

# Игра в раннем детстве

От рождения до 6 лет

Mary D. Sheridan, Justine Howard,  
Dawn Alderson

# Play In Early Childhood

From birth to 6 years

 **Routledge**  
Taylor & Francis Group  
LONDON AND NEW YORK

Мэри Шеридан, Джастин Ховард,  
Дон Олдерсон

# Игра в раннем детстве

От рождения до 6 лет

Перевод с английского



АЛЬПИНА НОН-ФИКШН

Москва  
2017

УДК 372.3  
ББК 74.100.58  
Ш49

Переводчик Екатерина Милицкая  
Редактор Мария Несмеянова

**Шеридан М.**

Ш49 Игра в раннем детстве: От рождения до 6 лет / Мэри Шеридан, Джастин Ховард, Дон Олдерсон ; Пер. с англ. – М.: Альпина нон-фикшн, 2017. – 146 с. – (Серия «Раннее развитие»).

ISBN 978-5-91671-508-8

В основе книги лежит классический труд Мэри Шеридан, известного британского педиатра, специалиста по детскому развитию, посвященный спонтанной игре в раннем детстве. Джастин Ховард и Дон Олдерсон адаптировали книгу Шеридан для современного читателя и дополнили результатами новейших научных исследований. Многочисленные иллюстрации и описания игр для детей от рождения до шести лет подсказывают, как планировать детские игры и обеспечивать им все необходимое. Серьезное внимание уделяется терапевтическому аспекту игры, в частности применительно к детям с особенностями умственного и физического развития. Это полезное руководство для всех, кто связан с воспитанием и развитием ребенка, – родителей, нянь, врачей, педагогов, работников детских учреждений и социальных ведомств, студентов и т.д.

УДК 372.3  
ББК 74.100.58

*Все права защищены. Никакая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в сети Интернет и в корпоративных сетях, а также запись в память ЭВМ для частного или публичного использования, без письменного разрешения владельца авторских прав. По вопросу организации доступа к электронной библиотеке издательства обращайтесь по адресу mylib@alpina.ru.*

- © Mary D. Sheridan, 1977.  
Под редакцией Justine Howard и Dawn Alderson, 2011.  
Authorised translation from the English language edition published by Routledge, a member of the Taylor & Francis Group.
- © Издание на русском языке, перевод, оформление.  
ООО «Альпина нон-фикшн», 2017

ISBN 978-5-91671-325-1  
(Серия «Раннее развитие»)  
ISBN 978-5-91671-508-8 (рус.)  
ISBN 978-0-415-57789-2 (англ.)

# Содержание

Об авторах.....	7
Введение .....	9
Глава 1. <b>Детские игры: теория</b> .....	13
Глава 2. <b>Наблюдения за развитием детской игры</b> .....	37
Глава 3. <b>Коротко об игровой последовательности</b> .....	79
Глава 4. <b>Вариативность в детских играх</b> .....	89
Глава 5. <b>Как обеспечить все необходимое для игры</b> .....	107
Библиография.....	137



## Об авторах

**Мэри Шеридан** — известный врач-педиатр и просветитель в сфере общественного здоровья. Более 40 лет отдала работе в сфере детского здравоохранения и развития. Ее новаторские исследования, в том числе тщательно документированные наблюдения за развитием детей, легли в основу двух авторитетных и популярных научных трудов — «Детское развитие» (*Children's Developmental Progress, 1975*) и «Спонтанная игра в раннем детстве» (*Spontaneous Play in Early Childhood, 1977*). О непреходящей ценности ее работ говорит тот факт, что они постоянно дополняются и переиздаются. Основанные на наблюдениях за реальными детьми в реальных ситуациях, они помогают родителям и педагогам в решении самого широкого круга проблем развития ребенка.

**Джастин Ховард** — дипломированный психолог, специалист в области развивающих игр и игротерапии. Имеет богатый педагогический опыт, в течение ряда лет работала с детьми с особыми потребностями в области обучения. Впоследствии получила образование в области психологии, а затем и игротерапии. Специализируется на психологии развития и психологии образования. Диссертацию на соискание степени доктора философии посвятила вопросу о том, как сами дети воспринимают свои игры. После

## Игра в раннем детстве

защиты диссертации посвятила изучению данного вопроса более десяти лет. Также занимается изучением влияния игры на развитие и личное благополучие ребенка. Автор многочисленных научных публикаций. Является руководителем магистерской программы в области развивающих игр и игротерапии в Университете Суонси.

**Дон Олдерсон** – в прошлом учитель начальной школы, с 2002 года занимает должность старшего преподавателя в Университете Суонси. В качестве преподавателя занимается базовым педагогическим обучением, а также обучением учителей без отрыва от работы. В настоящее время читает лекции студентам и аспирантам Школы здравоохранения и наук о человеке Университета Суонси. Обладатель степени магистра в области образования со специализацией в сфере метапознания в дошкольном возрасте. В последние годы занимается исследованиями в области игр и детского здоровья, а также благополучия и творчества в образовании, заканчивает работу над докторской диссертацией, посвященной теме творческого партнерства с детьми, заканчивающими начальную школу, в Уэльсе.



# Введение

Во вступлении к первоначальной редакции этой книги — работе Мэри Шеридан «Спонтанная игра в раннем детстве» (*Spontaneous Play in Early Childhood, 1977*) — профессор Джек Тизард говорит, что во времена ее создания специалисты, занимавшиеся интеллектуальным, физическим и социальным развитием детей, уже накопили немало теоретических знаний о детском развитии. Однако исследования Шеридан, посвященные спонтанной игре, стали для практиков бесценным источником информации о развитии «реальных детей в реальных ситуациях», позволявшим читателю обогатить теоретические знания и заново оценить свой собственный опыт.

Право ребенка на игру признается статьей 31 Конвенции ООН о правах ребенка, принятой в 1989 году. Многочисленные доказательства ценности игры для развития, здоровья и благополучия ребенка все чаще принимаются во внимание при планировании государственной политики, направленной на то, чтобы все дети без исключения имели возможность получить необходимый игровой опыт. Многочисленные законодательные инициативы обеспечивают доступ детей к играм, спорту и развлечениям, игра становится важнейшей составляющей программ обучения для младших школьников. Таким образом, сегодня настал самый подходящий момент, чтобы за-

ново осознать, как развивается игровая активность ребенка и как ребенок развивается в процессе игры.

Несомненно, понимание процесса развития ребенка лежит в основе любой работы с детьми. К сожалению, исследователи все чаще адресуют свои работы лишь отдельным категориям специалистов: учителям, няням, профессионалам в других узких областях, связанных с игрой. В результате, как показано в главе 5, вопросы развития детей обсуждаются лишь в определенных контекстных рамках с учетом конкретного планируемого результата. К примеру, в работах, посвященных вопросам образования, уделяется гораздо больше внимания обучению в игровой форме, нежели развитию способностей ребенка к игре. Но ведь игровое обучение опирается на умение ребенка играть, и понимание этого на основе теоретических знаний о развитии ребенка, подробных наблюдений и иллюстраций, подобных тем, которые предлагает Мэри Шеридан, по-прежнему необходимо. Только в этом случае учитель, видя, что один из учеников не участвует в ролевых играх, может задаться вопросом о том, чем это вызвано. Умеет ли ребенок играть в подобные игры? Как лучше поступить – попробовать убедить ребенка принять участие в ролевой игре или предложить ученикам другую игру, которая поможет ему развивать изобразительные способности? Как помочь ребенку с трудностями в передвижении, восприятии и координации узнать больше о свойствах объектов, чтобы обогатить его способность к игре? Именно понимание того, как развиваются способности ребенка к игре и какие навыки ему для этого требуются, подвигло Мэри Шеридан на написание этой книги, ведь

таким образом она могла оказать детям максимальную помощь.

Существует множество работ, посвященных детским играм, так что охватить все важные составляющие этой темы в рамках введения совершенно невозможно. Кроме того, следует понимать, что в рамках одной работы невозможно обеспечить достаточно глубокое освещение столь глобальной темы. Мы не будем чрезмерно упрощать такие сложные вопросы, как, к примеру, игры в жизни глухих детей, детей с ограниченными физическими возможностями или оказавшихся в трудной жизненной ситуации. Вместо этого мы попытаемся разобраться, с какими трудностями сталкиваются такие дети, и обозначить вопросы, ответив на которые мы сможем понять их и наилучшим образом поддержать их игры. Мэри Шеридан делала упор на спонтанность игры, и в данной книге мы подчеркиваем основные признаки спонтанной игры – свободу, возможность выбора и самостоятельного контроля. Именно способность вычленять эти элементы позволяет специалистам работать в самых разных условиях, в том числе в рамках инклюзивных методик. Свобода, выбор и контроль означают, что дети сами определяют и регулируют рамки игры. В результате игра позволяет ребенку самостоятельно оценивать происходящее, а также удерживать внимание, обеспечивая таким образом возможности обучения.

Как выразился профессор Тизард, в своей оригинальной работе Мэри Шеридан обошлась без теоретических изысканий, однако в ее практических наблюдениях ясно прослеживается глубокое понимание процессов развития ребенка. Поскольку работа, по-

священная играм, дополняла ее книгу, рассказывающую о развитии ребенка в целом, у нее не было необходимости лишней раз повторять теоретические постулаты. Кроме того, Шеридан не хотела перегружать свой труд теорией и результатами лабораторных экспериментов, которые, по ее мнению, лишь умаляли значимость непосредственных наблюдений. Мы приложили усилия к тому, чтобы дополнить оригинальный труд Мэри Шеридан теоретическими постулатами и результатами научных исследований. Надеемся, это поможет читателям максимально эффективно воспользоваться ее глубокими и подробными наблюдениями. Мы постарались подробно остановиться на постоянно растущем наборе игровых навыков ребенка, одновременно уделяя внимание освещению развивающего потенциала игр в социальной, эмоциональной, языковой, физической и интеллектуальной сферах. Кроме того, мы предлагаем читателям самостоятельно углублять собственные представления о философии игр посредством своих наблюдений и чтения других книг.

Говоря о Мэри Шеридан, профессор Тизард утверждал, что она занимает особое место в британской педиатрии, являясь одним из наиболее опытных и заслуженных специалистов в данной сфере. Мы надеемся, что это исправленное и дополненное издание даст читателям возможность в полной мере использовать ее богатейший опыт. Мы благодарны судьбе за возможность адаптировать ее труды для современного читателя.

*Джастин Ховард  
Дон Олдерсон*

# Детские игры: теория

Как и в оригинальном тексте Мэри Шеридан, в данной главе речь пойдет об определении игры, ее функциях и основных типах игр. В ее рамках нам предстоит:

- определить, что такое игра, и рассмотреть ее в трех ипостасях – как тип поведения, процесс и подход к решению задач;
- разобраться, почему дети играют и почему игра так важна для детского развития;
- рассмотреть наиболее распространенные типы игр и разобраться, какие из них способствуют развитию ребенка;
- понять, что игра не только влияет на детское развитие, но и отражает его.

### ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИГРЫ

Рассматривая то или иное понятие или явление, мы должны первым делом дать ему определение. Так что же такое игра и в чем ее отличие от других типов поведения? Казалось бы, каждый из нас хорошо представляет себе, что такое игра и как она выгля-

## Игра в раннем детстве

дит, и тем не менее, как оказалось, дать четкое и ясное определение этого понятия не так просто. Существует мнение, что понятие игры настолько сложно и всеобъемлюще, что дать ему определение практически нереально (Мойлс, 1989). Тем не менее попытки определить, что такое игра, сами по себе позволяют нам осознать всю ее многомерность, рассматривая ее одновременно как поведение, процесс и подход к решению задач. Что особенно важно, свобода и возможность выбора, присущие спонтанной игре, превращают ее в важнейший инструмент нормального развития ребенка.

Мэри Шеридан (1977) пишет:

В ходе многочисленных дискуссий я выработала для себя следующие определения:

- Игра — добровольная физическая или умственная деятельность, приносящая удовольствие и эмоциональное удовлетворение.
- Работа — добровольное участие в физической или умственной деятельности, требующей соблюдения определенных правил и процедур с целью получения материального вознаграждения.
- Рутинная — неприятная вынужденная деятельность, необходимая для целей выживания.
- Как известно, игра и работа могут совмещаться («хобби») точно так же, как рутинная и работа («рутинная работа»). При этом игра и рутинная деятельность сосуществовать друг с другом не могут.
- Повседневная деятельность школьников дает им все шансы понять, каков тот взрослый мир, который ждет

их в будущем. Их школьная жизнь состоит из рутинной работы, использования полученных знаний и хобби, причем соотношение этих частей постоянно меняется. Точно так же и наша работа включает в себя интереснейшие исследования, деятельность, требующую применения знаний и навыков, и монотонный рутинный труд.

### Игра как тип поведения

Словарное определение игры подразумевает ее свободный, развлекательный характер, а также получение удовольствия от процесса. Тем не менее, наблюдая за тем, как играют дети, можно понять, что они относятся к игре с чрезвычайной серьезностью. Некоторые ученые-теоретики полагают: чтобы тот или иной вид деятельности можно было назвать игрой, он должен обладать определенными характеристиками. К примеру, Краснор и Пеплер (1980) утверждают, что игра должна обладать следующими свойствами: добровольность участия, получение удовольствия, высокая мотивация, использование игровых ролей и сосредоточенность на процессе, а не на результате. Увы, проблема заключается в том, что эти особенности заметны лишь в некоторых типах игр, тогда как в других обнаружить их достаточно сложно, если вообще возможно. Пеллегрини (1991) утверждает: чем больше свойств из этого списка обнаруживается в ходе той или иной деятельности, тем с большей уверенностью мы можем причислить ее к играм. Но можно ли предположить, что некоторые из этих характеристик более значимы по сравне-

нию с другими? А может, разные наблюдатели просто видят вещи по-разному? К примеру, кто-то может считать, что добровольный характер участия куда важнее, чем отсутствие конечного результата, а другой может считать процесс игрой лишь на основе того, что участники получают от него откровенное удовольствие. Для иллюстрации этого тезиса давайте рассмотрим два случая детской игры с деталями конструктора «Лего».

- Ребенок А извлекает детали «Лего» из шкафа с игрушками, стоящего в его спальне. Он переносит конструктор на стол и сосредоточенно пытается воспроизвести модель, изображенную на коробке. Он не смеется и даже не улыбается, всецело сконцентрировавшись на выполняемой задаче. Он тщательно выбирает из кучи нужные детали, постоянно сверяясь с картинкой, чтобы убедиться, что его конструкция полностью соответствует изображению.
- Воспитатель дает ребенку Б кубики «Лего». Ребенок располагает с ними на ковре, собирая нечто непонятное и бесформенное, меняя детали местами по своему усмотрению. Время от времени он раскладывает кубики в кучки по размеру или по цвету. Он радостно смеется, периодически разрушая свои конструкции.

Какой из двух видов деятельности мы можем назвать игрой? Ребенок А действует добровольно, результатом его деятельности становится конечный продукт, при этом по ходу работы он не выражает радости и удовольствия. Для ребенка Б вид дея-



тельности выбирает воспитатель, он с явной радостью предается своему занятию, не пытаясь достичь какой-либо конкретной цели или создать конечный продукт. При этом ни в одной из ситуаций дети не пытаются примерить на себя искусственные роли или ситуации.

В реальности оба ребенка называли свое занятие игрой. Этот пример ярко иллюстрирует трудности, связанные с восприятием игры сторонним наблюдателем. Пытаясь дать определение этому понятию, мы подходим к задаче, исходя из взрослых представлений о том, какой должна быть игра, не пытаясь увидеть происходящее глазами ребенка. Между тем для разных людей в разное время понятие игры будет сугубо различным (Говард, 2009). К примеру, для профессионального футболиста «игра» означает совсем не то, что для компании приятелей, собравшихся развлечься после школьных занятий (Сарачо, 1990). Таким образом, чтобы все-таки разобраться, что такое игра, нам придется выяснить, как воспринимают свои действия сами играющие. Далее в этой главе мы рассмотрим разные типы игр. Однако следует заметить: то, что со стороны выглядит как игра, не обязательно окажется ею. Поэтому нам заодно придется понять, почему дети склонны подходить к различным видам деятельности как к игре.

### Игра как подход к решению задачи

До самого недавнего времени мало кто из исследователей интересовался тем, как сами дети воспринимают игру. Имеющиеся исследования на эту тему оказались весьма плодотворными и позволили нам

## Игра в раннем детстве

гораздо глубже понять отличие игры от иных видов деятельности. Как показал целый ряд научных работ, дошкольники считают игрой ту деятельность, которую выбирают по собственному усмотрению и которую сами могут контролировать. Удивительно, но, по мнению детей, игра не обязательно подразумевает веселье (Робсон, 1993, Китинг и др., 2000).

Ученые отметили также, что, помимо критериев добровольности и контроля, признаками игры для детей чаще были занятия на полу, а не на столе, или на улице, а не в помещении (Говард, 2000, Паркер, 2007). Степень и качество вовлеченности взрослых в процесс также имеют значение для дошкольников (Макиннес и др., 2009). Банди (1993) утверждает, что отношение ребенка к своей деятельности может быть гораздо важнее, чем оно само. Один и тот же вид активности ребенок может считать или не считать игрой в зависимости от степени свободы, возможности выбора и уровня контроля, которые ему предоставлены.

## Игра как исследование

Характеристики, отличающие игру от других видов активности, становятся особенно важны, когда ребенок попадает в детский сад или школу и принимает участие в организованной деятельности. Именно в этих случаях мы можем наблюдать за тем, как они начинают противопоставлять работу игре в соответствии с характеристиками, предложенными Шеридан. А как воспринимают игру младенцы, которые еще не в состоянии отличить игру от других видов деятельности? Пиаже (1951) и Хатт (1976) полагают,

что по мере знакомства ребенка с окружающими его предметами и обстановкой ребенок переходит от их изучения к игре. На стадии изучения ребенок знакомится с функциями объекта, тогда как на стадии игры он пытается разобраться, что он сам может сделать с объектом. Таким образом, занятия малышом во многом можно рассматривать как исследовательские. И этот исследовательский подход сопоставим с более структурированными формами познания в более позднем возрасте. Важнейшее значение ранней исследовательской деятельности связано с тем, что в дальнейшем она служит трамплином для возникновения и развития способности к игре.

### Динамический процесс игры

Игра — это тип поведения, подход к решению задачи, но при этом еще и процесс. Дети вступают в игру и выходят из нее, руководствуясь собственными желаниями и потребностями, а также иными обстоятельствами, в числе которых могут быть место и время игры, доступность материалов и наличие других участников. Стуррок и Элс (1998) полагают, что игра циклична. По их мнению, ребенок выражает желание играть серией сигналов и, чтобы игра началась, на эти сигналы должен быть получен адекватный ответ. Простейший пример можно наблюдать, когда один ребенок приглашает другого поиграть в мяч. Первый кидает второму мячик, что может быть расценено как приглашение к игре. Второй ребенок отвечает тем же, и мяч начинает перелетать от одного к другому. Затем один из детей теряет желание продолжать игру и перестает бросать мяч второму. Таким образом, сигнал к продол-

жению игры исчезает и игра останавливается. В ином случае ребенок может захотеть перейти к новой игре, перестает бросать мяч второму и ударяет им о землю, приглашая второго присоединиться. Если второй подхватывает мяч и тоже ударяет им о землю, значит, он принял приглашение к новой игре, и процесс продолжается. Если же второму не нравится предложенная игра, дети могут вернуться к изначальному варианту и, таким образом, продолжить взаимодействие либо завершить игру. Для того чтобы процесс игры продолжался, участники ищут компромисс между своими желаниями. Этот процесс напоминает состояние потока, описанное Чиксентмихайи\*, в котором наличие выбора и контроль над происходящим помогают добиться высокой концентрации, чувства удовлетворенности и удовольствия.

## ФУНКЦИИ ИГРЫ

Шеридан пишет о спонтанности детской игры, утверждая, что ребенок от природы склонен к игровой деятельности. Некоторые философские исследования объясняют склонность ребенка к игре действием биологических эволюционных механизмов.

- *Теория заблаговременной подготовки* (Гроос, 1901) утверждает, что цель игрового поведения – практиковать основные навыки, необходимые для выживания взрослого человека.
- *Теория рекапитуляции* (Холл, 1920) предполагает, что в игре дети повторяют поведенческие паттерны, которые в древности были необхо-

---

\* Чиксентмихайи М. Поток: Психология оптимального переживания. – М.: Смысл; Альпина нон-фикшн, 2016.

димы для выживания, но утратили свое значение, такие как строительство подземных убежищ и лазанье по деревьям.

- *Теория релаксации* (Патрик, 1916) гласит, что человек склонен к игре, поскольку этот вид деятельности по минимуму нагружает наш ум. Игра позволяет нам расслабиться, сохранив энергию для более значимых видов познавательной деятельности.
- *Теория избыточной энергии* (Спенсер, 1898) утверждает, что игра дает нам возможность израсходовать излишек энергии, оказавшийся неиспользованным в целях, связанных с выживанием. Поскольку дети обычно находятся под чьим-то присмотром, избыточной энергии у них скапливается больше, и в результате они куда более склонны к игре, нежели взрослые.

Трудно найти однозначное объяснение природной склонности детей к игре. Скорее всего, тот факт, что игра является для ребенка предпочитаемым способом действия, объясняется целым рядом причин. Дети, безусловно, обладают высокой мотивацией к исследованию мира и осмыслению полученного опыта, и, по-видимому, развитие их способностей к игре коренится именно в этой мотивации. На базе своих ранних эмоциональных впечатлений и опыта взаимодействия с окружающими дети расширяют свой арсенал игровых способностей, которые помогают им в дальнейшем развитии. Очень важным при этом является тот факт, что дети посредством игры получают информацию об окружающем мире,

## Игра в раннем детстве

и наличие выбора является для них важнейшим элементом игры на протяжении всех детских лет.

Специалисты признают, что игра является важнейшей составляющей детского развития. Роль игры в обеспечении и поддержании развития ребенка является предметом пристального изучения ученых и специалистов-практиков в целом ряде областей. Сегодня мы наблюдаем первые политические шаги, предпринимаемые для того, чтобы обеспечить всем без исключения детям возможность играть. Значимость игры признана в статье 31 Конвенции о правах ребенка. Об истории использования игры в работе с детьми в самых разных сферах, а также о роли игры в обучении, отдыхе и лечении мы будем подробнее говорить в главе 5.

Шеридан (1977) пишет:

Прогресс в развитии ребенка удобнее всего наблюдать и отслеживать с использованием следующих параметров:

- Моторное развитие включает владение своим телом и навыки крупной моторики. Оно предусматривает сочетание хорошего физического развития, умения экономить усилия и заранее точно планировать свои перемещения во времени и пространстве.
- Зрение и мелкая моторика включают способность смотреть на предметы (как дальние, так и ближние) и видеть их, а также мелкие манипуляции, в том числе связанные с сенсорной, моторной, тактильной и проприоцептивной чувствительностью.
- Умение слушать и слышать, использование условных знаков коммуникации.

- Социальное поведение и спонтанные игры включают компетенции в области самовосприятия (самоидентификация, самопомощь, умение занять себя), а также добровольное принятие культурных стандартов, связанных с индивидуальным поведением и требованиями общества.

Признание Шеридан глобальной ценности игры для ребенка находит отклик и в материалах последнего времени, таких как «Лучшая игра» (*Best Play, Департамент культуры, средств массовой информации и спорта, 2000*), где утверждается, что в ходе игры ребенок развивается и как личность, и как член общества.

- *Социальное и эмоциональное развитие.* В ходе игры дети получают возможность больше узнать как о себе, так и об окружающих. Они осознают, чем может обернуться их поведение, учатся решать конфликты, вести переговоры, доверять другим и принимать их. Они получают возможность испробовать на практике различные способы поведения в разных ситуациях в социуме, испытать различные чувства, примерить на себя разные эмоциональные и социальные роли.
- *Когнитивное развитие.* Игра дает возможность больше узнать о различных предметах, концепциях, идеях, к примеру о классификации, последовательности, весе и равновесии. Дети выстраивают стратегии, направленные на решение проблем, развивают способность подменять одну вещь другой (например, в ходе сим-

## Игра в раннем детстве

волических игр), в результате начиная мыслить более комплексно и разнообразно.

- *Языковое развитие.* Игра дает возможность повысить уровень владения языком: расширить свой словарь, улучшить произношение, научиться лучше конструировать фразы и транслировать смысл и цель своих сообщений.
- *Физическое развитие.* Игра требует постоянного использования как крупной, так и мелкой моторики, а следовательно, развивает координацию движений и способности к визуально-пространственному ориентированию. Игры, связанные с продолжительной физической активностью, обеспечивают значительную аэробную нагрузку, а следовательно, способствуют профилактике заболеваний сердечно-сосудистой системы, помогают поддерживать мышцы в тонусе и сохранять оптимальный вес.

Тем не менее следует учитывать, что у детей существует множество способов обучения. Они учатся путем имитации, механического запоминания, а также получая прямые указания. Специалистам, занятым изучением игр, важно было показать, почему именно игровое обучение представляет особую ценность. Исследователи стремились продемонстрировать, что игра, более чем любой другой вид деятельности, способствует развитию ребенка. Помня об этой цели, мы с большей ясностью можем понять, почему дать определение игры было так важно.

Исследователям удалось значительно продвинуться в изучении того, как сами дети воспринима-



ют игру. Ученые утверждают: когда дети воспринимают то или иное занятие как игру, а не как работу, они легче справляются со стоящими перед ними задачами, действуют более увлеченно и мотивированно (МакИннес и др., 2009). Ринг (2010) обнаружил, что, если малышам учат рисовать в игровой форме, предоставляя им свободу, выбор и возможность самостоятельного контроля, они рисуют с большим удовольствием и активнее используют рисование как инструмент общения и передачи мыслей. А Уайтбред (2010), в свою очередь, показал: когда дети считают, что заняты именно игрой, они показывают более высокий уровень метапознания и саморегуляции.

Результаты этих исследований согласуются с предположением о том, что игровой подход к задаче важнее самой задачи (Банди, 1993). Конечно, дети учатся многими способами, но при использовании игрового подхода обучение навыкам во всех без исключения сферах развития идет гораздо активнее. Саттон-Смит (1974) и Брунер (1979) считают, что игры исключительно важны для детей потому, что учат их гибкости мышления. Говард и Майлс (2008) полагают, что эффективность обучения в процессе, который дети считают игрой, оказывается выше, поскольку в этом случае границы допустимого поведения становятся шире. Когда дети заняты игрой, они не стремятся к конкретному результату, их меньше мучают страхи, а значит, они получают шанс попробовать на практике разные методы действий. Свобода, выбор и возможность контроля означают, что сами дети устанавливают и регулируют рамки игры. В результате игра помогает формированию оценки происходящего и содействует концен-

трации внимания, а это, в свою очередь, способствует обучению (Говард, 2010а).

### Типы игр

Необходимо заметить, что игра не только влияет на развитие, но и отражает его. Существующие типологии игр включают основные виды деятельности, характерные для детского возраста. По ним мы можем видеть, каким образом различные виды игр влияют на развитие ребенка. Существуют как упрощенные, так и сложно структурированные типологии игр. Хатт (1976) подразделяет игры на эпистемологические (познавательные), главная цель которых – приобретение знаний и навыков, и развлекательные, в основе которых – фантазия и игра воображения. Хьюз (1999), в свою очередь, предлагает более развернутую типологию, описывающую 16 типов игр:

- *бурные и хаотические* – игры с физическим взаимодействием, включая прикосновения, щекотку и относительно сдержанное использование силы с постоянной демонстрацией игрового характера деятельности;
- *социодраматические* – разыгрывание реальных или условных ситуаций из жизни людей;
- *социальные* – игры с определенными правилами, связанные с вовлеченностью в ту или иную социальную ситуацию;
- *творческие* – игры, предусматривающие получение того или иного результата или определенной реакции;
- *коммуникационные* – игры с использованием слов, намеков, жестов;

- *драматические* – игры, связанные с разыгрыванием ситуаций, в которых ребенок не является непосредственным участником;
- *символические* – игры, в которых один предмет заменяет другой;
- *глубинные* – игры, связанные с опасностью и получением соответствующего опыта;
- *исследовательские* – игры, дающие возможность получить фактическую информацию о предметах и явлениях;
- *сказочные* – игры, в которых ребенок силой собственной фантазии изменяет мир, удаляясь от реальности;
- *фантастические* – игры, в ходе которых не принимаются во внимание законы реального физического мира;
- *локомоторные* – движения в любом направлении, предпринимаемые лишь ради движения;
- *связанные с овладением реальностью* – игры, в которых ребенок контролирует физические и эмоциональные воздействия со стороны окружающего мира;
- *объектные* – игры, использующие всевозможные интересные последовательности зрительно-моторных манипуляций и движений;
- *ролевые* – игры, связанные с изучением различных жизненных ролей и ситуаций, как правило не связанных с персонально значимыми личностными, социальными, семейными или межличностными отношениями;
- *суммирующие опыт* – игры, которые позволяют ребенку познакомиться с собственным про-

## Игра в раннем детстве

исхождением, историей, ритуалами, легендами, стихами.

Другие типологии игр в основном фокусируются на процессе развития ребенка, описывая его прогресс через определенные типы игр, меняющиеся по ходу освоения ребенком все большего числа новых навыков. Здесь мы делаем упор на том, как развивается способность ребенка к игре.

Шеридан (1977) пишет:

Развиваясь, ребенок осваивает различные типы игр в определенной последовательности, по мере того как учится использовать все большее число навыков, сначала — сенсорных и моторных, а затем — связанных с коммуникацией и творчеством. При этом каждый шаг вперед будет эффективным лишь при условии успешного освоения навыков предыдущей ступени.

1. **Активная игра** требует общих моторных навыков — умения контролировать собственную голову, туловище и конечности при сидении, ползании, стоянии, беге, лазании, прыжках, бросании, ударах ногой, ловле предметов и так далее. Она напрямую связана с прогрессом в физическом развитии и требует наличия подходящего свободного пространства для передвижений и естественных препятствий, которые можно преодолевать, а также простого и безопасного игрового оборудования, как подвижного, так и закрепленного.
2. **Исследовательская и манипуляционная игра** начинается в возрасте около 3 месяцев с пальчиковых игр. Она требует соответствующего возрасту развития крупной и мелкой моторики, а также способности восприятия. Эти

компоненты необходимы малышу не только для зрительно-моторной координации, но и для того, чтобы научиться обращать внимание на окружающие звуки и определять их источник, осознать неизменность объектов и начать осваивать свойства времени и пространства. Чтобы эти отдельные элементы физического и когнитивного развития сложились в единый значимый опыт познания, необходимо, чтобы в распоряжении ребенка постоянно был ряд простых предметов, которыми можно манипулировать. Среди них могут быть как предметы повседневного обихода, так и игрушки — погремушки, куклы, мячики, детали конструктора, коробки и прочие вещи, которые можно взять в руку и переместить, включая те, что способны издавать звуки.

- 3. Имитационная игра** отчетливо наблюдается начиная с возраста 7–9 месяцев. Она требует от ребенка способности контролировать собственное тело, манипулировать предметами, обобщать информацию, полученную с помощью разных органов чувств, и интерпретировать ее, а также понимать простейшие слова — или, точнее, особенности интонаций тех, кто заботится о нем. В имитационной игре отражается то, что ребенок видит и слышит вокруг себя, она являет собой словно живую запись процесса перцептивного научения. Поначалу имитация носит фрагментарный характер и немедленно следует за действием, которое тем или иным образом привлекло внимание младенца. Позже ребенок начинает повторять целые блоки подобных действий ради собственного удовольствия или похвалы. Имитационная игра необходима для ребенка не только для того, чтобы научиться совер-

шать имитируемые действия самостоятельно наиболее быстрым и эффективным способом, но и для понимания того факта, что окружающие взрослые исполняют каждый свою роль, с которой связаны вполне определенные обязанности.

- 4. Конструктивная (продуктивная) игра** начинается в возрасте 18–20 месяцев со строительства простых конструкций из деталей. Для нее требуется не только овладение упомянутыми моторными и сенсорными навыками, но и растущее умение включать интеллектуальные процессы, связанные с распознаванием и извлечением усвоенной ранее информации. Кроме того, для нее требуется способность создавать в уме предварительные схемы и воплощать их на практике. Этот тип игры непосредственно проистекает из ранних исследовательских и манипуляционных игр, но, кроме того, совмещает в себе более ранние формы «чистой» имитации с умением целенаправленно достигать задуманного результата.
- 5. Фантазийная (ролевая) игра** начинается за несколько месяцев до достижения ребенком двухлетнего возраста и продолжается в течение последующих нескольких лет. Она требует освоения всех перечисленных выше типов игр, в особенности имитационной ролевой игры. Изучив на практике, к каким последствиям и результатам приводят действия, которые он наблюдал и имитировал ранее, ребенок начинает целенаправленно изобретать все более сложные воображаемые ситуации, чтобы с удовольствием использовать на практике приобретенные знания и навыки. Таким образом он обретает большее понимание окружающего мира и, что самое существенное, улуч-