

ИГРА – ЙОГА



ИГРА, особая форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта. В И. проявляются эмоциональные, интеллектуальные и нравственные способности человека; происходит формирование произвольного поведения ребёнка, его *социализация*. Главной отличительной чертой всякой И. является её *двуплановость*, присущая и драматическому искусству, элементы которого сохраняются в любой коллективной И. С одной стороны, играющий совершает во время И. реальные действия, часто требующие сложной умственной работы, навыков и умений, иногда очень специфических; с другой – И. создаёт новую, условную реальность, и играющий хорошо понимает и принимает условность своей деятельности. Большинству И. присущи: свободная развивающая деятельность, предпринимаемая по желанию, ради удовольствия от самого процесса И., а не только от результата; творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности; эмоциональная приподнятость, соперничество; состязательность, конкуренция, аттракция (чувственная природа И., эмоциональное напряжение); наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание И., логическую и временную последовательность её развития. Функции игровой деятельности: развлекательная, коммуникативная, самореализации, игротерапевтическая, диагностическая, коррекции, межнациональной коммуникации, социализации.

В онтогенезе игровой деятельности первой появляется ролевая И. как форма моделирования ребёнком соц. отношений в доступных ему проявлениях. Важно, чтобы И. носила коллективный характер, что создаёт и формирует детское сообщество,

оказывающее разностороннее влияние на личность и дальнейшее развитие ребёнка. И. – своего рода эталон поведения, способ усвоения личностью соц. ролей, основа формирования этичного поведения человека; это и отдых, и компенсация недостаточных нагрузок (физических, умственных, эмоциональных). Специфика И. в социокультурной сфере в том, что она выступает в разных качествах: прежде всего как игровая форма, игровой компонент, игровая программа. Игровая форма – это И. в чистом виде, когда процесс является одновременно и результатом. Игровой компонент – это группа И., выступающих составной частью праздников, обрядов, кружковых занятий, *досуговых программ*. Игровая программа – комплекс разнообразных И., объединённых единым сюжетом; в одних случаях она является самостоятельной частью праздника, в других – конкретной формой социокультурной деятельности (напр., КВН, «А ну-ка, девушки!», «Спортландия», «Что? Где? Когда?» и др.). Осн. принципы отбора И.: этическая направленность; соответствие содержания И. общему замыслу и целям игровой программы; свободное вхождение в И. и выход из неё; многообразие форм И.; сочетание И. с худ.-выразительными средствами. Элементы И. используются в процессе обучения. См. также *Деловые игры, Детская игра, Игровая культура педагога, Игровая модель* в обучении взрослых, *Компьютерная игра*.

Лит.: Суртаев В.Я. Игра как социокультурный феномен: учеб. пособие. 2 изд. СПб.: СПбГУКИ, 2005; Эльконин Д.Б. Психология игры. 2 изд. М.: Владос, 1978; Шамаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. М.: Новая школа, 1994.

Л.И. Козловская, И.А. Комарова, И.Г. Матвеева

И