



ИССЛЕДОВАНИЯ И ЭКСПЕРИМЕНТЫ

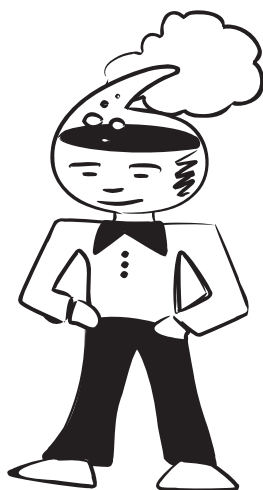
РОЛЬ ИГРЫ В РЕШЕНИИ ВОСПИТАТЕЛЬНЫХ ЗАДАЧ: ИСТОРИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

Т.М. САЛИМУРЗАЕВ

Салимурзаев Т.М.

Роль игры в решении
воспитательных задач:
исторический аспект

37 – 44



На протяжении многих сотен лет различные учёные (Платон, Аристотель, Я.А. Каменский, Д. Локк., Ф. Фрёбель и мн. др.) пытаются разгадать сущность игры и раскрыть её «тайну». К XXI столетию в теории и практике существуют противоположные друг другу точки зрения на интеллектуальные игры. Одни (Платон, Ф. Шиллер, Ф. Фрёбель, Г. Гессе, Й. Хёйзинг, Х. Ортега-и-Гассет и др.) видят в них культурно-развивающее значение, а другие (Г. Спенсер, В. Штерн, К.Л. Бюлернемецкий) полностью отрицают содержание воспитательной и умственной роли в игровом процессе.

Открытым остаётся вопрос для исследователей о возникновении игры. Некоторые исследователи (аббат Дюбо, Г. Спенсер) придерживаются точки зрения, что игры появились вследствие возникновения у людей свободного времени и досуга. Большинство исследователей (Платон, Д. Локк, К. Гросс, Г. Холл, Э. Геккель, Й. Хёйзинг, Ж. Пиаже, А.Н. Макаренко, Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин и мн.др.) пишут о возникновении игры, вследствие развития у человека абстрактного мышления, а также в силу многих религиозных, социально-экономических и культурных тенденций развития общества.

Как и много лет назад феномен игры продолжает являться средством развития, воспитания и обучения, позволяет создавать различные типовые ситуации и находить из них выход и практические решения. Таким образом, с древнейших времён игры выполняли обучающую функцию и возникают ещё в первобытном обществе¹. Главная задача первобытного человека заключалась в добыче пищи для себя и сородичей посредством охоты. Чтобы найти практические решения удачной охоты, уже на ранних стадиях своего развития люди

¹ Хёйзинг Й. Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры. СПб.: Иван Лимбах, 2011. [Электронный ресурс]. 2020. URL: <http://tutmap-life.ru/wp-content/uploads/2013/09/Йохан-Хёйзинга---Человек-играющий.pdf> (дата обращения: 28.07.2020.).



² Румянцева О.В., Конева Е.В. Учебно-методическое пособие «Подвижные игры» РГУ им. И.Канта [Электронный ресурс] / Румянцева О.В., Конева Е.В. — URL: https://studopedia.ru/15_91305_vozniknovenie-i-razvitiie-igri.html (дата обращения: 05.07.2020.).

³ Латышина, Д.И. История педагогики (История образования и педагогической мысли): Учеб. пособие. / Д.И. Латышина. — М.: Гардарики, 2005.

⁴ Селевко, Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. Т. 1. / Г.К. Селевко — М.: Народное образование, 2005. — С. 345.

⁵ Хёйзинг Й. Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры. СПб.: Иван Лимбах, 2011. [Электронный ресурс]. 2020. URL: <http://mymar-life.ru/wp-content/uploads/2013/09/Йохан-Хёйзинга---Человек-играющий.pdf> (дата обращения: 28.07.2020.).

⁶ Надолинская Т.В. Феномен игры в контексте истории философии, культуры и педагогики // Инновационные проекты и программы в образовании. — 2014. — № 4. — С. 34.

⁷ Шмаков С.А. Игры учащихся — феномен культуры. — М.: Новая школа, 1994. [Электронный ресурс]. 2020. Дата обновления: 16.06.2006. URL: <https://filesclub.net/4715797/> (дата обращения: 28.07.2020.).

⁸ Там же.

пытались обговаривать типичные для охоты ситуации, восстанавливали детали прошлых охот, имитировали варианты предстоящих, что являлось признаком игры, одной из составляющих современных игровых методик. В первобытном обществе игры были элементарны, неразделимы с природой, пением, танцами². Особо следует выделить, что часто играм придавалось религиозно-природное значение в эпоху первобытного общества, в этот же период происходит трансформация, и игры всё чаще приобретают религиозно — политический характер. К эпохе Древнего мира игры приобрели чётко выраженный религиозно-политический характер на примере древних греков, которые считали, что Боги покровительствуют играм или же на примере Древнего Китая, где игры открываются самим императором³.

С развитием общества совершенствуются орудия труда, развивается язык, человеческое мышление, меняется форма и содержание игр, которые становятся разнообразнее, сложнее и богаче по содержанию. В играх проявляется ум, смекалка, сила, ловкость участников и лучшие национальные традиции. Они становятся важной частью досуга народа. Несмотря на прошедшие столетия, самые интересные и увлекательные игры сохранились до сегодняшних дней, бережно передаются от поколения к поколению (шашки, шахматы, сет, нарды и мн.др.).

Игровая практика, по мнению многих, олицетворяла переходность жизни. Об этом пишет М. Эпштейн, считающий игру явлением промежуточным. Усложнение орудий труда вытеснило детей из трудовых процессов и игра из религиозно — эстетических ритуалов стало собственно игрой для детей. Активизация высших духовных усилий породила особую форму самооценности — просвещение. В этом плане игра становится средством просвещения, приобщения к культуре, передачи знаний⁴.

Очень важно, обратить внимание, на каком этапе истории исследователи начали рассматривать термин «игра» вместе с «развитием мышления» и «интеллекта». Для более глубокого понимания данной темы хотелось бы обратиться к семантике этих слов и показать эволюционное изменение значений в психолого-педагогической, научной и другой литературе.

Выдающийся нидерландский историк, культурфилософ, мыслитель, историк, работавший на рубеже XIX–XX вв. Йохан Хёйзинг установил, что в Древней Греции было 3 понятия игры: пэдия (собственно детская игра), атиро (игра-забава, пустяк, пустое развлечение), агон (поединок, состязание, соревнование)⁵. Обратим внимание, что уже в античное время появляется точный смысл термина «игра». В греческом языке «игра» — *paid-id* этимологически близко к термину «воспитание» *paideid*, что активно используется Платоном в своих рассуждениях. Тожественный термин появляется в древнем Риме, где под термином *ludus* римляне подразумевали не только игру, но и всякое упражнение, выполняемое для физического и духовного развития. Также следует отметить, что данным понятием они также называли школу, а учителей — *magister ludi*⁶.

Платон ставит игры в один ряд с божественными культами и праздниками, показывая особую роль игры в жизни общества и воспитании⁷. После Платона к этому вопросу будут возвращаться Аристотель. В более позднее время будет писать И. Кант, Ф. Шиллер, Э. Геккель, С. Холл и многие другие, но все они будут рассматривать феномен игры, как эстетический, культурный и биологический аспект.

Фридрих Фрёбель — немецкий педагог, теоретик дошкольного воспитания, будет первым за столь долгое время, кто после Платона классифицирует игру, как явления педагогическое и развивающие умственно⁸. Рассмотрим, понятие «игра» и её восприятие учёными, исследующими это феномен на разных этапах человеческой истории, для понимания открытия человеком понятие «игры» совместно с интеллектом, разумом, физическим развитием — как эффективного педагогического средства способствующего умственному и воспитательному развитию духовности личности.



Таблица 1

**Понятие «игра» и её роль в решении педагогических задач
в различные периоды истории**

Исследова- тель	Период	Высказывание	Примечание
Платон	427–327 г. до н.э.	Необходимо жить, играя, дабы «снискать к себе личность богов и прожить согласно свойствам своей природы»⁹. «Если дети рано начинают играть и, как подобает, научаются правильно пользоваться музыкой, то всё способствует тому, на чём держится республика»¹⁰. Он пишет: «...любое юное существо не может, так сказать, сохранять спокойствие ни в теле, ни в голо-се, но всегда стремится двигаться и издавать звуки, так что молодые люди то прыгают и скачут, находят удовольствие, например, в плясках и играх, то кричат на все голоса. У остальных живых существ нет ощу-щения нестройности или стройности в движениях, требующей гармонии и ритма. Те же самые боги, о кото-рых мы сказали, что они дарованы нам как участники наших хороводов, дали нам чувство гармонии и ритма, сопряжённое с удовольствием»¹¹	Платон ставил близко поня-тия «игра» и «воспитание». Он признаёт необходимость начального воспитания и убеждён, что игры в неж-ные детские годы особенно важны. У него игра была в одном ряду с праздниками и божественными культами. Он был убеждён, что необхо-димо жить играя. По Платону, игра — свидетель того, что человек не пребывает в со-стоянии утомления, она ис-точник удовольствия и гармо-нии личности
Аристотель	384–322 г. до н.э.	Следует отметить, что главный труд Аристотеля «Политика» дошёл до нас незаконченным. Он обрыва-ется на учении о воспитании. Главные средства воспитания, по Аристотелю, — питание, закалива-ние, игра и сказки. Игра постепенно должна переходить в учение и ра-боту. «Но при этом препровождение времени не должно состоять в шутках и играх, ибо иначе цель жизни рас-творится в игре»¹². Он отмечал, что...в дальнейшие ста-дии первого детства (до 7 лет) шире используется потребность организ-ма в движении и присоединяются игры. Однако игры должны соответствовать достоин-ству свободно рождённого чело-века, не должны слишком утомлять ребёнка, не быть разнузданными, а серьёзно-воспитательными (под-готовить к серьёзным будущим занятиям)¹³	Аристотель в отличие от Платона трактует игру в первую очередь как раз-влечение. Но, в то же время отмечает феномен игры в воспитании личности для гармонической организации человеческой жизни. Т.О., игра по Аристотеля явля-ется предтечей того, чтобы приступить к труду или за-ниматься серьёзным делом, но в то же время, не имея самостоятельную ценность, служит фактором воспитания целесообразной организации человеческой жизни

⁹ Шамаков С.А. Игры учащихся — фено-мен культуры. — М.: Новая школа, 1994. [Электронный ре-сурс]. 2020. Дата об-новления: 16.06.2006. URL: <https://filesclub.net/4715797/> (дата обращения: 28.07.2020.).

¹⁰ Платон. Собр. соч. в 4 т. Т. 1. — М.: Мысль 1994. — С. 214.

¹¹ Шамаков С.А. Игры учащихся — фено-мен культуры. — М.: Новая школа, 1994. [Электронный ре-сурс]. 2020. Дата об-новления: 16.06.2006. URL: <https://filesclub.net/4715797/> (дата обращения: 28.07.2020.).

¹² Аристотель. Соч.: в 4 т. Т. 1. — М.: Мысль 1978. — С. 87.

¹³ Соколов П. Исто-рия педагогических систем. Петроград, В.С. Клецов, 1916. — С. 62.





¹⁴ Высказывания Квинтилиана о воспитании. Педагогические взгляды Квинтилиана. [Электронный ресурс]. 2020. URL: <https://anapagsn.ru/vyskazyvaniya-kvintiliana-o-vospitanii-pedagogicheskie-vzglyady-kvintiliana.html> (дата обращения: 28.07.2020.).

¹⁵ Надолинская Т.В. Феномен игры в контексте истории философии, культуры и педагогики // Инновационные проекты и программы в образовании. — 2014. — № 4. — С. 35.

¹⁶ Там же.

¹⁷ Там же.

¹⁸ Вклад Д. Локка, Ж.Ж. Руссо, И.Г. Песталоцци — классиков зарубежной педагогической мысли в развитие теории и практики воспитания. [Электронный ресурс]. 2020. Дата обновления: 14.05.2015. URL: https://studopedia.ru/9_113418_pedagogicheskie-idei-dzhona-lokka.html (дата обращения: 28.07.2020.).

[29 – 35]

Технологии
и инструмент

40

Исследова- тель	Период	Высказывание	Примечание
Марк Фабий Квинтилиан	ок. 35 — ок. 100 гг. н.э.	Трактат «Об образовании оратора», курс античной риторики, в котором рассматриваются различные средства обучения ораторскому мастерству, а также содержатся ценные сведения по обучению детей с помощью игр с табличками из слоновой кости, на которой вырезаны буквы. Марк Фабий пишет: «...Начинать обучение детей в игровой форме...»; «...Для упражнения детского ума существуют разные забавы: не бесполезно, например, обращаться к ученикам с разными вопросами, на которые бы они старались давать лучшие друг перед другом ответы. Во время игры всего легче распознавать характер детей...»; «...дети после отдыха охотнее принимаются за учение; ум, которому свойственна свобода, становится бодрее. Я не осуждаю также в детях и любви к играм; это служит проявлением их живости...» и т.п. ¹⁴	Квинтилиан полагал, что именно в играх ярко проявляются особые склонности детей, поэтому предпочтения нужно отдавать тем из них, которые развивают ум и интеллект ребёнка. Следовательно, Макс Фабий рассматривал игру не только как важное воспитательное, но и как образовательное средство
Витторино да Фельтре	1378–1446	Организатор школы в загородном дворце нового типа для того времени «Дом радости». В Италии его называют «первым школьным учителем нового типа» ¹⁵	Он будет использовать игры и развлечения как воспитательное средство, способствующие не только физическому, но и духовному развитию ребёнка
Мишель Монтень	1533–1592	В играх Мишель Монтень видел средство не только физического, но и этического воспитания: «В девстве меня побуждали питать отвращение к употреблению в играх нечестных приёмов и лукавства (и, действительно, надо заметить, что игры детей для них — не игры, а самое серьёзное дело)» ¹⁶	В своём эссе «Опыты», Монтень признаёт особое значение игры для детского воспитания. Так, перед тем говорить о целесообразности любого способа обучения игры и телесные упражнения должны составлять значительную часть
Ян Амос Каменский	1592–1670	«Дети, которые будут привлечены к рисункам и внимание которых будет захвачено посредством игры и шуток, приобретут понятие о главных предметах в мире» ¹⁷	Он рекомендовал игру как основное средство формирования личности и теоретически обосновал, почему игра должна быть выдвинута в обучении на первый план
Джонн Локк	1632–1704	«Все игры и развлечения детей должны быть направлены к развитию у них хороших и полезных привычек, иначе они будут приводить к дурным»; ... ¹⁸	Локк придавал детским играм как необходимому способу систематического, соразмерного с опытом ненасильственного ознакомления детей с самыми простыми знаниями о мире



Исследова- тель	Период	Высказывание	Примечание
		«При этом никогда не следует принуждать его к чтению, а нужно превратить процесс обучения в увлекательную игру, сделать его развлечением для ребёнка». ... Детям нужно внушить желание учиться, они должны видеть в учении «нечто почётное, лестное» ¹⁹	Локк, как и Коменский, советует широко использовать игру в обучении, а также как и его предшественник подчёркивает необходимость вносить в умственные упражнения детей элементы игры
Ф. Фрёбель	1782–1852	Фридрих Фрёбель писал: «Игра есть высшая степень детского развития, Игра — самое чистое и самое духовное проявление человека. Игра является прообразом всей человеческой жизни» ²⁰	Подметив дидактичность игры, он доказал, что игра — способ решать задачи обучения ребёнка, давать ему представление о форме, величине, цвете, помогать овладевать культурой движения

¹⁹ Вклад Д. Локка, Ж.Ж. Руссо, И.Г. Песталоцци — классиков зарубежной педагогической мысли в развитие теории и практики воспитания. [Электронный ресурс]. 2020. Дата обновления: 14.05.2015. URL: https://studopedia.ru/9_113418_pedagogicheskie-idei-dzhona-lokka.html (дата обращения: 28.07.2020.).

²⁰ Фридрих Вильгельм Август Фрёбель. Вклад в развитие дошкольного образования. [Электронный ресурс]. 2020. Дата обновления: 27.10.2017. URL: <https://www.maam.ru/detskijad/fridrih-vilgelm-avgust-fryobel-vklad-v-razvitie-doshkolnogo-obrazovaniya.html> (дата обращения: 28.07.2020.).

²¹ Надолинская Т.В. Феномен игры в контексте истории философии, культуры и педагогики // Инновационные проекты и программы в образовании. — 2014. — № 4. — С. 35.

Приведённый выше анализ даёт возможность утверждать, что Игра — рассматриваемая в качестве отдельной философской категории ещё Платоном, а после его учеником — Аристотелем, уже в Античное время считалось педагогическим средством, содействующим развитию гармоничной личности, а также фактором для правильной организации жизни людей. Ещё тогда в античную эпоху, римский педагог-учёный Марк Фабий Квинтилиан рассматривает игру вместе с умом, интеллектом, а, следовательно, не только как воспитательное, но ярко выраженное образовательное средства развития ребёнка. Следует подчеркнуть, что понятие «интеллект» (с лат. — *intellectus*, *intelegere* — «чувствовать, понимать, воспринимать чувством и умом») рассматривались теми же исследователями-учёными: Платоном и Аристотелем (*учение о нусе*, с древнегреч. — *уме*) параллельно с категорией игры, но в то же время, они, видя воспитательное средство, не исключали в своих трудах образовательную возможность игры.

В дальнейшем исследователи, в разное время будут дополнять, и расширять горизонт исследования феномена игры. В Средневековье в отличие от предшествующей и последующих эпох не найдётся место в связи с гонениями церкви. Пиком переосмысления опыта игры греко-римской эпохи станет эпоха Возрождения. В это время будет создана огромная доказательная база, которая станет основой для внедрения в жизнь игровых форм обучения. Итальянские педагоги-гуманисты будут рассматривать игру теперь не только как воспитательное и образовательное средства, а вдобавок ещё, как нравственное, духовное и мотивационное подспорье развитию детей. В качестве примера можно привести труды: «Трактат об игре» Антонио Скэнно (Венеция, 1555), «Сто вновь открытых игр свободных искусств и ума, описанные в десяти книгах» Рингиерна (Болонья, 1551), «Разговор об играх» Интронато (Джироламо Бергали) (Сиена, 1582), «Развлечение» Спициона Бергали (Венеция, 1587)²¹.

Опыт итальянских педагогов-гуманистов эпохи Возрождения станет хорошей базой для работы в дальнейшем другими педагогами — новаторами в изучении феномена игры, особенно ценны работы: А. Коменского, Джона Локка, Ф. Фрёбеля, в будущем и других исследователей-педагогов.

Начало разработки общей теории игры следует отнести к трудам Шиллера и Спенсера. Значительный вклад в данную теорию внесли Бюлер, Гросс, З. Фрейд, Вундт, Бейтсдейк, Пиаже, Штерн, Дьюи, Жане, Колодца, Фромм, Хейзинга, Валлон, Берн и другие.

В отечественной педагогике и психологии серьёзно разрабатывали теорию игры К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, Г.В. Плеханов, С.Л. Рубинштейн, Л.С. Выготский,





Н.К. Крупская, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, А.С. Макаренко, М.М. Бахтин, Ф.А. Фрадкина, Л.С. Славина, Е.А. Флерина, Д.В. Менджерицкая, В.А. Сухомлинский, Ю.П. Азаров, В.С. Мухина, О.С. Газман и другие.

Достаточно важным теоретическим вопросом остаётся научный подход к объяснению причины появления игры, и поэтому изложим наиболее массовые теории происхождения игры и её развития, а также рассмотрим обзорно цели использования игр в деятельности человека.

Таблица 2

Основные научные подходы к объяснению причинности появления игры и обзор данных теорий

№	Теория	Исследователи	Обзор
1.	Теория избытка нервных сил, компенсаторности	Г.Спенсер, Ф.Шиллер, В. Вундт	Идея заключается в том, что высшие животные и человек, благодаря лучшей приспособленности к жизни, имеют избыток энергии, находящий выход в игре. Игра — инстинктивный вид деятельности, тренировка органов, приносящее удовольствие ²²
2.	Теория инстинктивности, функций упражнения	К.Гросс, В.Штерн, Ф.Бейтендейк Я.Корчак	Считали игру подготовкой к жизни, в основе которой лежат инстинкты, которые в ней проявляются и совершенствуются. Какими бы внешними или внутренними факторами игры не мотивировались, смысл их именно в том, чтобы стать для детей школой жизни ²³
3.	Теория рекапитуляции и антиципации	Г.Холл, Э. Геккель, А.Валлон, Н. Вуарен, Аллин	Игра, по мнению сторонников этой теории, помогает преодолевать инстинкты прошлого, становиться цивилизованнее. Данные исследователи воспринимают игру и игровую атрибутику как редуцированную деятельность, то есть как воспроизводство образа жизни, культовых церемоний далёких предков ²⁴
4.	Теория функционального удовольствия, реализация врождённых влечений	К.Бюлер, З.Фрейд, А.Адлер	Фактически является теорией психоанализа. Авторы данной теории считают, что скрытые желания бессознательной сферы в играх имеют преимущественно эротическую окраску и обнаруживаются чаще всего в ролевых играх ²⁵
5.	Теория религиозного начала	Й.Хёйзинг, М.Бахтин, В.Всеволодский-Гернгросс, А.Соколов	Первоначальное проявление общественной деятельности человека пронизано игрою, а игра происходит из мифа, области божественного ²⁶
6.	Теория духовного развития ребёнка в игре	К.Д.Ушинский, Ж.Пиаже, А.Н.Макаренко, А.Левин, Л.С.Выготский, В.А.Сухомлинский, Д.Б.Эльконин	Противопоставляли проповеди стихийности игровой деятельности, идею использования игры в общей системе воспитания, в деле подготовки ребёнка через игру к трудовой деятельности. Ушинский один из первых утверждал, что в игре соединяются одновременно стремление, чувство и представление. Полагали, что игра возникает в свете духовности и служит источником духовного развития ребёнка ²⁷
7.	Теория воздействия на мир через игру	С.Л. Рубенштейн, А.Н. Леонтьев, Д.Н. Узнадзе	Игра — это вечная потребность ребёнка, рождающуюся из контактов с внешним миром, как реакция на них. Игра есть порождение практики, через которую преобразуются действия и изменяется мир. Т.о., игра есть осмысление деятельности, вызванная многообразием значимых переживаний ребёнка при реализации разнообразных мотивов человеческой деятельности ²⁸

²² Концепция игры.

Теории «избытка сил Шиллера и Спенсера» и «наслаждения Вундта» [Электронный ресурс]. 2020. Дата обновления: 04.10.2019. URL: <https://lektsia.com/16x363b.html> (дата обращения: 28.07.2020.).

²³ Теория инстинктивности, функции упражнения в игре, предупражнения инстинктов. [Электронный ресурс]. 2020. Дата обновления: 2017. URL: https://studwood.ru/752615/kulturologiya/teoriya_izbytk_nervnyh_kompensatornosti (дата обращения: 28.07.2020.).

²⁴ Теория рекапитуляции и антиципации [Электронный ресурс]. 2020. Дата обновления: 2017. URL: <http://igra.effective-it.ru/page6.htm> (дата обращения: 28.07.2020.).

²⁵ Теории происхождения игры [Электронный ресурс]. 2020. Дата обновления: 2020. URL: <http://www.educationplace.ru/eduts-300-2.html> (дата обращения: 28.07.2020.).

²⁶ Хёйзинг Й. Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры. СПб.: Иван Лимбах, 2011. [Электронный ресурс]. 2020. URL: <http://mymar-life.ru/wp-content/uploads/2013/09/Йохан-Хёйзинг-Человек-играющий.pdf> (дата обращения: 28.07.2020.).

²⁷ Историко-педагогический аспект использования игры в процессе обучения, теории происхождения и развития игры. [Электронный ресурс]. 2020. Дата обновления: 2017. URL: https://vuzlit.ru/722200/teoreticheskaya_chast_istoriko_pedagogicheskiy aspekt_ispolzovaniya_igry_protseesse_obucheniya_teorii_proishozhdeniya (дата обращения: 28.07.2020.).

²⁸ Там же.



№	Теория	Исследователи	Обзор
8.	Теория о связи игры с искусством и эстетической культурой	Платон, Ф. Шиллер, Ф. Фрёбель, Г. Спенсер, Д.Н. Узнадзе, Г. Гессе	Игра, рассматривается обособленно, как ценность прекрасная сама по себе. Они видят жизнь людей полной только в том случае, если человек живёт играючи и только таким образом, человек может прожить жизнь согласно свойствам своей природы. А игра с раннего детства имеет педагогическое воздействие, является подготовкой к будущей профессии и жизни в обществе ²⁹
9.	Теория абсолютизации культурного значения игры	Й. Хёйзинг, Х. Ортега-и-Гассет, Г. Гессе, С.Г. Лем	Данные деятели связывают игру с общественным разумом, с культурой в целом. С культурой как системой игр. С культурой, организованной «по правилу игры» в виде вечно развивающейся совокупности сюжетов, сценариев, ролей, норм, ценностей, символом, языка культуры и т.п. Гессе считал, что только через игру ума можно достигнуть глубины общения и взаимопонимания людей ³⁰
10.	Теория о труде как источнике появления игры	Г.В. Плеханов	По мнению, Плеханова игра возникла в ответ на общественную потребность в подготовке детей к жизни, а в жизни отдельного человека, по его мнению, игра предшествует труду. Игра воспроизводит не только приёмы и способы труда, но и многие иные человеческие проявления, явления природы, повадки зверей, словом, отражает жизнь во всём её многообразии ³¹
11.	Теория отдыха в игре	Г.Спенсер, Ф.Шиллер, Ф. Штейнталь, Д. Шалер, К. Патрик, М. Лацарус, А. Валлон	Игру как средство поддержания бодрости и силы трактовали Шиллер и Спенсер, понимая, что в игре человек не только тратит, но и восстанавливает энергию. Такие исследователи, как Валлон, Патрик, Шалер, Штейнталь, считали игру не столько компенсаторной, сколько уравновешенной, значит отдыхом. Игра позволяет привлечь в работу ранее бездействовавшие органы и тем самым восстановить жизненное равновесие ³²

²⁹ Историко-педагогический аспект использования игры в процессе обучения, теории происхождения и развития игры. [Электронный ресурс]. 2020. Дата обновления: 2017. URL: https://vuzlit.ru/722200/teoreticheskaya_chast_istoriko_pedagogicheskii aspekt_ispolzovaniya_igry_protseesse_obucheniya_teorii_proishozhdeniya (дата обращения: 28.07.2020.).

³⁰ Теория абсолютизации культурного значения игры [Электронный ресурс]. 2020. Дата обновления: 2014. URL: <http://igra.effective-it.ru/page12.htm> (дата обращения: 28.07.2020.).

³¹ Историко-педагогический аспект использования игры в процессе обучения, теории происхождения и развития игры. [Электронный ресурс]. 2020. Дата обновления: 2017. URL: https://vuzlit.ru/722200/teoreticheskaya_chast_istoriko_pedagogicheskii aspekt_ispolzovaniya_igry_protseesse_obucheniya_teorii_proishozhdeniya (дата обращения: 28.07.2020.).

³² Чернилевский Д.В. Дидактические технологии в высшей школе: Учебное пособие для вузов. — М.: ЮНИТИ, 2002. — С. 432.

Игра является педагогическим условием для развития метапредметных умений, что способствует становлению личности:

- формирования приёмов умственных действий (анализа, синтеза, сравнения, аналогий, классификаций);
- развития воображения и конструктивных умений, вариативности мышления, творческих способностей;
- развития образного и логического мышления;
- развития речи (не только письменной и устной, но и внутренней);
- формирование умений обдумывать и планировать действия, предсказывать результаты и искать решения.

Таким образом, на разных стадиях эволюции социальный по содержанию и по форме феномен игры развивался на всём протяжении человеческой истории и приобретал различные прогрессивные качества и особый общественно-культурный смысл.

Литература

1. Аристотель. Соч.: в 4 т. Т. 1. — М.: Мысль 1978.
2. Вклад Д. Локка, Ж.Ж. Руссо, И.Г. Песталоцци — классиков зарубежной педагогической мысли в развитие теории и практики воспитания. [Электронный ресурс]. 2020. Дата обновления: 14.05.2015. URL: https://studopedia.ru/9_113418_pedagogicheskie-idei-dzhona-lokka.html (дата обращения: 28.07.2020.).





3. Высказывания Квинтилиана о воспитании. Педагогические взгляды Квинтилиана. [Электронный ресурс]. 2020. URL: <https://anapagsn.ru/vyskazyvaniya-kvintiliana-o-vospitanii-pedagogicheskie-vzglyady-kvintiliana.html> (дата обращения: 28.07.2020.).

4. Историко-педагогический аспект использования игры в процессе обучения, теории происхождения и развития игры. [Электронный ресурс]. 2020. Дата обновления: 2017. URL: https://vuzlit.ru/722200/teoreticheskaya_chast_istoriko_pedagogicheskij_aspekt_ispolzovaniya_igry_protssesse_obucheniya_teorii_proishozhdeniya (дата обращения: 28.07.2020.).

5. Концепция игры. Теории «избытка сил Шиллера и Спенсера» и «наслаждения Вундта» [Электронный ресурс]. 2020. Дата обновления: 04.10.2019. URL: <https://lektsia.com/16x363b.html> (дата обращения: 28.07.2020.).

6. Латышина, Д.И. История педагогики (История образования и педагогической мысли): Учеб. пособие. / Д.И. Латышина. — М.: Гардарики, 2005.

7. Надолинская Т.В. Феномен игры в контексте истории философии, культуры и педагогики // Инновационные проекты и программы в образовании. — 2014. — № 4.

8. Платон. Собр. соч. в 4 т. Т. 1. — М.: Мысль 1994.

9. Румянцева О.В., Конева Е.В. Учебно-методическое пособие «Подвижные игры» РГУ им. И.Канта [Электронный ресурс] / Румянцева О.В., Конева Е.В.. — URL: https://studopedia.ru/15_91305_vozniknovenie-i-razvitie-igri.html (дата обращения: 05.07.2020.).

10. Селевко, Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. Т. 1. / Г.К. Селевко — М.: Народное образование, 2005.

11. Соколов П. История педагогических систем. Петроград, В.С. Клецов 1916.

12. Теории происхождения игры [Электронный ресурс]. 2020. Дата обновления: 2020. URL: <http://www.educationplace.ru/eduts-300-2.html> (дата обращения: 28.07.2020.).

13. Теория абсолютизации культурного значения игры [Электронный ресурс]. 2020. Дата обновления: 2014. URL: <http://igra.effective-it.ru/page12.htm> (дата обращения: 28.07.2020.).

14. Теория инстинктивности, функции упражнения в игре, предупреждения инстинктов. [Электронный ресурс]. 2020. Дата обновления: 2017. URL: https://studwood.ru/752615/kulturologiya/teoriya_izbytka_nervnyh_kompensatornosti (дата обращения: 28.07.2020.).

15. Теория рекапитуляции и антиципации [Электронный ресурс]. 2020. Дата обновления: 2017. URL: <http://igra.effective-it.ru/page6.htm> (дата обращения: 28.07.2020.).

16. Фридрих Вильгельм Август Фрёбель. Вклад в развитие дошкольного образования. [Электронный ресурс]. 2020. Дата обновления: 27.10.2017. URL: <https://www.maam.ru/detskijasad/fridrih-vilgelm-avgust-fryobel-vklad-v-razvitie-doshkolnogo-obrazovaniya.html> (дата обращения: 28.07.2020.).

17. Хёйзинг Й. Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры. Спб.: Иван Лимбах, 2011. [Электронный ресурс]. 2020. URL: <http://mymap-life.ru/wp-content/uploads/2013/09/Йохан-Хёйзинга---Человек-играющий.pdf> (дата обращения: 28.07.2020.).

18. Чернилевский Д.В. Дидактические технологии в высшей школе: Учебное пособие для вузов. — М.: ЮНИТИ, 2002. — 437 с.

19. Шмаков С.А. Игры учащихся — феномен культуры. — М.: Новая школа, 1994. [Электронный ресурс]. 2020. Дата обновления: 16.06.2006. URL: <https://filesclub.net/4715797/> (дата обращения: 28.07.2020.).