**Игра в жизни человека.**

**Сущность, понятия, особенности игры.**

**«ИГРА – одно из замечательнейших явлений жизни,**

 **деятельность, как будто бесполезная**

 **и вместе с тем необходимая»**

 **С.П. Рубинштей**

Материал подготовила: педагог-психолог Шкодских Т.Н.

 Игра сопровождает человека всю его жизнь с момента рождения до глубокой старости. Мы все вместе сегодня обсудим сущность, вспомним понятия и значение игр в жизни человека.

Через игру маленький ребенок познает мир, отношения в этом мире. Игра – это ведущий вид деятельности ребенка. В игре развиваются все психические процессы (память, мышление, творческие способности и т.д.). Огромное влияние игра оказывает на умственное развитие, речевое развитие, физическое развитие. То есть, игра способствует гармоничному развитию личности ребенка.

Для любого ребенка игра – способ познания мира и своего места в этом мире. Именно в игре ребенок растет и развивается как личность, приобретает навыки общения. И с самых ранних лет жизни надо ставить ребенка в такие условия, чтобы он как можно больше играл. И задача взрослых не только не мешать играм ребенка, но и создавать развивающую игровую среду, учить ребенка играть в самые разные игры.

 Вырастая, человек не расстается с игрой. Он просто продолжает играть во взрослые игры. Игровые формы обучения использу­ются с различными категориями образовательного процесса: с педагогами с родителями, с детьми.

В последнее время активные методы обучения, а именно *игровые методы* находят все более широкое применение в самых разных областях: в экономике и политике, а также в социологии, экологии, администрировании, и конечно в образовании. Можно их использовать и в работе с родителями. Стремление преодолеть пассивность человека приводит к поис­ку новых эффективных методов обучения, к которым относятся активные методы. Они побуждают к мыслительной и прак­тической деятельности, ибо направлены не на изложение готовых знаний, не на их воспроизведение, а на самостоятельное ов­ладение знаниями в процессе познава­тельной деятельности.

Теоретические и методические основы проблемы использования данных методов обучения изложены в работах А.А. Вербицкого, В.М. Ефимова, А.М. Смолкина, В.Ф.Комарова, Т.В. Кудрявцева, И.Я. Лернера, А.М. Матюшкина, М.И. Махмутова и др.

Одним из наиболее эффективных мето­дов обучения на родительских собраниях, является *деловая игра (*"имитационная игра").

Суть ее заключается в акти­визации мышления человека, отвечаю­щих на вопрос: «Что было бы, если бы...?».

 Использование термина "имитационная игра" связано с выделением существенных характеристик этого метода. Имитационная игра основывается на конкретных ситуациях, взятых из реальной жизни, и представляет собой динамическую модель упрощенной действи­тельности. То есть в основе деловой игры лежит имита­ционная модель, которая реализуется через действия участников игры. Они берут на себя роли и разыгрывают ситуацию в зависимости от содержания игры.

*Организационно-деятельностные игры* (ОДИ) как особая форма организации и метод стимулирования коллективной мыследеятельности, нацеленной на решение проблем, возникла в 80-х годах и широко распространилась как в сфере решения творческих задач, так и в интеллектуальных системах управления.

В "классическом" варианте ОДИ применяется в качестве инструмента коллективного поиска оптимальных решений сложных проблем в реальных условиях. Сущность ОДИ в том, что эта игра представляет собой комплекс взаимосвязанных методик или техник (мыслительно- интеллектуальных, социально-психологических и др.), обеспечивающих логически обоснованную смену различных видов коллективной, групповой, микрогрупповой деятельности, нацеленных на создание "продукта игры" — текста, содержащего решение поставлен­ной или даже сформулированной в ходе самой игры проблемы. Решение проблемы и составляет предмет этой игры.

*Отличительным признаком собственно деловой игры является наличие имитационной модели, ни в организационно-деятельностных, ни в ролевых играх имитационные модели не строятся.*

Деловые, организационно - деятельностные игры являются "серьезными" играми для взрослых, а не развлечением или не отдыхом.

Именно деловой игре свойственно эффективное сочетание практического живого анализа различных педагогических ситуаций и познавательной активности участников. Особенностью игры является и то, что в ходе ее создается особый эмоциональный настрой, который активизирует творческую инициативу.

Вначале определимся, что мы будем понимать под игрой и игровыми методами. Строго говоря, точного и всеобъемлющего определения игры дать невозможно. Игра как культурное явление много старше всех наук и практически всех форм мышления – с игрой, как с человеческой жизнью: есть много принципиально разных, но правильных и истинных представлений об игре. Поэтому ограничимся указанием на несколько существенных признаков игры:

1.     Игра происходит отдельно от всего остального. То есть игра отделена от жизни, от текущих повседневных событий.

2.     Игра обязательно предполагает собственную активность участников игры. То есть в игре человек действует не по заданию, не по инструкции, а только сам, на свой страх и риск, по собственному желанию.

3.     Игра – это значимое для ее участников действо. То есть, если выигрыш, удачное действие в игре для человека незначимо, то он и не играет.

4.     Игра обязательно предполагает наличие "игрового" ("или игрушечного") производства. В игре должно быть производство, которое не производит ничего значимого.

5.     Игра обязательно предполагает двойственность отношений игроков: есть отношения игровых персонажей (формальные или "производственные") и отношения людей, личностей.

Таким образом, мы будем понимать под игрой все, что соответствует пяти приведенным выше условиям.

Теперь определимся с классификацией.

**Деловые игры** можно классифицировать по разным признакам. Они могут быть:

- поисковые,

- организационные,

- ролевые,

- контрольные,

- диагностические,

- конкурсные и т.д.

1. ***Организационная***

Преодоление барьеров, снятие напряжения в общении, установление эмо­циональных контактов между участниками, возникновение чувства «нам хоро­шо вместе». Используется в начале любого мероприятия, для активизации деятельности участников.

1. ***Ролевая игра***

 Ролевая игра, кроме обязательных для любой игры признаков, включает еще два требования:

1.     В ролевой игре обязательно предполагается наличие организатора игры (общепринятый термин "мастер").

2.     В ролевой игре основным механизмом "запуска" игры является "роль" – комплекс правил и ограничений, которые принимает на себя человек, желающий принять участие в игре.

Образно говоря, ролевую игру можно сравнить с театральным представлением по пьесе, в которой прописан только первый акт, а все остальное оставлено на откуп "актерам", как и что они сыграют, то и получится. К ролевым играм относится и деятельно-ролевая игра.

*Деятельно-ролевые игры* с родителями детей имитируют проблемные ситуации и деятельность, участники играют роли, реально существующие в воспитательном процессе. Основная направленность таких игр – приобретение педагогического опыта для родителей.

 Деятельно- ролевая игра состоит из трех этапов:

1. Введение в правила игры,
2. Контроль за подготовкой к игре,
3. Итоговое задание.

***3.******Контрольные игры*** предназначены для определения уровня усвоения знаний, овладения умениями и навыками, позволяют в интересной форме с активным участием каждого обучаемого провести эту проверку. Важную роль они играют и в процессе самооценки и самокорректирования деятельности.

***4. Диагностические игры*** помогают педагогам:

- изучить деловые и профессиональные качества дошкольных работников, стиль их работы, уровень подготовки и знание современных требований к воспитательному процессу;

- выявить причины неудач в работе, оказать своевременную помощь тем, кто в ней нуждается;

- овладеть умением организовывать коллективную деятельность в детском саду; формировать творческое мышление, культуру общения, этику дискуссий;

*Диагностические игры* помогают родителям полученные в процессе игры знания переносить на формирование взаимоотношений с ребенком.

Таким образом, делаем вывод, что игровые формы обучения могут активно использу­ются с различными категориями образовательного процесса: с педагогами с родителями, с детьми.

***Практическая часть. Игры с педагогами.***

Игра в имена. Участники по очереди называют свое имя и дают себе характеристику по первой букве своего имени или, по договоренности, на любую букву, на все буквы. Например, имя Ольга - ослепительная улыбка, легка на подъем, вегетарианка, голубоглазая...

Фильм, который я бы снял. Участникам предлагается обсудить, какой эпизод из своей жизни они бы хотели экранизировать, какой жанр фильма считают приемлемым для этого (научно-популярный, документальный, художественный). Каких режиссеров и актеров они бы пригласили? Почему?

«Успешное общение» начинается со слов: «Я горжусь...», «Мне приятно сказать...», «У меня хорошо получается...», «Я удовлетворен(а)...», «Мне нравится в себе...» и других. Возможность рассказать о своих положительных качествах предоставляется крайне редко. Многие люди живут по принципу: «Хорошее обо мне могут сказать другие, а мне нечем хвалиться». Прием «успешное общение» повышает | заниженную самооценку, учит искать положительное в самом себе. Никаких негативных, отрицательных оценок не допускается.

Арттерапия (рисуем природу, любовь или эмоции) Педагогам предлагаются краски, кисточки, для рисования . Комментарий по желанию.

Подведение итогов.