**Классификация и функция игр.**

Попыток классификации игр немало. Большинство из них либо интуитивны, либо делаются на конкретно собранном материале игр, специально «под этот» материал. На наш взгляд наиболее оптимальный вариант классификации игр следующий:

**Классификация игр:**

**По месту и условиям проведения.** Подвижные на открытом воздухе, комнатные, компьютерные и т.д.

**По целям проведения.** Обучающие, тестовые, тренинговые, развивающие, развлекательные, азартные и др.

**Комплексные игры.**

**Сюжетно-ролевые игры.** В основе этих игр лежит некий сценарий, сюжет, согласно которому распределяются ролимежду участниками. В основе такой игры могут быть книжные сюжеты.

**Тематические ролевые игры.** Игры, в которых сюжет развивается самостоятельно, а задана только тема игры (например, игра «в войну» или «дочки-матери»).

Можно принять за аксиому общепринятый подход делить все игры детей на три большие группы:

– игры с готовыми «жесткими» правилами;

– игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий;

– игры, в которых наличествуют и свободная игровая стихия, и правила, принятые в качестве условий игры и возникающие по ее ходу.

Данное деление частично условно, так как практически в любой игре есть «вольное» творческое начало и присутствуют правила или наметки на правила. Можно выделить в самостоятельные типовые группы, следующие игры:

– собственно детские игры всех видов;

– игры – празднества, игровые праздники;

– игровой фольклор;

– театральные игровые действа;

– игровые тренинги и упражнения;

– игровые анкеты, вопросники, тесты;

– эстрадные игровые импровизации;

– соревнования, состязания, противоборства, соперничества, конкурсы, эстафеты, старты;

– свадебные обряды, игровые обычаи;

– мистификации, розыгрыши, сюрпризы; карнавалы, маскарады, игровые аукционы и другое.

Большинству игр присущи четыре главные черты:

– свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от его результата (процедурное удовольствие);

– творческий, значительно импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);

– эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и тому подобное (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);

– наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Также игры классифицируются по содержанию поставленных задач (на знакомство, на сплочение, розыгрыши, познавательные, развлекательные), по форме (танцы, интеллектуальные, эстафеты, тренинги), по месту проведения (на воздухе, в помещении), по скорости и времени проведения (сезонные, игры-минутки, кратковременные, длительные), по уровню организации (спонтанные, управляемые, стихийные), по составу (возрастные, по половому признаку), по количеству участников (индивидуальные, командные), по степени активности (малоподвижные, подвижные, «сидячие»), по наличию реквизита (с реквизитом, без реквизита).

Подобные классификации игр дают основание уточнить системы соподчиненных игр того или иного целевого назначения, позволяет ориентироваться во многообразии игровых объектов, их осмысленного использования. Вместе с тем важно помнить, что дело не в самой игре или ее игровом результате, а в том, в какие взаимоотношения вступает в ней ребенок, какие качества приобретает, чему учится, что игра – явление многомерное, она редко выражает до конца ту или иную тенденцию, расчет и мастерство здесь стыкуются с фактором случайного везения; что подражание и творчество взаимосвязаны; что правила, дети модернизируют (усложняют, ослабляют) в игре; что игра насыщена элементами труда, искусства, двигательностью, познанием и многим другим .

Интенсивное использование игры во второй половине XX столетия в качестве модели обучения дает основание подразделять игры на внеутилитарные и деловые (имитационные, организационно-деятельностные, игры-маневры и так далее). Первые есть собственно игры, вторые – модельно-обучающие, в которых игра – технологический способ обучения.

В настоящее время игры выходят на новый высокий уровень, используются разнообразно и результативно. С данной позиции все детские игры делятся на следующие виды:

– **физические и психологические игры и тренинги** : двигательные (спортивные, подвижные, моторные); экстатические, экспромтные игры и развлечения; освобождающие игры и забавы; лечебные игры (игротерапия);

– **интеллектуально-творческие игры:** предметные забавы; сюжетно-интеллектуальные игры; дидактические игры (учебно-предметные, обучающие, познавательные); строительные, трудовые, технические, конструкторские; электронные, компьютерные игры, игры-автоматы (кнопочные игры); игровые методы обучения;

– **социальные игры:** творческие сюжетно-ролевые (подражательные, режиссерские, игры-драматизации, игры-грезы); деловые игры (организационно-деятельностные, организационно-коммуникативные, организационно-мыслительные, ролевые, имитационные);

– **комплексные игры** (коллективно-творческая, досуговая деятельность).

К физическим и психологическим играм и тренингам относятся:

**Двигательные игры.** Ритм современной жизни, учебная обстановка, пассивные зрелища, тяга к которым у ребят, к сожалению, заметно увеличивается, – все это вызывает повышенную утомляемость. Поэтому используют двигательные игры (спортивные, подвижные, моторные) – самые разнообразные и многочисленные во всем пространстве детских игр. Они концентрированно обеспечивают физическое развитие и физическое здоровье детей. В основе двигательных игр лежат физические упражнения. Двигательные игры способствуют воспитанию: воли, настойчивости в преодолении трудностей, приучают детей к взаимопомощи, честности и правдивости.

**Экстатические игры** (от греческого «восхищение»). Отражает потребность человека выразить свой восторг, воодушевление. Это человеческие забавы, отражающие высшую степень эмоций, смещение, перемещение в иную плоскость, своеобразное слияние со средой, с той деятельностью, которой люди занимаются. К экстатическим забавам относятся современные танцы-игры, в которых за счет активных импровизационных движений, ритмических повторений, хореографического напряжения самовыражения танцующие дети испытывают эстетическое и физическое наслаждение, восторг. Тенденция слияния со средой порождает такие экстатические игры, как купание на волнах прибоя, катание на коньках, катание на каруселях, раскачивание на качелях, катание на велосипедах и многое другое.

**Освобождающие игры.** К данному типу игр следует отнести:

– миметрические игры (от греческого «подражанием») – пантомимы, пародирование, экспромтные драматизации детей (акробатика, кукольные представления и номера оригинального жанра);

– юмористические забавы: речения, розыгрыши, игры-шутки, анекдоты, посиделки, страшилки и другое, которое выступает в роли механизма защиты личности ребенка;

– трюки, парадоксы, фокусы;

– игры случайного выигрыша, непредсказуемой удачи: карты, домино, лотерея, игры в кости и другое.

**Лечебные игры.** Возникшие в 20-е годы психотерапевтические игры – вид психической гимнастики, с помощью которой вырабатываются навыки сотрудничества, диалога, способность к эмоциональному самоконтролю и адекватному поведению в семье и группе сверстников. Лечебные игры остаются для детей по форме развлечениями, удовлетворяющими их досуговые потребности, а по сути они способны снять напряжение, помочь детям «выплеснуть» негативные эмоции, разрядиться.

К интеллектуально-творческим играм относятся:

**Дидактические игры.** На занятиях учитель организовывает и проводит дидактические игры: упражнения детей в узнаваниях, различении и определении формы, величины, цвета, пространства, звуков. С помощью дидактических игр дети учатся сравнивать и группировать предметы, как по внешним признакам, так и по их назначению; решать задачи. У них развиваются сосредоточенность, внимание, настойчивость, а также познавательные способности. Чем искуснее составляется дидактическая игра, тем наиболее умело, скрыта дидактическая цель. Оперировать вложенными в игру знаниями школьник учится непреднамеренно, непроизвольно, играя.

**Музыкально-дидактические игры.** Данный вид игр осваивается детьми постепенно. Ознакомление с новой игрой происходит в основном во время музыкальных занятий. Навыки, полученные детьми в процессе разучивания музыкально-дидактических игр, позволяют им более успешно выполнять задания, связанные с различными видами музыкальной деятельности.

**Электронные, компьютерные игры, игры-автоматы (кнопочные игры).** Игровые программы сводят досуговую деятельность ребенка к манипуляции на экранах дисплеев, к погружению в нарисованный примитивный мир военных или иных конфликтов. Электронно-игровая «наркомания» формирует ущербный тип личности, вызывает нервно-психологическое истощение. Игровые автоматы – серьезная примета технической эры. Их появление открывает, несмотря ни на что, новые возможности для развития воображения, быстроты реагирования, мгновенного принятия решений. Дети принимают эти игры с энтузиазмом, их влечет испытать себя в противоборстве с электронным партнером, проверить меру своих способностей, своих возможностей. Игроваякомпьюторика – новый пласт игровой культуры современных детей. Это важная перспектива развития целенаправленного досуга детей.

К социальным играм относятся:

**Ролевые игры**. В младшем школьном возрасте большое место занимают ролевые игры детей. Они характеризуются тем, что школьник берет себе определенную роль и выполняет действия в воображаемой ситуации, воссоздавая поступки конкретного человека.

Основой ролевой игры является детская самодеятельность. По своему характеру она является деятельностью коллективной, в которой нужна согласованность детских усилий. В процессе совместной деятельности во время ролевой игры дети вырабатывают способы взаимоотношений друг с другом.

**Сюжетно-ролевые игры.** В первом полугодии учебного года классный руководитель (воспитатель) интенсивно формирует у детей игровые умения и главным образом ролевое поведение. Он включает ребят в совместную игру или предлагает сюжет в виде небольшого рассказа.

Главным здесь является стимулирование творческой активности детей в игре. Этому способствует развертывание игры с включением в нее различных ролей. Включение в общий сюжет ролей активизирует воображение детей, их фантазию, побуждает придумывать новые неожиданные повороты, которые объединяют и делают осмысленным совместное существование и взаимодействие различных персонажей. При этом учитываются игровые интересы детей.

**Театрализованные игры** . Такие игры предполагают наличие зрителей (сверстники, младшие дети, родители). В их процессе у детей формируется умение с помощью изобразительных средств (интонация, жесты, мимика) точно воспроизводить идею художественного произведения и авторский текст. Эта сложная деятельность требует обязательного участия взрослого, особенно в подготовительный ее период.

Чтобы театрализованные игры стали по-настоящему зрелищными, нужно обучить ребят не только способам выразительного исполнения, но и сформировать у них умение готовить место для представлений. Все это для детей младшего школьного возраста является не легкой задачей.

**Деловые игры.** Под деловыми играми (этически деловыми) понимается форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной (общественной, управленческой) деятельности, моделирование систем и опыта отношений, характерных для того или иного рода практики человека. Деловая игра – это игровая имитационная модель, которая воссоздает условия, содержание, отношения, динамику той или иной деятельности. Деловые игры возникли как один из наиболее эффективных методов активного обучения. Деловая игра применяется как средство имитации принятых решений, поведения в искусственно организованных ситуациях разного плана. Деловая игра всегда метод коллективного обучения; участники игры выступают в тех или иных ролях для приобретения опыта преодоления конфликтов и принятия деловых решений; в деловых играх специальными средствами создается эмоциональный настрой для активизации и интенсификации процесса обучения.

К комплексным играм относятся:

**Игры ритмические, хороводные, музыкальные.** Игры под музыку имеют большое воспитательное и образовательное значение. Музыкальная игра развивает пластику, ритмику, воспитывает умение произвольно придавать движениям различную временную протяженность. Часто игра построена на прыжках, движениях с предметами, что помогает развивать координацию движений, воспитывать свободу движений, изящество, легкость. Игры под музыку способствуют развитию музыкального вкуса, музыкальной грамотности, прививают любовь к музыке в целом.

**Игровые забавы, шутки, аттракционы.** Дети очень ценят хорошую шутку, забаву, аттракцион, в основе которых заложен элемент игры. Аттракционы, веселые многоборья, забавы, игры-шутки приносят детям бесценный человеческий дар. Игры-забавы являются играми-упражнениями, играми-соревнованиями. Они своеобразный экзамен и общественный смотр личных достижений ребенка. Игровые забавы таят в себе серьезный интеллектуальный потенциал.

Функциональность игры идет от запросов социальной практики, от психофизиологических потребностей растущего ребенка и редуцирования человеческой деятельности им. Функция игры – ее разнообразная полезность.

У каждого вида игры своя полезность. Существует игра-труд, игра-искусство, игра-досуг, игра-праздник, игра-отдых, игра-загадка, игра-разрядка, игра-тренинг, игра-упражнение, игра-развлечение, игра-бессознательное влечение, игра-воображение, игра-ориентация, игра-коррекция, игра-общение, игра-сообщение, игра-риск и так далее.

**Функции игр**

Существует игра, синтезирующая в себе многое из названного. В любом случае она есть свободное проявление разнообразных влечений индивида. Роль игры в познавании мира, в развитии свойств интеллекта, в накоплении опыта коллективных эмоциональных переживаний, в физическом развитии ребенка, в приобретении опыта нравственного поведения, в формировании трудовых навыков, навыков культуры межличностных, коммуникативных отношений (дружба, партнерство, совместимость), опыта разнополовых и разновозрастных связей, в развитии чувства юмора и другое. Наиболее важными функциями игры являются следующие:

– социокультурное назначение игры;

– функция межнациональной коммуникации;

– функция самореализации ребенка в игре как полигоне человеческой практики;

– коммуникативная функция игры;

– диагностическая функция игры;

– игротерапевтическая функция игры;

– функция коррекции в игре;

– развлекательная функция игры.

**Социокультурное назначение игры.** Игра – сильнейшее средство социализации ребенка, включающая в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия на становление личности, усвоение детьми знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу, или конкретной социальной общности, или группе сверстников, так и стихийные, спонтанные процессы, влияющие на формирование ребенка. Социокультурное назначение игры может означать синтез усвоения ребенком богатства культуры, потенции воспитания и формирования его как личности, позволяющий ребенку функционировать в качестве полноправного члена детского или взрослого коллектива. Игра своего рода эталон культуры, контролируемый феномен, который наиболее полно выражает самобытное в людях, психологический склад народов, национальностей, традиции сублимации. Социокультурный смысл, к примеру, национальной игры в том, что она формирует типовые навыки социального поведения, специфические системы ценностей, ориентацию на групповые или индивидуальные действия, соревновательность и кооперацию, развивает схожие этнические характеры, стереотипы поведения в человеческих общностях. Игры помогают людям разных национальностей хранить наиболее привлекательные черты характера, хранить и развивать их. В играх утверждаются и межпоколенные связи.

**Функция межнациональной коммуникации.** Игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны. Межнациональны потому, что у них единая родочеловеческая основа, именно поэтому они так сближают людей. Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни. Ребенок учится в игре сенсибилизации, готовится и «созревает» для решения различных жизненных проблем. В разных странах у детей это реализуется практически одинаково. Значит, игры хранят этнокультуру, они мировой банк вечных духовных ценностей.

**Функция самореализации ребенка в игре как полигоне человеческой практики.** Это одна из основных функций игры. Реализация – осуществление какого-либо плана, намерения, исполнение желаний самим индивидом. Для ребенка игра важна как сфера реализации себя как человека, как личности. Именно в этом плане ребенку важен сам процесс игры, а не ее результат, или конкурентность, или возможность победы, или достижение какой-либо цели. Процесс игры – пространство самореализации. Игра – уникальный полигон человеческой практики ребенка, действительности как области применения и проверки накопленного опыта. Человеческая практика постоянно вводится в игровую ситуацию для того, чтобы раскрыть возможные или уже имеющиеся проблемы у ребенка и моделировать их снятие. Практически во всех детских играх выражена сущность объективной действительности и жизненной правды. Игра становится его жизнью, и он в этой жизни личность свободная, самостоятельная.

**Коммуникативная функция игры.** Игра – деятельность коммуникативная, хотя по чисто игровым правилам и конкретная. Она вводит ребенка в реальный контекст сложнейших человеческих отношений. Детям абсолютно необходимы общая мечта, общее желание быть вместе, опыт коллективных переживаний. Любое игровое общество – коллектив, выступающий применительно к каждому игроку как организующее и коммуникативное начало, имеющее огромное количество коммуникативных связей. Дети в игре сходятся быстро, и любой ее участник интегрирует опыт, полученный от других играющих. Вступая в игру коллектива, ребенок берет на себя ряд моральных обязательств перед партнерами. Игра – победа товарищеского сознания. Общение следует рассматривать и как основной энергетический источник игры. В совместных коммуникативных играх наблюдается активное повышение жизненной энергии в результате игрового взаимодействия, сопереживания, состязания. Многие игры детей отличаются, прежде всего коллективным характером; несут заряд коммуникативной деятельности, общения, которые передают от поколения к поколению коллективный социальный опыт, традиции, ценности и идеалы. В игровой деятельности детей существуют абсолютно реальные общественные отношения, складывающиеся между играющимися.

**Диагностическая функция игры.** Диагностика – способность распознавать, процесс постановки диагноза. Диагноз – определение не только существа и особенностей болезни, но и отклонений в поведении ребенка и вместе с тем в нормативном поведении. Игра обладает предсказательностью, она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека. Ребенок сам в игре проверяет (самодиагностирует) свои силы, возможности в свободных действиях, самовыражаясь и самоутверждая себя. Игра побуждает его к самопознанию и одновременно создает условия внутренней активности личности. Игра наиболее объективна, выявляет ресурсы интеллекта, двигательный потенциал, творческие задатки и характер, качество межличностных отношений детей друг с другом.

**Игротерапевтическая функция игры.** Особую роль выполняет игра как средство терапии. В реабилитационной практике появляется игротерапия. Лечение игрой – серьезная перспектива лечебной педагогики и обычной педагогики, так как игра может быть и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у ребенка в поведении, в общении с окружающими, в учении. Дети сами прибегают к игре как психотерапевтическому средству снятия страхов, боязни, эмоционального напряжения.

**Функция коррекции в игре.** Психологическая коррекция есть внесение позитивных изменений, дополнений в гибкую структуру личностных показателей индивида. Поскольку основным назначением игры является подготовка ребенка к полноценной социальной деятельности, эта задача решается через моделирование социальной жизни, включение ребенка в эту деятельность, преодоление возникающих затруднений, связанных именно с отсутствием необходимых социальных способностей, навыков или с неправильно сформированными психическими свойствами и качествами. Процесс коррекции в игре происходит естественно, если все дети усвоили фабулу, сюжет и правила игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров, если процесс и цель игры объединяют детей, создают условия согласованности действий. Использование игры как средства психокоррекци необходимо чаще применять в работе не только с аномальными детьми, но и с нормальными, в играх с которыми эта функция использовалась слабо.

**Развлекательная функция игры.**Развлекательная функция игры связана с созданием определенного комфорта, благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов, т.е. стабилизация личности, реализация уровней ее притязаний. Развлечение в играх – это поиск. Игра обладает магией, способной давать пищу фантазии, выводящей на развлекательность. Игра самоценна привлекательностью развлечения в любой сфере деятельности, но развлечение невозможно без удовольствий, которые не всегда зависят от разума, а чаще от воображения; надо позволять детям не только развлекаться, но и делать это так, как им нравится, если только эти развлечения невинные и не могущие причинить вреда их здоровью.

Игра является моделью игры как таковой. Игра важнейшее средство воспитания школьников. Игра деятельность спонтанная, непринужденная. Мир игр очень разнообразен. Существуют разные варианты классификации игр. Каждая игра уникальна, содержит в себе различные функции. Каждый вид игр помогает в развитии ребенка, как здорового человека, так и здоровой личности. Среди основных **функций игры** в жизни человека можно выделить следующие:

**Упражнение.** В игре осуществляется ориентировочно-исследовательская деятельность, позволяющая определить и закрепить оптимальные формы поведения в различных жизненных ситуациях. Игра служит упражнением во всех видах человеческой деятельности – физической, художественной, интеллектуальной, социальной, учебной и т.д.