

Психологический феномен игрового взаимодействия. Зачем нам игра?

Карпова О.Н.
педагог-психолог МБДОУ «Детский сад «Родничок»
г. Тамбов

Игра – это своеобразное отношение к действительности, которое характеризуется созданием мнимых ситуаций или переносом свойств одних предметов на другие.
Л.С. Выготский

Перед каждым педагогом рано или поздно встаёт главный профессиональный вопрос: как сделать общение и взаимодействие с группой родителей пришедших на твое мероприятие эффективным? Здесь приходит на помощь игровое взаимодействие, именно с помощью игры можно решать многие психолого-педагогические проблемы группы, помочь её участникам преодолеть трудности и барьеры, понять себя, выработать адекватные способы поведения.

Чтобы представить себе, что же такое игра с точки зрения её внутренних психолого-педагогических механизмов, давайте немного пофантазируем.

Представьте себе игру в виде некоего айсберга. Мы все знаем, что айсберг – это ледовое образование, дрейфующее в воде, только 10% которого находится на поверхности, а остальные 90% скрыты под водой. Так в игре. Видимый слой – это её функциональное назначение, в какой-то степени именно «верхушка», которая будет видоизменяться («таить» или «леденеть») в зависимости от других составляющих игры, которые не видны глазу.

Рассмотрим существующие пласты «айсберга» игрового взаимодействия.

1. **Функциональный** – самый верхний пласт игрового взаимодействия, то, что «лежит на поверхности», та самая «верхушка айсберга игры», видимая всеми. Это видимый пласт: кто и как играет, насколько участники увлечены игрой. Данный пласт находится в прямой зависимости от задач, которые ставит организатор игры
2. **Физиологический** пласт игрового взаимодействия оказывает влияние на регуляцию физиологических процессов организма: реализацию потребности в двигательной активности, формирование тормозящей функции головного мозга, развитие координации движений насыщение организма кислородом и т.п.
3. **Психологический** пласт игры. На этом уровне важно видеть влияние игры на психику человека (целевая диагностика): развитие памяти, внимания, мышления, воображения, регуляция эмоционального состояния, приобретение коммуникативных навыков и т.д.
4. **Педагогический пласт** игрового взаимодействия - это создающий формирующий уровень, корректирующий выработку чувства «мы, сопричастность к коллективу, сопереживание, толерантность, флексибельность. (гибкость умение приспособливаться)
5. **Личностный** (латентный) пласт игры. Самый невидимый слой игрового взаимодействия. Он направлен на отсроченный результат, приводящий к личностному развитию участника игры, проявляется значительно позже окончания игрового взаимодействия.

В игре в процессе практической деятельности любые навыки будь то общение или какое-либо действие усваиваются лучше, то есть для того чтобы чему либо научиться нужна тренировка нужна практика. Это примерно тоже, что управлять автомобилем, или

иметь какой-либо другой навык: езду на велосипеде, катание на лыжах или любой другой вид спорта. Игра это хорошая практика, обогащающая опытом.

«Айсберг» игрового взаимодействия.



Список использованных источников

1. Игра в тренинге. Возможности игрового взаимодействия /Под ред. Е.А. Левановой - СПб.: Питер,2006.
2. Н.И. Козлов. Лучшие психологические игры и упражнения. Екатеринбург 1998
3. В.Г. Пузикова, Технология ведения тренинга. Издательство «Речь» 2005.