность, в которой дети берут на себя трудовые или социальные функции взрослых людей и в специально создаваемых ими игровых, воображаемых условиях воспроизводят *(или моделируют)* жизнь взрослых и отношения между ними. В такой игре интенсивно формируются и **развиваются** все стороны личности ребенка, происходят значительные изменения в его психике, которые подготавливают переход к новой, более высокой стадии **развития**. Игра органически связана с жизнью общества. Она имеет определяющее **влияние** на преемственность опыта, привитие нравственных качеств, правил поведения молодому поколению, вступающему в жизнь.

Очень верно подчеркнул известный исследователь детской игры Д. Б. Эльконин , в игре интеллект направляется за эмоционально – действенным переживанием, функции взрослого воспринимаются, прежде всего, эмоционально, происходит первично эмоционально – действенная ориентация в содержании человеческой деятельности.

В отечественной психолого-педагогической науке, сюжетно – ролевая игра понимается как деятельность, социальная по происхождению, содержанию и структуре (Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин, отражающая действительную жизнь.

Д. Б. Эльконин высказал гипотезу, что в истории человечества сюжетно – ролевая игра возникает на определённой стадии **развития общества**. Усложнение производства, с одной стороны, делает невозможным участие ребёнка в реальной социальной, производительной деятельности, а с другой – требует от него ориентировки в системе задач, ролей и правил поведения во взрослом сообществе. Ролевая игра, по мнению Д. Б. Эльконина, является особой символико-моделирующей деятельностью, позволяющей осуществить эту ориентировку. Гипотеза учёного получила подтверждение в историко-этнографических и межкультурных исследованиях игры.

Таким образом, исходным и общим для психологов и педагогов является безусловное признание социального происхождения [игры как естественной деятельности ребёнка](https://www.maam.ru/obrazovanie/detskie-igry).

Значение и место игровой деятельности в жизни ребёнка – **дошкольника** обсуждались в работах зарубежных и отечественных педагогов и психологов Ж. Пиаже, А. П. Усовой, Л. С. Выготского, А. Н. Леонтьева, Д. В. Менджерицкой, Д. Б. Эльконина, А. В. Запорожца, Л. И. Божович и др.

Д. Б. Эльконин выделяет четыре основные линии **влияния** [игры на психическое](https://www.maam.ru/obrazovanie/igry-dlya-detej) **развитие ребёнка** :

• **развитие** мотивационно – потребностной сферы;

• преодоление познавательного *«эгоцентризма»* ребёнка;

• формирование идеального плана;

• **развитие** произвольности действий;

Результатом **развития** мотивационно – потребностной сферы является формирование у ребёнка стремления к социально значимой деятельности и мотива, сменив свой статус, занять новую социальную позицию, обеспечивающих психологическую готовность ребёнка к поступлению в школу и обучение в ней (А. П. Усова, С. Л. Новосёлова, Л. И. Божович, М. И. Лисина.

Благодаря игре происходит изменение психологической формы мотивов от досознательных, аффективно окрашенных, непосредственных желаний к мотивам, имеющим *«форму обобщённого намерения, стоящим на грани сознательных»* (Д. Б. Эльконин.

Сюжетно-ролевая игра в силу своего особого строения содержит возможности преодоления познавательного *«эгоцентризма»* (Ж. Пиаже, выраженного в абсолютизации собственной позиции и невозможности её соотнести с другими возможными познавательными позициями. Принятие ролей в игре и замещение делают необходимой координацию различных позиций её участников и различных точек зрения партнёров на предмет и роль. В процессе игры дети должны учитывать позиции друг друга в соответствии с ролевыми отношениями, с практикой действий с предметами в зависимости от игрового и реального значения и, наконец, координировать свою позицию с позицией партнёра по игре (Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин.

Л. С. Выготский главное значение игры видел в коренном преобразовании сознания, заключающемся в отрыве значений от вещи, внутреннего от внешнего, т. е. в формировании идеального плана сознания. Он рассматривал игру как естественную, стихийно сложившуюся практику поэтапной отработки умственных действий на основе функционального **развития** игровых действий от **разв**ёрнутых и выполняемых с реальными игрушками и предметами – заместителями к речевым, а затем умственным. Действия в уме, составляя основу идеального плана, раскрывают путь к **развитию** наглядно – образного мышления, высших форм перцептивной деятельности, воображения (Н. Н. Поддьяков, О. М. Дьяченко, А. Н. Леонтьев.

Наконец, игра как деятельность, реализация которой требует от ребёнка отказа от сиюминутных желаний и подчинения правилу в пользу выполнения принятой на себя роли, обеспечивает возможность перехода к произвольной регуляции поведения. Произвольное поведение, осуществляемое и контролируемое ребёнком в соответствии с образцом и правилом, становится доступным ему благодаря принятию роли и взаимному контролю со стороны участников игры. Качество произвольности, таким образом, приобретают сенсомоторные функции (А. В. Запорожец, память (З. М. Истомина, поведение (Э. В. Мануйленко.

Таким образом, игровая деятельность **дошкольника** заключает в себе большие возможности по формированию психических процессов, **влияющих** на поведение ребёнка, и являются основой перехода к новой, высшей стадии **развития**.

Игровая деятельность оказывает огромное **влияние на развитие** общения в этот период. Общение **дошкольника со сверстниками разворачивается**, главным образом, в процессе совместной игры и связано с формированием детского коллектива. **Развитие** коллективного игрового творчества приводит к более сложным взаимоотношениям **детей** - проявляется такое важное качество как *«общественность»* (А. П. Усова. В таком коллективе воздействие на ребёнка опосредуется детским обществом, через которое осуществляется **влияние** на отдельного ребёнка (Т. А. Маркова, В. Я. Воронова, Д. В. Менджерицкая, Р. Н. Жуковская.

Игра богата эмоциями, она выявляет искренние переживания ребёнка и формирует его чувства. Эмоции цементируют игру, делают её увлекательной, создают благоприятный климат для взаимоотношений, повышают тонус, который необходим каждому ребёнку для его душевного комфорта, а это, в свою очередь, становится условием восприимчивости **дошкольника** к воспитательным действиям и совместной со сверстниками деятельности *(А. В. Запорожец, Л. А. Абрамян, А. Д. Кошелева и др.)*.

Таким образом, игровая деятельность занимает определённое место в педагогической системе, т. к. именно в игре и посредством игры осуществляется формирование детской личности, **развитие эмоциональной сферы**.

На протяжении **дошкольного** детства качественно меняется характер основной деятельности ребё**нка-дошкольника** – характер сюжетно – ролевой игры, представляющей широчайшие возможности для **развития** фантазии и творчества.

В сюжетно – ролевой игре ребёнок начинает воспроизводить те отношения, которые он наблюдает у взрослых людей, и которым он стремится подражать. И чем больше ребёнок получает впечатлений, тем разнообразнее его игры, тем больше простора для **развития** его творческого воображения.

Вместе с **развитием сюжетов игр развивается** и возможность творческого воображения ребёнка, накапливается тот материал, который пробуждает и направляет фантазию малыша. В ролевой игре ребёнок не только представляет вместо одного предмета другой, но и себя видит, то доктором, то волшебником, то принцем. Выполнение роли в игре требует от ребёнка сложнейшей деятельности воображения: необходимо хорошо представлять себе, что должен делать его герой в данную минуту, планировать его дальнейшие действия, исходя из сложившейся ситуации, направлять **развитие игры в целом**.

Исследователи считают сюжетно – ролевую игру творческой деятельностью. В ней дети воспроизводят все то, что они видят вокруг. А. А. Люблинская отмечает, что ролевая игра является формой творческого отражения ребенком действительности, сплетение реального и вымысла.

Сюжетная игра захватывает ребёнка, она создаёт тот эмоциональный настрой, который необходим для творчества; именно в игре ребёнок выражает себя наиболее полно и свободно. В игре ребёнок учится проявлять свою творческую инициативу, учится умению организовывать, планировать и направлять игру.

По мнению исследователя – педагога О. Солнцевой, **развитие** воображения позволяет **дошкольнику** занять особую внутреннюю позицию представляющую ему возможность самостоятельно задать предметные отношения, то есть стать, *«автором»* новой части игрового материала, на основании которой можно создать собственный сюжет и реализовать его.

Следовательно, именно сюжетно – ролевая игра подводит ребёнка к способности действовать полностью в плане образов, в плане представлений.

В самом деле, сначала воображение ребёнка приковано к тем предметам, с которыми он действует, затем опирается на игровые действия в сюжетно – ролевой игре, но уже к концу **дошкольного возраста** воображение ребёнка отрывается от внешних опор и переходит во внутренний план.

Этот переход подготавливается тем, что уже в сюжетно – ролевой игре ребёнок сначала представляет свои действия, их последовательность, их значение для общего сюжета игры, а потом уже действует. Такая необходимость приводит к тому, что ребёнок начинает всё чаще и чаще *«проигрывать»* различные ситуации в уме, а затем как-то обнаруживать это во вне. Наряду с переходом деятельности воображения во внутренний план у старших **дошкольников** появляется ещё одна важная способность подчинять своё воображение определённому замыслу, следовать заранее намеченному плану.

Возникновение и **развитие** творческого воображения считает В. С. Выготский – это переход к творческой деятельности, который связан с появлением у **дошкольников замысла игры**. Творчество **детей** проявляется в ролевом поведении в соответствии с видением роли и в то же время сдерживается наличием игровых правил.

Такой постепенный переход к внутренней деятельности воображения, который происходит в результате **развития игры**, ведёт к проявлению творческой активности в самых разных областях (О. М. Дьяченко.

Таким образом, **дошкольное** детство характеризуется бурным **развитием** познавательного воображения. Творческое воображение формируется, прежде всего, в игровой деятельности, и затухает, когда ребёнок перестаёт действовать. На протяжении всего **дошкольного** детства происходит постепенное превращение воображения ребёнка из деятельности, которая нуждается во внешней опоре, в деятельность самостоятельную внутреннюю, позволяющую осуществить элементарное игровое творчество. Исследователи подчеркивают важную роль в **развитии** детского творчества самостоятельных сюжетно – ролевых игр. Именно самодеятельная игра **детей**(т. е. *«делаю сам»*) составляет сущность воспитания. В творческой самодеятельной игре ребенок не просто запечатлевает увиденное. В ней, по мнению А. П. Усовой, происходит творческая переработка, преобразование и усвоение всего того, что он берет из жизни. В игре ребёнок из элементов, взятых из окружающей жизни, создаёт новое творческое построение, образ, принадлежащий ему самому. **Развитие** воображения в старшем **дошкольном возрасте** обусловлено существенными изменениями в содержании сюжетно – ролевой игры (М. В. Ермолаева.

Старший **дошкольный возраст**, по мнению педагогов и психологов, - **возраст** расцвета сюжетно – ролевой игры. К пяти годам у **детей** сформировались такие способы построения сюжетной игры, как условные действия с игрушкой, ролевое поведение. Сюжетно – ролевая игра, как правило, коллективная. Она отличается большим разнообразием тематики, сложностью и **развёрнутости сюжетов**. Дети отражают в играх события и ситуации, выходящие за рамки их личного опыта *(А. П. Усова, Р. Н. Жуковская, С. Л. Новосёлова и др.)*

В работах разных исследователей *(Ж. Пиаже, Д. Б. Эльконин и др.)* собрано достаточно много фактов, **свидетельствующих о том**, что сюжетная игра старших **дошкольников** имеет разнообразные формы. Это и, собственно, ролевая игра с принятием на себя игровой роли и игра-фантазирование с преимущественно речевым планом и создание через посредство мелкого игрового материала, воображаемых миров. Все эти формы сюжетной игры **разв**ёртываются как в индивидуальном плане, так и совместно со сверстниками.

Разнообразие форм сочетается с многообразием содержания; игровой сюжет может моделировать как вполне реалистические события, так и вымышленные, однако в любом случае игровые сюжеты старших **дошкольников** становятся всё более связанными, внутренне логичными.

Объединяющим для всех этих форм игры является направление старших **дошкольников** на моделирование мира через последовательности сюжетных событий, воссоздающих целостные жизненно – смысловые контексты.

Наиболее характерными разновидностями сюжетно – ролевых игр являются:

• игры, отражающие профессиональную деятельность людей *(моряков, строителей, космонавтов и т. п.)*;

• игры в семью;

• игры, навеянные литературно – художественными произведениями *(на героическую, трудовую, историческую тематику)*.

Взаимоотношения взрослых и **детей** в сюжетно – ролевых играх строится на основе личностно – ориентированного подхода, с соблюдением принципов партнерского взаимодействия, активности в построении предметно – игровой среды, творческого характера игровых действий.

Старший **дошкольный возраст способствует тому**, что игры становятся богаче по содержанию, интереснее и увлекательнее по выдумке, замыслу. Построение образов, в этом случае, приобретает творческий, сознательный, активный характер. Вместе с **развитием сюжетов игр развиваются** и возможности творческого воображения ребёнка, накапливается тот материал, который пробуждает и направляет фантазию ребёнка *(В. Я. Воронова, Н. Я. Михайленко, Н. Ф. Короткова и др.)*.

Игры старших **дошкольников** отличаются сложным содержанием, использованием средств отображения реальной жизни, а также организацией.

Часто это длительные творческие игры, т. е. игры, в которые дети играют долгое время, постоянно **развивая сюжет**, усложняя содержание игры; игры, глубоко затрагивающие чувства и интересы **детей**, отображающие их психическое **развитие***(В. Я. Воронова, С. Л. Новосёлова и др.)*.

Основной признак длительной игры – это устойчивый интерес ребёнка к роли им выполняемой, и к определённой теме игры. Длительная игра даёт возможность уточнять и углублять представления **детей** об изображаемом им персонаже. В нём ярко раскрывается отношение ребёнка к роли, происходит **влияние её на его поведение**, с одной стороны, а с другой – в игре проявляется разностороннее игровое творчество в поисках средств для изображения задуманного, создавать мнимую ситуацию (Д. Б. Менджерицкая.

В старшем **дошкольном возрасте** ярко проявляются индивидуальные особенности игрового творчества каждого ребенка (О. Солнцева). У **детей** – сочинителей творческие проявления связаны, прежде всего, с созданием игровых сюжетов, для них характерно осуществление игры в речевом плане и воображении. Такие дети рано переходят к игре – фантазированию. Дети – исполнители проявляют игровое творчество в реализации замыслов создания образов игровых персонажей, используя для этого, разнообразные средства: мимику, жесты, речевую интонацию, комментирующую и оценочную речь. Дети – режиссеры максимально проявляют себя в игровом организационном общении, выступа посредниками в разрешении спорных ситуаций и конфликтов, *«дирижируя»* замыслами игроков, способствуя их согласованию.

Творческая игра – высшая ступень **развития игры**. Специфика творческой игры состоит в том, что она возникает по инициативе самих **детей**, которые самостоятельно берут на себя роли, хотят **развивать сюжет**, проявляют в игре больше вымысла, творчества в выборе действий и распределении ролей, при использовании подсобных материалов.

Таким образом, игра определяет существенную роль в каждом творческом процессе. Проявление творчества в игре позволяет ребёнку приобрести некоторый жизненный опыт, вызывает потребность выражать его в своей деятельности. Радость творческой игры преображает детскую жизнь, наполняя её сказочностью и волшебством *(В. Я. Воронова, Д. Б. Менджерицкая и др.)*.

Воображение и творчество теснейшим образом взаимосвязаны. Творческое воображение формируется в процессе игровой деятельности. Творческие игры имеют важнейшее значение для всестороннего **развития личности ребёнка**, выступают связующим звеном в отношении к познаваемому.

Данные психолого-педагогических исследований позволили сделать вывод о том, что сюжетно – ролевая игра, во-первых – представляет собой важнейшую и чрезвычайно эффективную в детском **возрасте** форму социализации ребенка, обеспечивающую освоение мира человеческих отношений, создание условий для психического **развития и***«взросления»*, подготовке ребенка к будущей жизни; во-вторых – имеет мощный потенциал в воспитании и **развитии** с возможностью формирования детской личности и становления индивидуальных особенностей **дошкольника**; в-третьих – определяет существенную роль в формировании творческой деятельности и **развитии** творческого потенциала.