**«Московский институт профессиональной переподготовки и повышения квалификации педагогов»**

**Дополнительная профессиональная программа**

**(профессиональная переподготовка)**

**ПЕДАГОГИКА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**ДЕТЕЙ И ВЗРОСЛЫХ**

Реферат по дисциплине:

**«Психология»**

 По теме:

**«игра как средство развития личности»**

 Исполнитель:

**Камкин Вадим Витальевич**

 2019 год

**Содержание реферата**

1. Введение
2. Определение понятия игры
3. Игра как психологический метод развития личности
4. Виды психологических игр
5. Атрибуты и значение психологических игр
6. Заключение
7. Список литературы

**1. Введение**

Психологическое познание столь же древне, как сам человек. Он не мог бы существовать, не ориентируясь в мотивах поведения и свойствах характера своих ближних.

В настоящее время растет интерес к вопросам человеческого поведения и поискам смысла человеческого существования. Руководители используют определенные методики работы с подчиненными, родители посещают курсы по воспитанию детей, супруги учатся общаться друг с другом и “грамотно ссориться“, преподаватели изучают «эмоциональное волнение» и чувство растерянности своих студентов и учащихся других учебных заведений, и пытаются находить пути выхода из него.

Наряду с интересом к материальному благосостоянию и к бизнесу многие люди стремятся помочь себе и понять, что значит быть человеком. Стремятся разобраться в своем поведении, развить веру в себя, свои силы. Осознать неосознанные стороны личности, сосредоточиться прежде всего на том, что происходит с ними в настоящее время.

Когда психологи обращаются к изучению личности, то первое, с чем они сталкиваются, это многообразие свойств и их проявлений в ее поведении. Интересы и мотивы, склонности и способности, характер и темперамент, идеалы, ценностные ориентации, волевые, эмоциональные и интеллектуальные особенности, соотношение сознательного и несознательного (подсознательного) и многое другое - вот далеко неполный перечень характеристик, с которыми приходится иметь дело, если мы пытаемся нарисовать психологический портрет личности.

Обладая многообразием свойств, личность вместе с тем представляет собой единое целое. Отсюда вытекают две взаимосвязанные задачи: во-первых, понять все множество свойств личности как систему, выделив в ней то, что принято называть системообразующим фактором (или свойством), и, во-вторых, раскрыть объективные основания этой системы. И здесь игра выступает как средство развития личности.

В среде психологов интерес к игре является уже традиционным. Достаточно назвать только некоторых авторов классиков психологии, – занимавшихся проблемами игры: К. Бюллер, А. Валлон, Л.С. Выготский, К. Гросс, А.В. Запорожец, К. Коффка, А.Н. Леонтьев, Ж. Пиаже, С.Л. Рубинштейн, З. Фрейд, В. Штерн, Д.Б. Эльконин и др.

Традиционно игра изучается с точки зрения двух основных подходов: диагностического, характерного для исследователей психоаналитического направления и прожективной психологии (А. Аммонс, П. Бланшард, Э. Эриксон, П. Хагмен, A. Кадис и др.), и коррекционного, представленного в игровой терапии (Н. Миллер, A. Фрейд, M. Кляйн, Д. Смит и др.).

Социальная значимость возможностей применения психологических игр и анализ состояния научной разработанности этого процесса выявили выбор проблемы данного исследования, которая заключается в изучении особенностей психологических игр, а также, в определении возможностей применения психологической игры в психологии.

**2. Определение понятия игры**

Игра - одно из замечательнейших явлений жизни, деятельность, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. Невольно чаруя и привлекая к себе как жизненное явление, игра оказалась весьма серьезной и трудной проблемой для научной мысли. [1].

Различные исследователи и мыслители нагромождают одну теорию игры на другую - К. Гросс, Ф. Шиллер, Г. Спенсер, К. Бюлер,

Фрейд и другие. Каждая из них как будто отражает одно из проявлений многогранного, переливчатого явления игры, и ни одна, по-видимому, не охватывает подлинной ее сущности.

Прежде всего, игра - это осмысленная деятельность, т.е. совокупность осмысленных действий, объединенных единством мотива. Распространенное представление о том, что игра является лишь функционированием, порождается тем фактом, что игровое действие совершается не ради практического эффекта, который оно оказывает на обыгрываемый предмет. Все же человеческая игра это никак не просто функционирование созревших в организме систем и не движение, которое совершается только потому, что внутри организма накопился излишек нерастраченной энергии. Игра это деятельность; это значит, что игра является выражением определенного отношения личности к окружающей действительности. [2].

Основное положение, определяющее сущность игры, состоит в том, что мотивы игры заключаются не в утилитарном эффекте и вещном результате, которые обычно дает данное действие в практическом неигровом плане, но и не в самой деятельности безотносительно к ее результату, а в многообразных переживаниях, значимых для играющего, сторон действительности. Игра, как и всякая неигровая человеческая деятельность, мотивируется отношением к значимым для индивида целям.

Но, в неигровой деятельности значимость той или иной цели бывает очень опосредованной: в практической, деловой жизни человек может быть побужден к действию, прямая цель которого по своему собственному внутреннему содержанию лишена для индивида значимости, в силу того, что посредством этого действия человек может обходным путем достичь удовлетворения каких-то своих потребностей, не связанных непосредственно с внутренним содержанием данного действия.

Мотивы игровой деятельности отражают более непосредственное отношение личности к окружающему; значимость тех или иных ее сторон переживается в игровой деятельности на основании более непосредственного отношения к их собственному внутреннему содержанию. В игровой деятельности отпадает возможное в практической деятельности людей расхождение между мотивом и прямой целью действия субъекта. В игре совершаются лишь действия, цели которых значимы для индивида по их собственному внутреннему содержанию. В этом основная особенность игровой деятельности и в этом ее основное очарование и лишь с очарованием высших форм творчества сравнимая прелесть.

С этой исходной особенностью игры в отношении ее мотивации связана основная ее особенность в способах игрового действия, или оперирования. [3].

 Вторая характерная особенность игры определяется как игровое действие и реализует многообразные мотивы специфики человеческой деятельности, не будучи связанным в осуществлении вытекающих из них целей теми средствами или способами действия, которыми эти действия осуществляются в неигровом практическом плане. В игровой деятельности действия являются скорей выразительными и семантическими актами, чем оперативными приемами. Они должны скорее выразить заключенный в побуждении, в мотиве смысл действия, отношение его к цели, чем реализовать эту цель в виде определенного результата. Такова функция, назначение игрового действия. В соответствии с этой функцией действия в игровом плане при его выполнении сохраняется то, что существенно для этой его функции, и отбрасывается то, что для нее несущественно. Игровые действия сообразуются лишь с теми предметными условиями, которые определяются мотивом и целью действий, и могут не сообразоваться с теми, от учета которых зависит вещный результат действия в практической ситуации. Преобразуясь в соответствии с этим своим назначением, игровое действие приходит вместе с тем в соответствие и с возможностями ребенка. Именно в силу этой своей особенности игра является деятельностью, в которой разрешается противоречие между быстрым ростом потребностей и запросов ребенка, определяющим мотивацию его деятельности, и ограниченностью его оперативных возможностей. Игра - способ реализации потребностей и запросов ребенка в пределах его возможностей.

Из исходной особенности игры, определяющей самый смысл ее, вытекает и то, что одни предметы могут в игровой деятельности замещаться другими (палка - лошадь, стул - автомобиль и т.д.). Поскольку в игре существен не предметно-вещный, а предметно-человеческий аспект действия, не абстрактные свойства предмета, как "вещи в себе", а отношение человека к предмету и соответственно предмета к человеку, изменяется роль, функция предмета в действии. В соответствии с этим изменяются и требования, предъявляемые к предмету. Для того чтобы функционировать в игровом действии, предметы должны удовлетворять тем условиям, которые существенны для игрового действия и к числу которых помимо основного условия - подчинения смыслу игрового действия - присоединяется доступность для ребенка оперирования данным предметом, и эти предметы могут не удовлетворять всем прочим условиям, для игрового действия не существенным. Отсюда следующая, внешне наиболее бросающаяся в глаза черта игры, в действительности производная от вышеуказанных внутренних особенностей игровой деятельности, - возможность, являющаяся для ребенка и необходимостью, замещать в пределах, определяемых смыслом игры, предметы, функционирующие в соответствующем неигровом практическом действии, другими, способными служить для выполнения игрового действия. В процессе игрового действия эти предметы приобретают значение, определяемое функцией, которую они в игровом действии выполняют. В результате эти особенности игры обусловливают возможность ее перехода в воображаемую ситуацию. Эта возможность реализуется, когда ребенок оказывается в состоянии мысленно в воображении преобразовать действительное. Начальные, зачаточные формы игры не заключают в себе еще этого перехода в воображаемую ситуацию. Когда ребенок, которому впервые удалось самому открыть дверь, снова и снова ее открывает, он не создает воображаемой ситуации; он остается в пределах реального, и, тем не менее, он играет. Но игра в более специфическом смысле этого слова начинается с мысленного преобразования реальной ситуации в воображаемую. Способность перейти в воображаемый план и в нем строить действие, будучи предпосылкой игры (в ее развитых специфических формах), является вместе с тем и ее результатом. Необходимая для развертывания игры, она в игре и формируется.

Игра взрослого человека и ребенка, связанная с деятельностью воображения, выражает тенденцию, потребность в преобразовании окружающей действительности. Проявляясь в игре, эта способность к творческому преобразованию действительности в игре впервые и формируется. В этой способности, отображая, преображать действительность, заключается основное значение игры. [4].

Игра теснейшим образом связана с развитием личности, и именно в период ее особенно интенсивного развития - в детстве - она приобретает особое значение.

В ранние, дошкольные годы жизни ребенка игра является тем видом деятельности, в которой формируется его личность. Игра - первая деятельность, которой принадлежит особенно значительная роль в развитии личности, в формировании ее свойств и обогащении ее внутреннего содержания.

Внутренний характер и результаты совершающегося в процессе игры развития зависят от того, какое содержание приобретает игра, отражая окружающую ребенка жизнь взрослых. [5].

Играет, как известно, и взрослый (шахматы, различные спортивные и другие игры). Игра и у него исходит из потребностей и интересов и служит развитию определенных способностей или сторон его личности. Но в жизни взрослого игра занимает уже иное место и приобретает иные формы. Некоторые мотивы, которые в детстве включены в игру, продолжают у взрослого жить в искусстве. И способность человека отдаваться ему и переживать его во всей непосредственной действенной эмоциональности остается проявлением и доказательством его неувядающей молодости.

**3. Игра как психологический метод развития личности**

Игра выступает еще и как психологический метод развития личности. Люди играют в психологические игры. Для того чтобы играть, игроки должны знать правила игры. При этом, если вступающий в игру, собирается играть в бридж, в то время как остальные собираются играть в покер, ему вряд ли удастся хорошо сыграть с ними. Все игры имеют начало, данный ряд правил и вносимую плату. Психологические игры, кроме этого, имеют еще и скрытую цель, и в них играют не для удовольствия. Хотя надо сказать, некоторые игроки в покер тоже не для удовольствия играют. Берн определяет психологическую игру как часто повторяемую последовательность трансакций со скрытым мотивом, имеющую внешнее разумное обоснование, или более кратко, как серию трансакций с уловкой. Чтобы последовательность трансакций образовала пару, необходимо наличие трех аспектов:

1) Непрерывная последовательность дополнительных трансакций, благовидных на социальном уровне;

2) Скрытая трансакция, которая является сообщением, источником в основе игры;

3) Ожидаемая расплата, которая завершает игру и является ее настоящей целью.

Игры препятствуют честным, откровенным и открытым отношениям между игроками. Несмотря на это, люди играют в психологические игры, потому что они заполняют их время, привлекают внимание, поддерживают прежнее мнение о себе и других и, наконец, превращаются в их судьбу. [6].

Игры имеют две основные характеристики:

- скрытые мотивы

- наличие выигрыша. [7].

Процедуры бывают успешными, ритуал - эффективным, а времяпрепровождение - выгодным. Но все они по своей сути чистосердечны (не содержат "задней мысли"). Они могут содержать элемент соревнования, но не конфликта, а их исход может быть неожиданным, но никогда - драматичным. Игры, напротив, могут быть нечестными и нередко характеризуются драматичным, а не просто захватывающим исходом.

Необходимо разграничить игры с ранее не осаждавшимся типом социального действия, а именно с операцией.

Операцией называют простую трансакцию, или набор трансакций, предпринятых с некоторой заранее сформулированной целью. Например, ели человек честно просит, чтобы его утешили, и получает утешение, то это операция. Если кто-либо просит, чтобы его утешили, и, получив утешение, каким-то образом обращает его против утешителя, то это игра. Следовательно, внешне игра выглядит как набор операций. Если же в результате игры один из участников получает “вознаграждение”, то становится ясно, что в ряде случаев операции следует считать маневрами, а просьбы - неискренними, так как они были лишь ходами в игре. [8].

Игры имеют тягу к повторению. Люди обнаруживают что говорят те же слова с теми же интонациями, меняются только место и время. Повторение игры может восприниматься как ощущение, что это происходило раньше. Люди играют в игры различной степени напряженности, от социально приемлемого, смягченного уровня до убийственного (самоубийственного) уровня.

Игры индивидуально программируются:

- Их используют из состояния Я-Родителя, когда повторяют игры родителей.

- Их исполняют из состояния Я-Взрослого, когда они сознательно рассчитаны.

- Их исполняют из состояния Я-Ребенка, ели основаны на ранних жизненных переживаниях, которые ребенок принял о себе самом и других в детстве.

Приняв психологическую позицию, личность старается укрепить ее, чтобы сохранить свое восприятие окружающего мира. Она становиться ее жизненной позицией, с которой играют в игры и осуществляют жизненный сценарий. Чем резче выражена патология, тем сильнее потребность в подкреплении своей психологической позиции. Этот процесс можно изобразить следующим образом:

* Переживания
* Решение
* Психологические позиции
* Сценарии подкрепляющие поведение.

Анализ сценария можно кратко определить как жизненный план удивительно напоминающий драматический спектакль, который личность вынуждена играть.

Сценарий зависит от ранних решений и позиций, принятых в детстве. Он находится в состоянии Я-Ребенка и "записывается" через трансакции, происходящие между родителями и ребенком. [9].

Каждая личность имеет психологический сценарий и живет в культуре, которая также имеет свои сценарии.

Психологический сценарий содержит программу исполнения индивидуальной жизненной драмы. Он берет свои корни из предписаний, принятых ребенком от родителей, которые могут быть конструктивными, деструктивными или непродуктивными, и из психологических позиций, которые ребенок, в конечном счете, принимает относительно себя и других.

Позиции принимаются относительно людей в целом или относительно каждого пола в отдельности. В зависимости от того, насколько сценарные сообщения не соответствуют реальным возможностям ребенка и отрицают его желание быть, они могут приводить к развитию патологии. [10].

Патология имеет различные степени, резко мешающие личности использовать свои способности, до сильной, когда человек становиться нелепой карикатурой на свое настоящее "Я".

**4. Виды психологических игр**

Психологические игры являются одной из форм снятия внутрипсихического напряжения. Понятие психологической игры было введено Э. Берном как одна из шести основных форм структурирования времени:

деятельность-ритуал-игра-времяпрепровождение-отдых-искренние отношения. [11].

Общую схему психологического содержания игры можно представить следующим образом.

1. У человека возникает некоторое желание.

2. Сверхсознание запрещает реализацию данного желания

3. Подсознание начинает искать оправдание - психологические купоны, и откупается от сверхсознания и желание удовлетворяется. [12].

На внешнем уровне психологическая игра представляет собой заранее предопределенную последовательность взаимодействий направленную на достижение психологического выигрыша. При этом следует отметить, что психологический выигрыш не всегда является выигрышем "физическим". Так психологический выигрыш может состоять в болезни, несчастном случае или смерти играющего, поскольку сущность выигрыша состоит в подтверждении жизненной позиции человека. Этот критерий позволяет отличать психологическую игру от другой формы человеческого поведения - манипуляции, которая нацелена на получение физического выигрыша.

Э. Берн различает:

а) игры первой степени, которые приемлемы в обществе;

б) игры второй степени, которые не всегда наносят непоправимый ущерб, но некоторые игроки будут, скорее всего, скрывать это от посторонних;

в) игры третьей степени, в которые играют раз и навсегда и которые заканчиваются в кабинете врача, в зале суда или в морге. [13, с.109].

Трудно в одном игровом действии совместить все элементы игры, объять весь ее потенциал. Так рождаются игровые пространства разного типа, акцентированные на том или ином аспекте игры, ориентированные на те или иные ее возможности. В арсенале психологов на сегодняшний день имеются игровые пространства пяти различных видов. Часто в реальном действии они переплетаются друг с другом, но все же можно говорить о них как о достаточно самостоятельных видах деятельности со своими законами построения, развития и управления.

Игровые "оболочки". Этот вид психологических игр самый распространенный и самый простой. В данном случае игра используется как некоторое обрамление, общий фон психологической работы, которая по своей сути может быть не игровой, а (чаще всего) тренинговой.

Игровые "оболочки" используются в начальной школе, хороши они и для младших подростков. Наиболее активно сегодня психологами образования эксплуатируются игровые "оболочки", построенные по принципу новогодней сказки для малышей в детском саду: новый год не может состояться из-за того, что злые силы что-то украли, спрятали, сломали. Добрые герои, не щадя живота своего, восстанавливают справедливость. Новый год наступает вовремя. Во многих психологических играх, описанных в современной литературе, дети тоже куда-то попадают, кого-то спасают. Игровые "оболочки" могут быть самыми разными.

Например, путешествие на поезде от станции к станции, движение внутри от уровня к уровню, международная конференция журналистов с проходящими в ее рамках мастер-классами, создание узоров в волшебном калейдоскопе и т.д. Игровые "оболочки" можно использовать и в работе со старшеклассниками.

Следующим видом можно назвать "иргу-проживание", которая позволяет создать условия для совместного и одновременно индивидуального, личного освоения некоторого придуманного пространства, построения в его рамках межличностных отношений, создания и осмысления ценностей личного существования в данной ситуации. Это более сложный вид игры как для участников, так и для ведущего. Для него сложность может представлять управление игровым процессом, для участников опасность связана с необходимостью включаться в отношения, выстраивать их, обращаться к своему собственному "Я" с достаточно непростыми вопросами. Возраст может быть любой.

"Игра-проживание" не может быть удачной и не удачной, она всегда складывается по-разному. Однако любой вариант "проживания" игры очень полезен: выявляются скрытые разрушительные процессы, личность продвигается в понимании того, что в ней происходит. Следовательно, жизнь продолжается.

Третий вид психологических игр – "игры-драмы". За содержанием, коллизиями сюжета и изысками антуража любой "игры-драмы" стоит необходимость самоопределения каждого участника в конкретной игровой ситуации и совершение личного выбора. А за игровым выбором всегда стоит ценностно-смысловое самоопределение личности.

Однако не только процедура выбора в таких играх драматична. Как только участник решает для себя: я выбираю такой-то путь, он ставится в ситуацию символического проживания этого пути. В процессе такого проживания становятся очевидны все потери и обретения, все последствия выбора. Ряд "игр-драм" предполагает не только умение делать выборы и принимать их следствия, не менее важно уметь строить свою жизнь в контексте сделанного выбора: ставить цели, организовывать деятельность, устанавливать отношения с другими людьми.

То есть, "игра-драма" может быть ориентирована на решение еще одной психологической задачи, которая для участника озвучивается приблизительно так: "Теперь, когда ты сделал свой выбор, как ты будешь строить свою жизнь? ". Квинтэссенция "игры-драмы" - ситуация совершения выбора, но к нему нужно умело подвести. Выбор будет действительно личностно переживаться в том случае, если участник глубоко погрузился в игровую ситуацию, на это уходит значительная часть времени. Очень хороший эффект дают психодраматические и гештальт-техники проживания, медитативные приемы. "Игры-драмы" самый сложный и ответственный вид психологических игр.

"Деловые" и проектные игры - еще один вид психологической игровой работы. Они направлены на освоение, осмысление так называемых инструментальных задач, связанных с построением реальной деятельности, достижением конкретных целей, структурированием системы деловых отношений участников.

"Деловые" игры могут носить несложный сюжетный характер, а могут иметь вид собственно организационного семинара. "Деловые", организационные игры не имеют сюжетной линии и заданного извне эмоционального фона отношений. Участники должны быть либо изначально мотивированы на участие в таких действиях, либо эту мотивацию необходимо создавать и поддерживать в процессе. Несколько особняком стоят проектные игры. Их назначение - формировать проектное мышление участников, умение работать с проблемой. Проектные игры могут иметь сюжет, а могут проводиться на реальном материале, например, в связи с каким-либо мероприятием.

"Деловые" игры - очень перспективное направление. Они учат строить свою деятельность, налаживать деловое сотрудничество, вступать в коллегиальные отношения.

Следующим видом психологических игр являются психологические акции. Собственно, это не игра, это - игровая среда, которая создается на определенное время. Она не мешает разворачиваться другим видам деятельности, но имеет некоторое собственное содержание, правила, намеченный результат.

Основная цель таких "акций" - расширение жизненного пространства участников за счет внесения в их жизнь новых дополнительных смыслов, чувственных красок, культурных значений. "Психологические акции" могут быть эпизодичны, внезапны, невелики по количеству участников или длительности проведения.

Важные особенности "акции" - ненавязчивость и необычность. Она не мешает существовать в обычном режиме тем, кто хочет ее не замечать, окрашивает в новые яркие краски жизнь тех, кто готов в нее включиться. Акции на время своей жизни создают в школе определенный настрой, доминирующее эмоциональное состояние; школа становится единым целым, а находящиеся в ней люди - близкими и интересными собеседниками. [14].

## 5. Атрибуты и значение психологических игр.

Игра создает новую модель мира, приемлемую для ее участников. В рамках этой модели задается новая воображаемая ситуация, изменяются семантические смыслы предметов и действий, часто спрессовывается время, до краев наполняясь интеллектуальными и эмоциональными событиями.

Любая игра немыслима без правил, которые, по словам А.Г. Асмолова, "можно считать полномочными представителями тенденции к устойчивости, стабильности, повторяемости жизни".[15]. И тут же он добавляет, что, тем не менее "никакие правила, принятые в игре, не дают возможности предсказать все ходы, все возможные варианты, т.е. получается, что игра – это одновременно как бы и хранилище норм, сберегающих устойчивость бытия, и школа социализации, готовности к непредсказуемости жизни".[16].

С одной стороны, игра представляет собой жесткую структуру, так как она требует от участников обязательного соблюдения правил, определяющих ее ход. А с другой правила игры, ограничивая степени свободы, допускают, однако, разнообразные импровизации и вариативность поведения. Таким образом, игра образует противоречивое единство свободы и необходимости, заданности и гипотетичности, жесткости игровых обстоятельств и условности поведенческих границ.

К особенностям игры относится ее эвристичность, дух творчества, пронизывающий все разворачивающиеся действия. Ведь результат игры изначально непредсказуем, имеет вероятностный характер, что и придает каждой игре привлекательную неповторимость знакомого по эмоциональному эффекту, но не воспроизводимого в точности события.

Чаще всего господствующим мотивом игры является выигрыш, приобретающий различное содержание в зависимости от других мотивов и характера игры. Но раз есть мотив, значит, должна быть и цель? В отличие от многих других видов деятельности в игре цель зачастую не представлена в сознании игроков, но может быть и обозначена в виде поставленной извне (воспитателем, ведущим) задачи: например, цель – интенсификация творческой активности.

В психологии практически общепринятой является точка зрения, согласно которой игра служит эффективным средством социализации и адаптации к обстоятельствам жизни, нейтрализации стрессопорождающих нагрузок и, следовательно, средством оздоровления. [17].

По мнению ряда исследователей, психологическими механизмами ее

являются замещение, вытеснение, сублимация. Игра превращается в одно из важнейших средств психотерапии и психотренинга, но также и в сферу азарта.

Диагностическая функция игры определяется тем, что она обладает большей предсказательностью, прогностичностью, чем любая другая человеческая деятельность, во-первых, потому, что индивид ведет себя в игре на максимальности проявлений (физические силы, интеллект, творчество), во-вторых, игра сама по себе особое "поле самовыражения", в котором человек наиболее естественен, искренен, открыт. [18]. Не меньшую, если не большую, популярность имеет второй подход – психокоррекционный, в котором можно выделить пять основных направлений, в основном ориентированных на работу с детьми:

* психоанализ и игровая терапия (З. Фрейд, Г. - Х. Хельмут, М. Клейн, А. Фрейд);
* игровая терапия отреагирования (Д. Леви);
* игровая терапия построения отношений (Д. Тафт, Ф. Аллен);
* недирективная игровая терапия (В. Экслайн);
* игровая терапия в условиях школы (Диммлик, Хафф). [19].

Значение игры для раскрытия сущностных сил человека переоценить попросту невозможно. Недаром И. Хейзинга в своей знаменитой книге "Homo ludens" ("человек играющий") позволяет себе не скрывать пафос но поводу сакрального значения игры: "Бытие игры всякий час подтверждает, причем в самом высшем смысле, супралогический характер нашего положения во Вселенной... Мы играем, и мы знаем, что мы играем, значит, мы более чем просто разумные существа, ибо игра есть занятие внеразумное" [20].

В настоящее время в психологии используется множество различных психологических игр. Поэтому, можно сказать, что игра - это жизненно важный и необходимый элемент в развитии как индивидуума, такие общества в целом. По сложности характера игр можно судить о быте, правах и навыках данного общества.

**6. Заключение**

Игра-это не просто развлечение, это творческий, вдохновенный труд ребенка, это его жизнь. В процессе игры ребенок не только познает окружающий мир, но и себя самого, свое место в этом мире. Играя, малыш накапливает знания, осваивает язык, общается, развивает мышление и воображение.

В процессе игры ребенок примеряет на себя те или иные роли. При этом он не только становится на место своего персонажа и получает возможность посмотреть на мир его глазами, но и обогащает собственную личность новыми качествами и ощущениями, становится более глубоким человеком. Такое взаимопроникновение является основой для использования игры в процессе воспитания вообще и с целью развития личности в частности.

Посредством игры ребенок приобретает и отрабатывает навык нахождения наилучшего решения в той или иной ситуации. Грамотно организованные игры притупляют чувство агрессии и развивают совокупность позитивных качеств.

Игры являются залогом будущих успехов растущего человекаи прививают ребенку уверенность в собственных силах, а процесс познания приобретает особую привлекательность.

Игра-есть особая форма общения, сотрудничества, содружества ,которая выводит интересы и возможности ребенка на более высокий уровень-на уровень мыслящей, творческой натуры.

**7. Список литературы**

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. Москва: "Прогресс", 1987.

2. Богомолова Н.Н. Ситуационно - ролевая игра, как активный метод социально - психологической подготовки // Теоретические и методологические проблемы социальной психологии, Москва - МГУ, 1977.

3. Вуарен Н. Что такое игра? // Культура, 1982., №4.

4. Давыдов В.В., Зинченко В.П. Принцип развития в психологии // Вопросы философии. 1980., №12.

5. Добрынская Е.И. Свободное время и развитие личности. Спб.: "Питер", 1993.

6. Запорожец А.В., Маркова Т.А. Игра и её роль в развитии ребенка дошкольного возраста. Москва: "Эксмо-Пресс" 1998.

7. Богомолова Н.Н. Ситуационно - ролевая игра, как активный метод социально - психологической подготовки // Теоретические и методологические проблемы социальной психологии, Москва - МГУ, 1977.

8. Богомолова Н.Н. Ситуационно - ролевая игра, как активный метод социально - психологической подготовки // Теоретические и методологические проблемы социальной психологии, Москва - МГУ, 1977.

9. Рубинштейн С.Л. Основа общей психологии. Т.2., Москва: "Педагогика", 1989.

10. Ладенко И.С. Игровое моделирование методологие и практики. Новосибирск: " Наука", 1997.

11. Педагогика и психология игры. // Межвузовский сборник научной трактовки, Новосибирск: НГПИ - 1985.

12. Праздников Г.А. Игра и эстетическая деятельность личности. Спб.: "Питер", 2006.

13. Рубинштейн С.Л. Основа общей психологии. Т.2., Москва: "Педагогика", 1989.

14. Терский В.Н. Игра. Творчество. Жизнь. Москва: "Просвещение" 1996.

15. Усова А.П. Игра. Москва: "Педагогика", 1962.

16. Устименко В.Ф. Место и роль игрового феномена в культуре // Филосовские науки, 1980., №2

17. Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры. Москва: "Новая школа", 1994.

18. Эльконин Д.Б. Психологические игры. Москва: "Просвещение", 1978.

19. Рубинштейн С.Л. Основа общей психологии. Т.2., Москва: "Педагогика", 1989.

20. Шлаков С.А. Игра и дети. - Москва: "Эксмо-Пресс", 1990.