

Дневник стажировки

Технология

Игра - воображение - игра



20 - 23 апреля 2022 года
г. Заречный Пензенской области

Программа мероприятий стажировки

День 1 (20.04.2022)

9:00 Знакомство. Выяснение ожиданий стажёров (онлайн-взаимодействие стажёров внутри группы, в сессионных залах, работа на досках МИРО)

10:00 Погружение в тему. Теоретический блок: презентация. Онлайн-экскурсия по детскому «Условия возникновения и поддержки детской игры», обсуждение в группах, представление результатов. (Выделение стажёрами проблем развития игровой деятельности. Составление «Листов оценки РППС». Обсуждение и фиксация условий, созданных в различных помещениях детского сада для развития детской игры, а также увиденных способов и средств её поддержки. Фиксация способов вброса задач на развитие воображения у детей).

13.00 Практическое занятие. Творческое совещание «Образовательное событие с детьми»: составление ментальной карты «Образовательное событие». Выяснение специфики онлайн-образовательного события с детьми.

16:00 Стажёрская проба. Погружение в деятельность ведущего стажировки с детьми. Расширение представлений о способах и средствах развития и поддержки детской игры на основе технологии «Игра – Воображение – Игра». (Наблюдение онлайн - образовательного события ведущего стажировки с детьми, заполнение карт наблюдения).

17:00 Оценочное событие. Рефлексия участниками стажировки. Задание на 2 день стажировки. Выделение проблемных мест, фиксация вопросов.

День 2. (21.04.2022)

09:00 Стажёрская проба: взаимодействие стажёров в группах (проектирование онлайн-образовательного события с детьми с использованием представленной технологии. Представление спроектированного события. Участие в опросе для того, чтобы выбрать из представленных два образовательных события для реализации их с детьми). Стажёры получают практический опыт проектирования образовательного события.

Выбор стажёрами двух событий для реализации. Получение заданий в группах.

11:00 Подготовка образовательных событий к реализации их с детьми. Разработка оценочных листов.

14:00 Апробация образовательных событий (реализация их с участниками стажировки). Качественная оценка событий с использованием оценочных листов.

16:00 Оценочное событие Рефлексия дня. Фиксация вопросов, выявление сложных моментов, расставление акцентов в деятельности.

День 3. (23.04.2022)

09:00 Стажёрская проба Реализация образовательных событий стажёров с детьми.

14:00 Обсуждение проб. Оценка событий с использованием оценочных листов. Рефлексия собственного опыта.

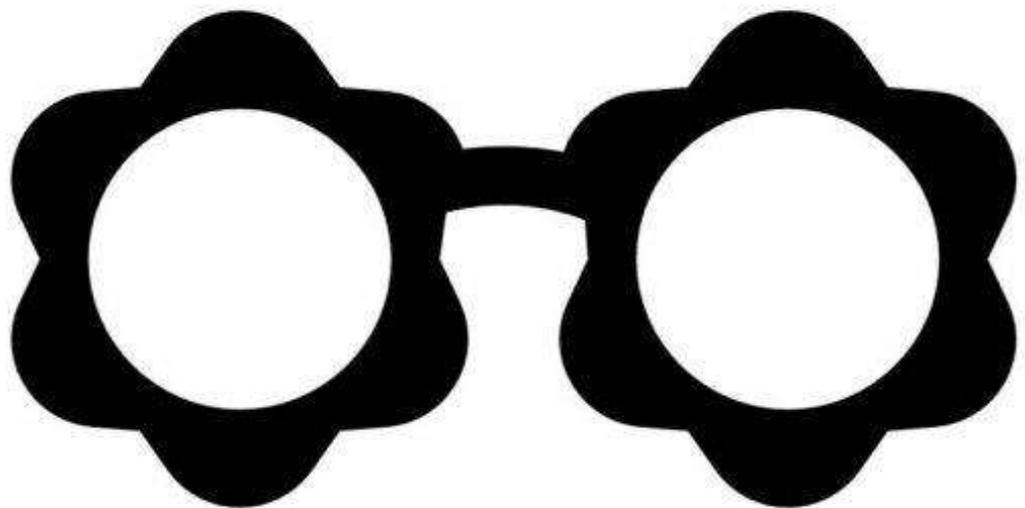
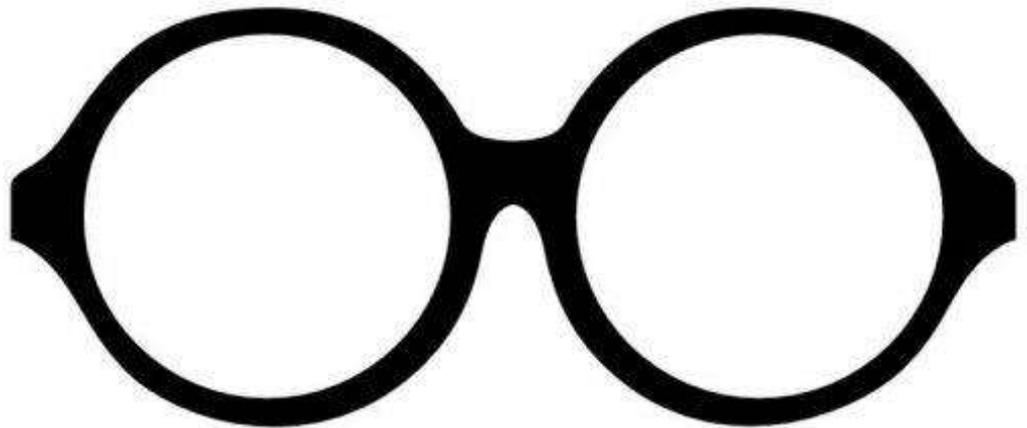
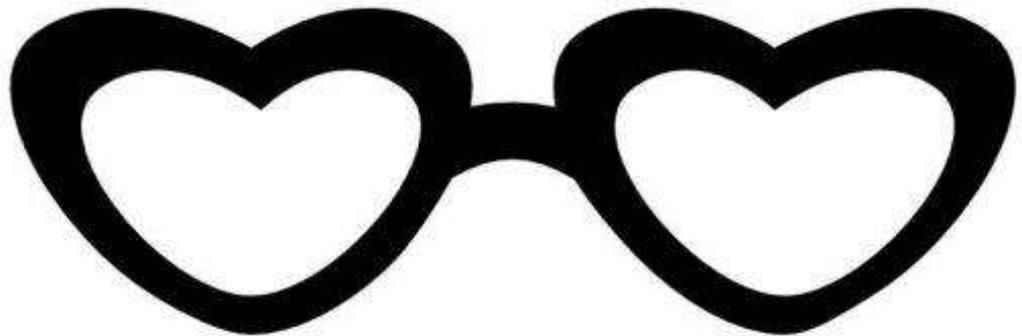
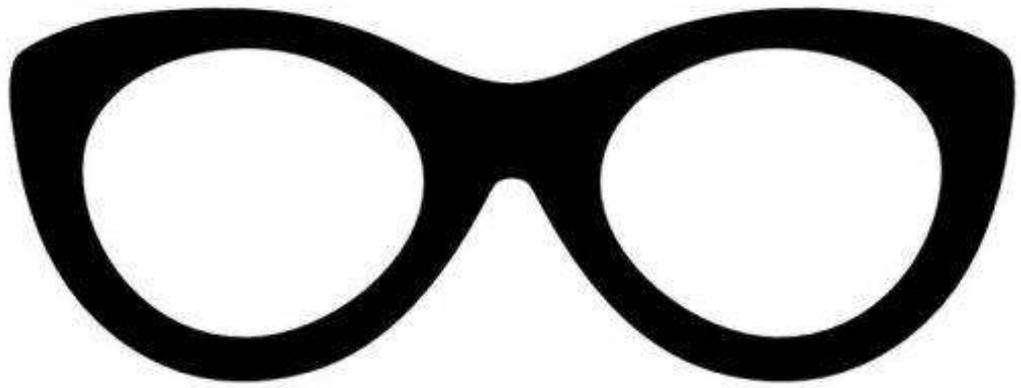
16.00 Итоговое оценочное событие. Итоги стажировки. Отзывы стажёров, вручение сертификатов.

Лист ожиданий стажёра

Приём «Друдлы»: выберите одно из изображений и дорисуйте его таким образом, чтобы символично представить Ваши ожидания от предстоящей стажировки:



Шаблон очков для экскурсии по детскому саду



Краткая характеристика видов игр (по Е.Е.Кравцовой)

Вид игры	Источник игры	Условия	Роль взрослого	Действия ребёнка
Режиссёрская игра	<p>1. Сформированное воображение: «Я могу при желании осмыслить то, что я вижу (стол вижу подводной лодкой).</p> <p>2. Есть информация, которую можно осмыслить (сказка, ситуация).</p> <p>3. Ребёнок видел, как это происходит (Стучит по столу, а мама говорит, что он, как папа, гвозди забивает)</p>	<p>Нужны возможности ограничить пространство (сузить его, до шалаша, например)</p> <p>Наличие большого количество предметов-заместителей и небольших игрушек</p>	<p>Демонстрация и показ, разыгрывание различных сюжетов</p>	<p>Самостоятельно создаёт сюжет, сценарий, исполняет все роли сам</p>
Образная игра	<p>Сюжеты знакомых книг, спектаклей, мультфильмов и т.д., собственные наблюдения и рассказы взрослых</p>	<p>Атрибуты, обозначающие персонаж, пространство для демонстрации образа, зрители</p>	<p>Образец игрового поведения. Благодарный зритель, интересующийся взрослый, образ-антагонист</p>	<p>Перевоплощается и удерживает ролевую позицию</p>
Сюжетно-ролевая игра	<p>Возможность видеть ролевые отношения: социальная среда, наполненная образами и отношениями</p>	<p>Нужен партнёр, оппонент, чтобы каждый играющий приносил в игру что-то своё</p>	<p>Провокатор, интриган, владеющий контекстом и содержанием игры</p>	<p>Отражает социальные отношения людей. Создаёт единый, совместный сюжет с другими участниками игры</p>
Игра с правилами	<p>Некоторый сюжет, который должен подчиняться некоторым правилам. Необходимость придерживаться правил. Пространство и достаточное количество материалов</p>	<p>Нужно ставить ребёнка в условия, когда правила осмысляются, чтобы ребёнок выступал в позиции эксперта (по правилам или нет?)</p>	<p>Игрок-сотрудник или соперник, третейский судья, носитель правил, подогревающий интерес ребёнка, или провокатор для их изменений</p>	<p>Ролевые действия подчинены правилам</p>
Режиссёрская игра нового уровня	<p>Источником может выступать весь опыт, накопленный и осмысленный ребёнком. Здесь могут переплетаться различные сюжеты, правда и вымысел</p>	<p>Наличие достаточного времени и места на игру</p>	<p>Самостоятельная игра, если только взрослый не приглашён в неё в качестве игрока</p>	<p>Самостоятельно выстраивает сюжет, встраивает в него различных персонажей, вплетает сюжетные линии</p>

Методические рекомендации для экспертизы условий, обеспечивающих поддержку детской игры и развитие воображения

№ п/п	Наименование группы/ показателей	Методические рекомендации для эксперта	ДА / НЕТ
1. Среда, которая располагает ресурсами и благоприятна для развития игровой деятельности ребёнка			
1.	Среда позволяет ребёнку погрузиться в режиссёрскую игру	<p>Детям предоставляется возможность уединения (например, ширмы, зонты, большие коробки, игровые палатки, пледы, шали, занавешенные столы ит.д.) образующие закрытое пространство.</p> <p>В образовательной среде группы много различных предметов – заместителей из разнообразных материалов (бумажные, деревянные, тканевые, природные и т.д.)</p> <p>Наличие мелких игрушек (фигурки настольного театра, машинки, куколки, фигурки из киндер-сюрпризов и т.д.)</p> <p>В образовательной среде детей дошкольного возраста представлены различные макеты ограниченного пространства (лес, улица, дорога и т.д.) и материалы для изготовления макетов (игровые поля, коврики и т.д.)</p> <p>Все материалы доступны детям в течение всего дня</p>	
2.	Среда позволяет ребёнку погрузиться в образную игру	<p>В группе достаточное количество материалов для образных игр детей – костюмы для переодевания, реквизит (головные уборы – каски, короны, береты, веночки; различная обувь – ботинки, туфли и д.р.; аксессуары – кошельки, сумочки, дорожные сумки, чемоданы и д.р.; галстуки, бабочки, трости, жилеты, накидки, пиджаки и д.р.; волшебные палочки и др. атрибуты сказочных персонажей, людей различных профессий)</p> <p>В образовательной среде группы есть место, где расположены ткани различных размеров, расцветок и фактур.</p> <p>В образовательной среде группы старшего дошкольного возраста представлены элементы костюмов, изготовленные детьми, для выражения выбранного образа в игре</p> <p>Для обогащения представлений об образах, принимаемых детьми в игре, в группе есть книги по различным тематикам с яркими красочными картинками, иллюстративный материал, мультфильмы, энциклопедии, и т.д.</p> <p>Возможность использования звукового, музыкального сопровождения (музыкальный центр, инструменты, музыкальные игрушки и т.д.)</p> <p>В пространстве группы есть место или небольшое возвышение (сцена) для демонстрации детьми образов, принятых на себя в игре или возможность её изготовления</p> <p>Все материалы удобно хранятся и доступны детям в течение всего времени</p>	

3.	Среда позволяет ребёнку погрузиться в сюжетно-ролевую игру	В среде группы оборудование для игр (полки, столы, стулья, ширмы различной высоты, сундуки, коробки и т.д.), может использоваться детьми для разных игровых задач, что позволяет смоделировать игровое пространство под замысел ребёнка («больница», «дом», «библиотека», «космодром» и т.д.)	
		Среда группы не перегружена проработанными игрушками (куклы, машины, мягкие игрушки и т. д.), в ней достаточно игрового реквизита для поддержки игрового замысла детей (продукты, набор посуды, постельное бельё и т. д.). Однако «этот достаточный уровень» предполагает его некоторую нехватку, провоцирующую самостоятельное изготовление детьми материалов для игры	
		Пространство позволяет развернуть несколько сюжетов	
		Все материалы безопасны, доступны детям в течение дня.	
4.	Среда позволяет ребёнку погрузиться в игру с правилами	В образовательной среде группы есть достаточное количество настольно-печатных, дидактических игр и других различных игр с правилами в соответствие с возрастом воспитанников.	
		В группе есть пространство, где ребёнок или несколько детей смогут объединиться для игры с правилами.	
		В группе есть атрибутика для подвижных игр, использованы другие помещения группового блока, холла для возможности игр детей со спортивным оборудованием.	
		В группах старшего дошкольного возраста есть игры-бродилки, другие игры с правилами из подручных материалов, созданные детьми по собственному замыслу.	
5.	Условия для развития самостоятельности в игре	У детей имеется возможность выбора места и вида игр	
		Полифункциональность материалов (достаточно предметов-заместителей, способных дополнить или восполнить недостающее оборудование для игры по собственному замыслу) и трансформируемость пространства детьми (платформы, ширмы, «подвижная» мебель и т.д.)	
		В наличии различные вспомогательные материалы – верёвки, резинки, ленты, бинты, малярный скотч и крепёжные материалы (зажимы, прищепки, карабины и т.д.) для использования в вертикальном и горизонтальном пространстве.	

6.	Условия для развития воображения в игре	Наличие «многофункциональных предметов» и отсутствие игрушек, которыми можно играть единственным способом. Настоящие атрибуты взрослых, художественные книги, различные наборы иллюстраций. Кубики, ширмы и т.д.	
2. Маркеры среды, позволяющие установить, что игровая деятельность проживается детьми группы как ведущая и осмысленная ими.			
1.	Следы игровой деятельности	Пространство группы перестроено под игровой замысел детей. В группе сохраняются постройки (разметка пространства группы), отражающие игры, в которые играют дети сегодня.	
		В игровом пространстве сохраняются следы игровых замыслов, отражающие интерес нескольких групп детей или одного ребёнка.	
		В игровом пространстве находятся предметы-заместители, которые внесены в игры как недостающие для развития игры материалы.	
		В группе есть хотя бы одно стационарное место, где развёрнута режиссёрская игра на макете или игровом поле, либо если игра свёрнута рядом с макетом, хранятся игрушки, различные материалы в контейнере.	
		На стойке (полке и д. р.) с материалами для образной игры видны следы детского присутствия (костюмы, подобранные для сегодняшних игр, куски тканей, стянутые под воплощение замысла и т.д.).	
		Предусмотрена возможность зонирования пространства с потолка (крючки для тканей, шатры и т.д.) и оно задействовано детьми в игре.	
		В пространстве группы предусмотрена возможность передвижения построек для удобства уборки, промаркированные контейнеры для хранения материалов, стойки для костюмов, повышающие доступность использования материалов для игры.	
		В группе есть маркеры, знаки, отражающие правило «не ломать постройки», «не убирать игрушки», знаки личных предпочтений.	
2.	Документация	В группах старшего дошкольного возраста присутствуют следы детской документации (детские проекты по обогащению игры, в которой живут дети; модели иерархических отношений; перечни ролей, включённых детьми в игру и т. д.)	
		Имеются фотоматериалы, отражающие игровую деятельность.	
		В режиме группы и в утренний, и в вечерний отрезок времени предусмотрено не менее 3-х часов на игровую деятельность детей.	

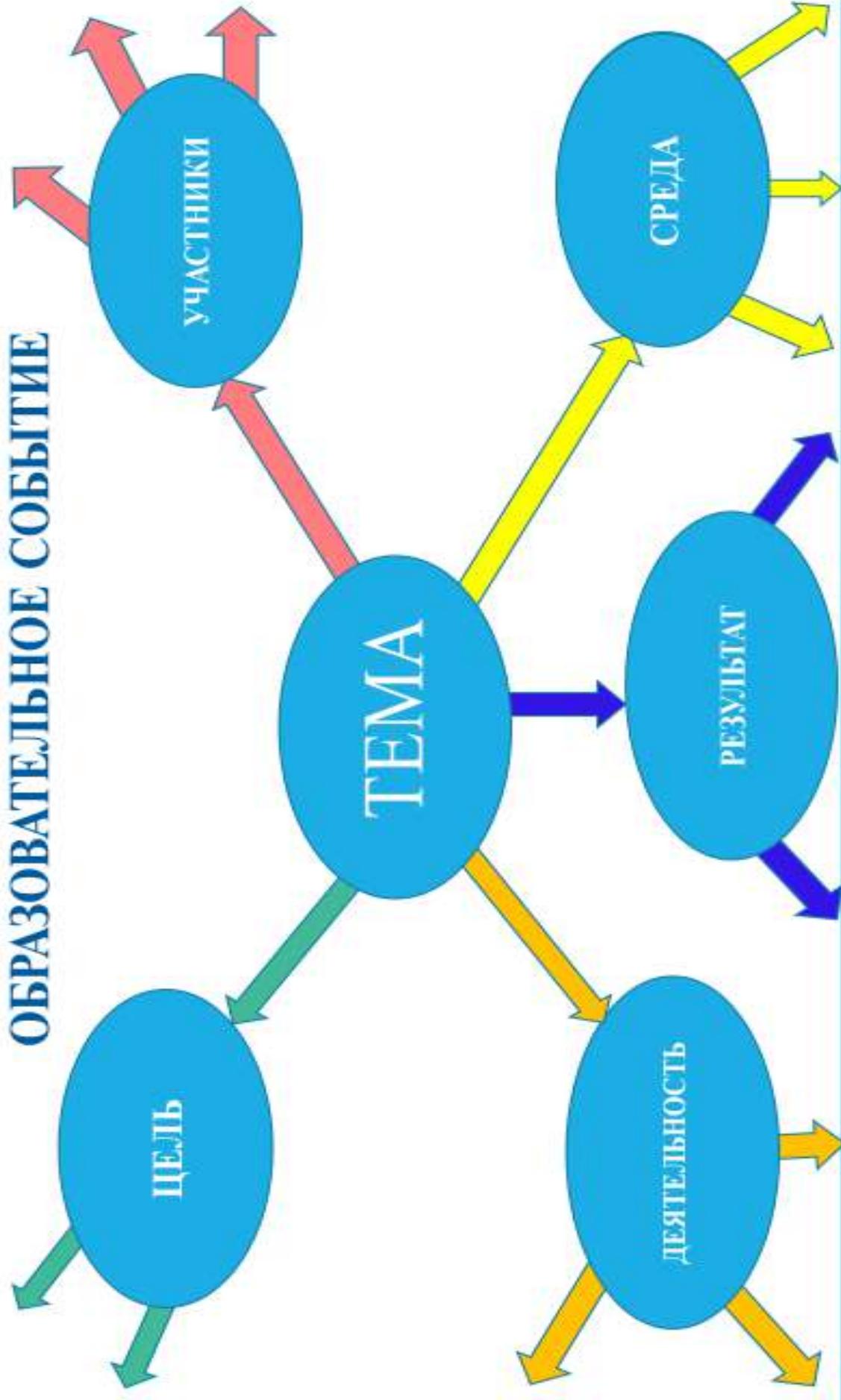
Обсуждение результатов экспертизы РППС детского сада по методу SWOT – анализ

Сильные стороны	Слабые стороны
Возможности	Угрозы

Классификация упражнений на развитие воображения по возрастным группам

3-4 года	4-5 лет	5-6 лет	6-7 лет
<p>1) Игры на замещение: «Чем это может быть?»</p> <p>2) На развитие способности разворачивать сюжет: «Где чьё место?» «Где чья тень?» «Расскажи» (рассказ о воображаемом герое, предмете, беседа по картинке) «Как спасти зайку?» (Педагог проигрывает ситуацию, из которой нужно найти выход, используя заместители)</p> <p>3) На развитие способности видеть целое раньше частей: «Дорисуй предмет» Серия незаконченных картинок (усложнение) «Друдлы» «На что это похоже?» «Секрет» (Круглая сюжетная картинка закрыта плотным кругом с вырезанным сектором. Педагог вращает круг с вырезанным сектором, ребёнок рассказывает, какой сюжет он увидел) «Соедини по точкам» «Кто что делает?» Кляксография Рисование Эбру Монотипия</p>	<p>"Представь и услышишь" · Как звучит мягкое пушистое облако, если дотронуться до него. · Представьте и изобразите звук, который издаёт солёный огурчик. · Придумайте свой собственный звук, опишите его.</p> <p>"Представь и увидишь" Используя свое зрительное воображение, представьте, опишите или нарисуйте: · Какого цвета смех? · Какого цвета боль? · Представь свой собственный цвет.</p> <p>"Представь и попробуешь" · Каков на вкус зимний день? Попробуй описать его. · Каков на вкус осенний день? · Каков вкус совсем не знакомой вам пищи? · Придумайте собственный вкус.</p> <p>"Представь и ощутишь запах: Используя воображаемое обоняние, представьте и ощутите этот запах: · Как пахнет летнее утро? · Как пахнет ваша любимая игрушка?</p> <p>«Кубик-зверубик» «Превращаю» «Волшебная палочка» «Зверобика» «Мягкий знак»</p>	<p>«Что будет, если...» «Вообрази себя героем сказки» Использование волшебных предметов (Подзорная труба, меняющая свойства предметов на противоположные, ширма, палочка, кубик, стул, шляпа, очки, предсказывающие будущее) Игры с правилами: стимулируем правилотворчество «Где мы были, мы не скажем» «Барыня велела купить» «Краски» Любые подвижные игры с доработанными, вымышленными правилами</p>	<p>Сторителлинг (стимулирование самостоятельного придумывания детьми историй – игр) «На новый лад» (стимулирование разыгрывания сказок с изменённым, творчески доработанным детьми сюжетом) «Помоги герою» (перепутанные картинки по сюжету сказки, рассказать на новый лад или с того места, какая картинка в руках) «Дорога сказок» (Использование мнемотехники для творческого построения сюжета игр и историй). «Кто больше?» (упражнение на объединение сюжетов разных известных сказок)</p>

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ



РЕФЛЕКСИЯ ДНЯ



Если б я была волшебницей, я бы...

исправила _____

сделала _____

добавила _____

наградила _____

КРИТЕРИИ ДЛЯ ОЦЕНКИ ОНЛАЙН-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО СОБЫТИЯ С ДЕТЬМИ

Критерий	Да / Нет
В основе события лежит история, требующая решения в несколько ходов	
Событие предполагает погружение в тему, проживание её каждым из детей по-своему	
Захватившая детей ситуация нашла выход в документальных свидетельствах детской деятельности	
Деятельность основана и выстроена на субъектной позиции ребёнка	
Предварительно составленный план видеоизменялся, исправлялся, дополнялся по ходу события	
В событии было место для детской фантазии, воображения	

ЕСТЬ МНОГО СОБЫТИЙ, ХОРОШИХ И РАЗНЫХ (ТИПЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ СОБЫТИЙ)

Образовательные события в детском саду могут отличаться по типу сюжета (реальный - подготовка к спектаклю, цирковому представлению, изготовление атрибутов, декораций, приглашений; игровой - «помогаем бельчонку», «спасаем зверей», «путешествуем на Северный полюс», «ищем сокровища»), наличию привязки к календарному времени (привязанные к определенному времени - календарные, события-традиции или не зависящие от времени года - поиски клада, путешествия, исторические экскурсии), способу организации (запланированный воспитателем, спровоцированный воспитателем, спонтанно возникший по инициативе детей).

КАЛЕНДАРНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ

Конструирование календарных образовательных событий не представляет сложности. Это ожидаемые праздники: Новый год, Международный женский день, День космонавтики, дни рождения детей (если такая традиция имеется в группе). Подготовка к ним имеет свои традиции: подготовка концерта или спектакля, изготовление подарков, украшение группы, - и имеет обычно творческий характер, проникнута ожиданием, предвкушением праздника.

Традиционные праздники, проведенные каждым из детей в семье, тоже могут стать образовательным событием. К примеру, подготовка и празднование Нового года с родителями дома существенно отличается от того, что происходило в детском саду. И об этом детям тоже интересно поговорить. После новогодних праздников, каникул можно устраивать обсуждения, проводить статистические исследования: кто где побывал, чем занимался. Например, сколько человек были у бабушки в гостях, сколько катались на лошадке, сколько побывали на спектаклях и т. д.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ КАК ТРАДИЦИЯ

Детский сад - это маленькое общество. У каждого общества есть то, что объединяет его членов и отличает от других обществ, например в каждом обществе есть свои традиции. Их чтят, берегут, сохраняют. Традициями

гордятся, их передают другим поколениям. Свои традиции есть в каждой стране, семье и организации. Именно традиции могут стать основой перспективного планирования в детском саду.

В копилках многих детских садов есть традиционные мероприятия, такие как «Чемпионат по шахматам», «Фестиваль чтецов», конкурс «Знайка», разнообразные тематические выставки поделок и т. п. Однако это нельзя считать образовательным событием. Настоящее образовательное событие объединяет все сообщество детей и взрослых, и готовиться к нему, представлять его должно также все сообщество вместе.

Когда речь заходит о традициях в дошкольном учреждении, чаще всего вспоминают традиционные праздники: праздник Осени, Новый год, 8 Марта. Однако это не те традиции, которые делают детский сад уникальным, отличным от другого, особенным. Хорошо, когда жизнь детского сада выстроена вокруг нескольких ярких образовательных событий, которые являются основой перспективного планирования и вокруг которых на определенный промежуток времени выстраивается вся жизнь детей и взрослых. Традиционное образовательное событие всем заранее известно, однако интерес к нему не пропадает, потому что не ясно, каким оно будет в этом году. Интрига заключается в том, что каждая группа детей самостоятельно готовит свою часть общего образовательного события, удерживая ее в тайне от других, и в определенный день демонстрирует свою задумку всем остальным.

Например, оригинальной традицией может стать «Парад лошадок». Это не соревнования по бегу, а демонстрация уникальных лошадок. Мероприятие проходит на улице - каждая группа детей проходит по кругу, изображая лошадок. Казалось бы, очень простое задание. Но оно требует тщательной подготовки. Детям предстоит совместно решить, какими именно лошадками они будут: орловскими рысаками? тяжеловесами? От этого зависит ход лошадок: мерный тяжелый шаг, галоп, бег, бег с подниманием коленей. А еще нужно решить, как лошадки выстроятся: друг за другом, табуном, по двое, по четыре или это будут тройки? Дети обсуждают и процесс прохода по кругу. К примеру, они могут в определенный момент остановиться и изобразить ржание лошадок или бить копытцем. Можно придумать замысловатые перестроения. При подготовке продумывается и единое украшение лошадок, подбирается подходящая музыка. Так или иначе, подготовка к простому проходу по кругу превращается в целый проект, в котором появляется возможность для выдвижения и обсуждения идей, изготовления атрибутов, придумывания движений. А сам «Парад лошадок» становится настоящим праздником, полным сюрпризов и неожиданностей. Большая соль в таких мероприятиях отводится ведущим, их умению достойно представить команду детей, прокомментировать их проход так, чтобы дети смогли почувствовать, - то их труды по подготовке оценены по достоинству.

Назовем несколько основных принципов образовательных событий-традиций.

1. В традиционном образовательном событии принимают участие все дети без исключения от начала события и до его окончания, именно поэтому конкурсы и соревнования («Конкурс талантов», «Шашечный

турнир», конкурсы индивидуальных или семейных проектов и др.) не могут стать образовательным событием, ведь в них нет событийности, общей равноправной включенности.

2. Традиционное образовательное событие неукоснительно проводится каждый год. В случае форс-мажора событие переносится, но не отменяется. Традиции, как и ритуалы, вносят упорядоченность в жизнь ребенка. Мир, живущий по незыблемым законам и правилам, понятен, знаком, предсказуем, а значит - безопасен. Хаотичный мир означает для ребенка неизвестность и тревогу.

3. Даже в традиционном событии должна быть небольшая интрига - то, что отличает его от предыдущего (новое содержание, необычная форма проведения, нестандартные декор и оборудование).

4. Традиционное образовательное событие требует предварительной работы, объединяющей вокруг себя и детей, и взрослых.

5. Традиционное образовательное событие требует предъявления результатов общей творческой работы всему детскому саду (безоценочно).

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ, ЗАПЛАНИРОВАННЫЕ ВОСПИТАТЕЛЕМ

Несмотря на то, что педагогически поддерживают актуальные для детей темы, поощряют проявление самостоятельности и инициативности в выборе сюжетов, нельзя упускать из виду и такие темы, которые важны для развития кругозора детей, их успешной социализации, но не озвучиваются самими детьми. В таких случаях воспитатели планируют тему самостоятельно.

Если воспитатель выступает в детском сообществе как равноправный партнер, то исходящая от него инициатива воспринимается детьми не как приказ, а как ценная идея, ничем не отличающаяся от их собственных идей.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ, СПРОВОЦИРОВАННЫЕ ВОСПИТАТЕЛЕМ

Этот вид образовательных событий можно было объединить с предыдущим, ведь так или иначе инициатором образовательного события также станет воспитатель. Однако разница состоит в том, что начинание воспитателя в этом случае скрыто от детей. Воспитатель таким образом выстраивает работу с детьми, что инициатива события исходит от них. С их точки зрения, это совершенно спонтанная ситуация, в которой они действуют самостоятельно.

Например, Вадик Т. принес в группу энциклопедию про динозавров. Книга на несколько дней увлекает его и Андрюшу Р. Они постоянно ходят с энциклопедией, обсуждают ее. Это и есть интерес. Его можно развить, к примеру, следующим образом. Однажды воспитатель «случайно» упоминает об ученых, которые доказали, что в данной местности миллионы лет назад жили динозавры. «До сих пор люди иногда находят и кости». При этом воспитатель заранее подкладывает позади веранды, в месте для дозволенного копания, косточку (ее можно сделать из глины или другого подобной материала). Далее начинается период ожидания. Через некоторое время, когда у детей возникает желание покопать, один из детей - Никита Е. - естественно, обнаруживает кость. После бурного обсуждения ее происхождения дети

приходят к выводу, что кость принадлежит динозавру. Это происшествие разогревает интерес большого количества детей. И неудивительно, что после этого случая дети начинают толпиться возле плакатов с динозаврами. Это уже их собственный выбор. Воспитателю остается только поддержать возникший интерес и сконструировать на его основе образовательное событие.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ, ВОЗНИКШИЕ ПО ИНИЦИАТИВЕ ДЕТЕЙ

«Поймать» детский интерес - большая удача для педагога. Однако организация такого вида событий нередко вызывает затруднения для воспитателей.

Во-первых, нужно быть очень внимательным к детским вопросам, разговорам, увлечениям. Не все, о чем разговаривают дети, демонстрирует их интерес. Ребенок может с радостью рассказать воспитателю о том, что ему подарили книгу про лошадей или что он был в планетарии, но это еще не означает, что его заинтересовали лошади и звезды. Об устойчивом интересе можно говорить лишь через некоторое время. Возможно, это был просто способ привлечь внимание воспитателя, желание с ним пообщаться.

Во-вторых, педагог должен суметь превратить интерес одного ребенка и всей группы детей в общий.

В-третьих, ему необходим навык достаточно быстрого разворачивания образовательного события.

И в-четвертых, педагогу надо уметь предвидеть, какие виды деятельности могут быть потенциально интересны детям.

Например, воспитатель неожиданно отказывается от запланированной заранее темы «Перелетные птицы»: в группе между двумя девочками возник спор о том, что такое череп и для чего он нужен. Спор привлек внимание других детей. Воспитатель решил поддержать их интерес, из чего возникло образовательное событие «Путешествие во внутренний мир, или Анатомия для детей».

Однако яркое начало не является залогом заинтересованности детей в течение всей деятельности. Важно, чтобы ситуация, которую предлагает воспитатель, была актуальной, интересной для большинства детей, в противном случае она не даст никакого эффекта и не принесет пользы.

СОБЫТИЙНЫЕ ПРАЗДНИКИ

Любое образовательное событие когда-нибудь заканчивается. И его завершение должно стать яркой точкой, кульминацией события: ребята нашли то, что искали; помогли тому, кто в этом нуждался; узнали то, чего не знали раньше; научились тому, чего не умели, - все это нуждается в своего рода резюме, подведении итогов. Дети должны осознать, что в процессе события с ними произошли изменения, теперь они могут предъявить свои умения, результаты своих трудов. Кульминация события - это праздник во всех смыслах.

Возможно, вопрос, для кого устраиваются праздники в детском саду, покажется не совсем уместным. Конечно, праздник в детском саду для детей.

Но логично тогда утверждать, что и концерты организуются для певцов и танцоров, спектакли - для актеров, цирк - для циркачей. Но не могут актеры в театре играть для себя самих! А дети в традиционном детском саду - могут?

В традиционных праздниках ребенок - это актер. Его задача - показать свое актерское умение, а заодно подтвердить мастерство режиссера, музыкального руководителя. Традиционный праздник для ребенка - это работа. Долгая, напряженная, с множеством репетиций, генеральным прогоном. И как результат - аплодисменты от благодарного зрителя, удовлетворенного родителя. Так для кого же был праздник?

Событийные праздники отличаются от традиционных тем, что они либо становятся для детей сюрпризом (тогда это то самое событие в событии - яркое и краткосрочное), либо целиком и полностью инициированы и подготовлены самими детьми (тогда это самостоятельное образовательное событие).

СОБЫТИЙНЫЕ ПРАЗДНИКИ, ПОДГОТОВЛЕННЫЕ ДЕТЬМИ КОНЦЕРТ, СПЕКТАКЛЬ, ЦИРКОВОЕ ВЫСТУПЛЕНИЕ

Представление само по себе полноценное образовательное событие. В его основе лежат те умения, которые дети могут и хотят продемонстрировать. Чтобы образовательное событие не стало формальным, подготовка к нему должна стать общим делом для всей группы. Показ любого зрелища требует разнообразных умений. Даже самое простое желание ребенка прочитать стихотворение при совместном обсуждении (где ты встанешь; как ты будешь одет; будешь ли ты читать в тишине или тебе потребуется музыкальное сопровождение; может быть, надо приглушить свет или запустить показ слайдов) может перерасти в акт творчества, а в результате - в красивый номер. Что уже говорить о тех номерах, которые требуют совместного участия, изготовления костюмов, атрибутов, декораций.

Подготовка к спектаклям, цирковому представлению, концертам - это знакомство со многими профессиями: декоратор, костюмер, художник, конферансье, суфлер, актер, жонглер, солист, дрессировщик и др. Каждый элемент подготовки требует обсуждения. Создаются проблемные ситуации: где взять, чем заменить, как сделать так, чтобы было похоже, и т.д.

Есть мнение, что при подготовке к таким мероприятиям дети должны выбрать себе определенную роль и строго следовать ей. Однако при таком подходе может возникнуть ситуация, когда ребенок, легко и быстро справившись с задачей, на некоторое время выпадает из образовательного события. Гораздо лучше, если у ребенка будет заранее оговоренное право иметь несколько «профессий». Например, актер вполне может поучаствовать в изготовлении афиши наравне с «официальным» художником.

При планировании событийных представлений и подготовке к ним следует ограничить количество сольных номеров. Такие номера лишают детей возможности коммуникации, в то время как репетиция танца, циркового номера или хорового пения увлекает детей. Сольные номера имеют право быть в представлении, но желательно, чтобы у солистов была возможность участия и в массовых номерах.

КАРНАВАЛЬНОЕ ШЕСТВИЕ, ПАРАД

Карнавальное шествие - мало используемое в детских садах образовательное событие. Однако, знакомство с традициями некоторых латиноамериканских стран доказывает, что карнавал может стать тем самым событием, ожидание и подготовка к которому надолго захватит внимание и интерес детей.

Карнавальное шествие, или парад, может быть и вполне самостоятельным образовательным событием, и частью долговременного события. В последнем случае желательно, чтобы тема образовательного события была общей для всего детского сада, при этом каждая возрастная группа выстраивает событие по-своему, исходя из собственных задач, а в каком-то из эпизодов все группы объединяются. К примеру, в образовательном событии, посвященном отлету птиц, заключительным аккордом может быть представление каждой группой стаи птиц разного вида, в едином оформительском стиле. Образовательное событие становится особенно интересным, если каждая группа продумывает, как сделать свой проход необычным: в траектории движения группы, в передаче звуков птиц, в элементах костюмов или атрибутах. Чтобы образовательное событие не стало формальным, подготовка к нему должна максимально осуществляться самими детьми в группе. Не следует увлекаться излишней красотой атрибутов и костюмов: самодельные клювики, шарфики- крылышки - это то, к чему дети могут прийти самостоятельно в результате обсуждений.

Большая роль в организации такого шествия отводится ведущему, его мастерству при комментировании проходов, также важна поддержка детей приглашенными гостями - взрослыми, родителями.

КЛУБ «МАЛЕНЬКИЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬ»

Клуб - это условное название представления, в котором старшие дошкольники демонстрируют результаты своих «научных» исследований. Например, представляют самостоятельные проекты, проводимые в рамках темы текущего образовательного события, или показывают безопасные и доступные для понимания и проведения научные эксперименты.

СОБЫТИЙНЫЕ ПРАЗДНИКИ, ПОДГОТОВЛЕННЫЕ ВЗРОСЛЫМИ ИГРОВОЙ ДОСУГ

Досуг - один из самых популярных кульминационных моментов образовательного события. В форме досуга может произойти долгожданная развязка, разгадка, встреча с героем сюжета, предъявление ему результата трудов, проводимых исследований. Досуг может быть построен в форме повторения всех этапов образовательного события: дети рассказывают герою о том, как они решали проблему, а герой предлагает им игровые задания, связанные с его историей.

КВЕСТ

Квест - это приключение. И как во всяком приключении, в нем должен быть элемент неожиданности, непредсказуемости, разрешение сложных задач, принятие решений. Чтобы квест был не просто досугом с разными, пусть даже очень интересными заданиями, в нем обязательно должен присутствовать элемент новизны, неожиданности. Музыкальный или спортивный зал, где в течение образовательного события (а квест - это именно событие в событии) к детям по очереди приходят разные герои с заданием - это не квест, не приключение. Должно быть использовано все пространство детского сада, даже его самые неожиданные (но безопасные) места, в которые раньше детям доступа не было. Особую остроту квесту придает доверие к детям и разрешение им путешествовать в поисках заданий самостоятельно, без

взрослых. Конечно, это касается только старших детей и при условии хорошо развитой саморегуляции.

КЛУБНЫЙ ЧАС

Клубный час - это время свободного выбора ребенком деятельности по личному интересу. В этот день детский сад превращается в огромную площадку с мастер-классами и лабораториями. Дети знакомятся с перечнем предлагаемых видов деятельности в мастерских, с местом их расположения и самостоятельно выбирают, чем они хотели бы заняться. Свой выбор они могут отметить в личном дневнике, маршрутной карте или с помощью наклеек на одежде.

В определенное время все дети выходят из групп и отправляются в выбранные мастерские. Соответственно, в мастерских могут встретиться дети из разных возрастных групп, это помогает завязывать межгрупповую коммуникацию, побуждать старших детей помогать младшим и т.д. В качестве мастерских могут выступать любые помещения: например, если в клубном часе задействованы все группы детского сада, то каждая группа превращается в мастерскую, в ней остается педагог, который готов принять всех заинтересованных детей; в качестве мастерских могут быть задействованы музыкальный и физкультурный залы, кабинеты специалистов, рекреации, коридоры; в случае ограниченных возможностей организации мастерские могут проходить в разных концах одного и того помещения.

Темы мастерских обычно выбираются воспитателями самостоятельно. Однако, если клубный час вплетен в канву текущего образовательного события, то деятельность, предлагаемая детям в рамках клубного часа, должна быть связана с темой события. К примеру, если в детском саду проходит образовательное событие по теме «Морское путешествие», то на клубном часе организуются:

- мастерская по завязыванию морских узлов, написанию шифрованного пиратского послания, ориентировке по карте;
- в физкультурном зале может быть создана полоса препятствий, где ребята смогут преодолевать «отвесные скалы», «глубокие пропасти», «непроходимые джунгли» и т. д.;
- детям можно предложить научиться ставить палатку, ловить диких зверей с помощью лассо, освоить азбуку морских флагов, заселить глубокое море (оригами), научиться морскому танцу «Яблочко», сделать из простой майки тельняшку и т.д.;
- для детей, не желающих участвовать в активных занятиях, можно организовать тихие зоны для рассматривания книг на предложенную тему, просмотра мультфильмов или свободного рисования.

По окончании клубного часа проводится общегрупповой сбор, где дети в кругу обмениваются впечатлениями, рассказывают о том, чем они занимались и что им больше всего понравилось.

ЭТАПЫ РАЗВИТИЯ ВООБРАЖЕНИЯ (по Е. Е. Кравцовой)

Изучением воображения занималось множество знаменитых учёных в прошлом и сейчас, среди них Л. С. Выготский, А. В. Запорожец, С. Л., Рубинштейн И. И. Давыдов, Ж. Пиаже, К. Кафка, Т. Рибо, Н. П. Сакулина, Р. С. Немов, О. М. Дьяченко, А. И. Кириллова и др.

Воображение принадлежит к числу важнейших психологических явлений человеческой личности. Согласно исследованиям Л. С. Выготского, главным психологическим новообразованием дошкольного возраста является воображение. Именно его развитию психологи рекомендуют уделять больше внимания в возрасте от 3 до 12 лет. Этот период учёные называют сензитивным для развития воображения и образного мышления. У детей собственный опыт и возможность объективно оценивать окружающий мир недостаточны. Так много кругом непонятого, непознанного, что решить возникающие проблемы ребёнок может при помощи воображения, фантазии. Они заменяют малышу недостаток знаний и опыта, помогают уверенно чувствовать себя в современном мире. Игр ребёнка без выдумки просто не может существовать. Согласно современным исследованиям учёных, воображение ребёнка при своём становлении проходит несколько этапов (по Е. Е. Кравцовой):

- первый этап связан с опорой на наглядность, с воспринимаемой предметной средой,
- второй этап-здесь уже проявляется использование прошлого опыта,
- третий этап характеризуется появлением особой внутренней позиции, здесь уже происходит развитие воображения от замысла к его реализации.

О. М. Дьяченко выделяет следующие этапы развития воображения:

1) 2,5–3 года. В этом возрасте происходит отделение ребёнком себя от предмета, от действия с предметом, направленность на овладение предметами, действиями, обращение к предметам –заместителям, выделение своего «я». И уже к 3 годам можно выделить 2 типа воображения: «познавательное» и «эмоциональное». Последнее тесно связано с использованием символов. Изначально эти символы заимствуются из культуры (Баба Яга, Леший, Бармалей и т. д.), а затем создаются самостоятельно (хорошая или плохая девочка). Планирование образов воображения в этом возрасте отсутствует.

2) Это возраст 4–5 лет. На данном этапе ребёнок нацелен на усвоение норм, а также правил и образцов деятельности. Взрослые ведут обучение и воспитание через образцы, которым ребёнок должен следовать. К 4–5 годам в процесс воображения включается специфическое планирование. Средствами планирования являются слово и модельные представления.

3) Возраст 6–7 лет. В этом возрасте ребёнок уже усваивает основные образцы и получает возможность оперировать ими. Дошкольник уже способен отходить от усвоенных стандартов варьировать ими. В этом возрасте появляется возможность использования образа при решении творческих задач. Целостный образ начинает строиться способом «включение». Здесь впервые появляется целостное планирование: ребёнок может до начала действия построить план его выполнения и последовательно реализовать его, нередко

Образование поможет выжить. Самообразование приведёт Вас к успеху. Джим Рон

внося изменения по ходу. Продукты воображения становятся более оригинальными и детализированными.

Воображение, как и другие психические функции, претерпевает изменения с возрастом ребёнка. У младшего дошкольника преобладает пассивная форма воображения. Малыш с интересом слушает сказки, а затем представляет их образы как реально существующие явления. Значит, воображение компенсирует недостаток жизненного опыта и практического мышления включением сказочных образов в жизнь ребёнка. Именно поэтому дети верят в Деда Мороза, боятся Бабу Ягу, Лешего и пр. Для старшего дошкольного возраста характерна активизация воображения (в начале воссоздающего, а затем творческого). У детского воображения очень важная функция - уменьшение страхов, стремление понять события путём зарисовки, сделать реальность более приятной.

Особенность детского воображения состоит, во-первых, в видении целого раньше частей, во-вторых, в переносе функций с одного предмета на другой. Для развития воображения важна не среда, а то как она преподносится ребёнку. Не всегда предметное многообразие способствует психическому развитию, здесь главным должны быть условия и обеспечение пространства, которые дадут возможность воображать, творить. Для развития детского воображения необходимо включать неспецифические предметы в игру детей. Для развития фантазии необходимо расширять опыт детей, развивать мышление, речь. Очень эффективны игры «Нарисуй историю», «Придумай рассказ», «Волшебные картинки», «Волшебная мозаика», «Сочиняем сказку», «Чудесный лес», «Поможем художнику», «Волшебники», «Тропинка», «Неоконченный рассказ» и др.

Велика роль игры в развитии воображения. В игре формируются все стороны развития личности ребёнка. Происходят значительные изменения в психике. Для повышения уровня развития воображения необходимо разнообразить игры детей. Очень эффективны для развития фантазии игры и задачи «открытого типа». Активно развивается воображение и в лепке, рисовании, конструировании по замыслу. Для развития фантазии в дошкольном возрасте активно используются чтение сказок, рассказов, просмотр картин, иллюстраций.

Воображение способствует развитию логического мышления, памяти, внимания, речи, обогащает жизненный опыт ребёнка, обеспечивает построение конечного результата деятельности, создание образов. Воображение как центральное психологическое новообразование дошкольного периода, является тем необходимым фундаментом, на основании которого у детей возникает, развивается и завершается кризис семи лет, ответственный за формирование психологической готовности к обучению в школе. Основная деятельность, внутри которой происходит развитие воображения и психологическая подготовка к кризису семи лет-игра.

Материал для дополнительного чтения

Из книги Е.Е. Кравцовой «Разбудите в ребёнке волшебника»

В общественном дошкольном воспитании принято делить дошкольный возраст на четыре возрастных этапа. Если ваш малыш ходит в детский сад, то вы уже с этим столкнулись. Каждый этап представлен какой-то одной группой — младшей, средней, старшей и подготовительной к школе. В каждом возрастном периоде решаются свои задачи, и, соответственно, каждый имеет свое особое содержание. Не останавливаясь сейчас на целесообразности такого деления по группам (мы вернемся к этому позже), хочу предложить вам такое же погрупповое, повозрастное формирование воображения детей в дошкольном возрасте. Дело в том, что, как уже говорилось, каждый возраст, вернее, ребенок в каждом возрасте имеет свой уровень развития воображения, специфический для данного возраста тип игры и, наконец, свою, специфическую для данного возраста взаимосвязь воображения и игры. Поэтому для удобства (а я очень надеюсь, что эта книжка поможет вам и вашему ребенку) я расскажу о последовательном развитии воображения в дошкольном возрасте.

Мои «рецепты» будут касаться детей в возрасте от 3 до 7 лет. Однако не надо считать, что развитие воображения начинается лишь в 3 года. Вернитесь к главам, посвященным истокам воображения, и попытайтесь помочь своему малышу развить общение и предметную деятельность, и он потихоньку будет превращаться в волшебника.

Если ваш ребенок уже перерос младший дошкольный возраст, то это не значит, что он должен сразу выполнять трудные задания, рассчитанные на более старших детей. Вы можете начать с легких, и не бойтесь этим принизить ребенка, это только поможет ему в дальнейшем развитии воображения. В то же время, если вашему малышу 3 года, а те игры и задания, которые предложены в книге для его возраста, ему уже не интересны, он уже их «перерос», то смело подбирайте игры из следующего раздела.

Такое несоответствие дошкольников их «паспортному» возрасту вовсе не означает ни их отсталости, ни их гениальности. Скорее всего мы можем говорить об индивидуальных различиях детей, которые и делают их такими неповторимыми и уникальными. Вместе с тем, если малыш сильно отстает от формы игры и уровня развития воображения, свойственных его возрасту, значит, он недополучает вашего внимания. Вернее, ваше внимание обращено не на те сферы, не на те психические процессы, которые находятся в центре психического развития в дошкольном возрасте. Это тревожный симптом, и вам необходимо коренным образом перестроить общение с малышом и постараться по-другому организовать его занятия и игры.

Развивая воображение своего малыша, помните, что в каждом ребенке живет волшебник, этот волшебник уникален. Нет среди дошкольников неталантливых и неспособных детей. Вам только надо немного помочь, и волшебник сделает и вас, и вашего ребенка счастливыми. Итак, в добрый путь!

КАК РАЗВИТЬ ВОООБРАЖЕНИЕ У ДЕТЕЙ 3—4 ЛЕТ

Педагогам и родителям при развитии воображения дошкольников важно учитывать три основных условия: уровень развития воображения, ведущий вид игры в данном возрасте, особенности связи между воображением и игрой в этот период.

Раскроем эти положения. Для детей 3—4 лет характерен такой уровень развития воображения, при котором пусковым моментом является предметная среда.

Материал для дополнительного чтения

Именно она дает состояться внутренней позиции, делающей воображение воображением. Малыши этого возраста всем видам игр предпочитают режиссерскую игру и (ближе к 4 годам) образно-ролевою. Режиссерская игра предполагает наличие у ребенка определенного уровня развития воображения и является в чем-то своеобразным итогом, показателем этого уровня. Образно-ролевою игру, наоборот, можно называть истоком воображения. Рассмотрим несколько этапов развития воображения.

На первом этапе надо научить малышей не однозначно воспринимать окружающие их предметы. Сравним двух детей этого возраста. Оба заняты достаточно распространенным для их возраста делом — сидят на полу и стучат кубиком по стоящей рядом кровати. На вопрос «Что ты делаешь?» оба малыша отвечают: «Стучу». А вот вопрос «Чем стучишь?» сразу ставит детей по разные стороны барьера. И если один из них говорит то, что есть на самом деле: «Стучу кубиком», то другой отвечает, что он стучит молотком. Если продиагностировать этих детей, «измерить» уровни развития их воображения, посмотреть, как они играют, мы определим, почему на один и тот же вопрос они ответили по-разному. У первого, который сказал, что стучит кубиком, воображение еще не выделилось в самостоятельный процесс, он не умеет переносить функции с одного предмета на другой, обыгрывать и осмыслять совершаемые действия. Воображение другого ребенка развито гораздо лучше.

Это сравнение необходимо нам для того, чтобы понять, чему мы должны обучать ребенка на этом, самом первом, этапе целенаправленного развития воображения. Значит, если мы хотим помочь малышу увидеть предмет неоднозначно, расширить границы окружающего его мира с помощью мира сказки и волшебства, давайте специально разведем оптическое и смысловое поля. Как это можно сделать? Да очень просто. В-первых, пока ребенок не научился воображать, уберем от него игрушки, имеющие свою, неподвластную малышу логику, с которыми можно действовать лишь однозначно (например, заводные, электронные). Взамен же дадим ему многофункциональные предметы, т.е. предметы, которые могут быть в игре самыми разными вещами в зависимости от ситуации. Это разнообразные кубики (лучше, если на них ничего не нарисовано), коробочки, крупные пуговицы, небьющиеся пустые пузыречки, части конструкторов и т.п. Но предметы сами по себе не разовьют воображение малыша. Здесь нужна ваша помощь. Предложите ребенку кубик и попросите его... покатавать машинку. Или дайте ему пузырек, который надо укачать и уложить спать. Если малыш легко справится с этими заданиями, то немного усложните их. Попросите один и тот же кубик и покатавать, как машинку, и погладить им, как утюжком, и т.п. Если же ребенку трудно, если ваша просьба застанет его врасплох, выполните задание сами. Большого эффекта вы можете достичь, если будете сопровождать свои действия какими-нибудь специфическими звуками, например, катая машинку, гудеть, а, глядя утюгом, шипеть. Вначале ребенок будет просто наблюдать. Затем предложите ему выполнить такие задания совместно с вами (вы берете руки малыша в свои и повторяете все действия).

Кроме этих заданий, особенно если ребенок испытывает при их выполнении какие-либо трудности, обязательно пытайтесь «втянуть» его в вашу взрослую деятельность. Вот вы варите суп. Можно сказать малышу: «Кастрюля закипела, вот как бурлит вода — буль-буль. Сейчас положу жарить лук, сковорода уже нагрелась, шипит от злости — ш-ш-ш». Наблюдения ребенка за вашими действиями, эмоциональное участие в них, сочувствие и сопереживание помогут ему в выполнении игровых заданий.

Очень хорошо, если вы сумеете после варки супа, когда ребенок был просто зрителем, разыграть то же самое на кубиках и коробочках, привлекая малыша уже в качестве активного участника.

После того как ребенок научится самостоятельно «убаюкивать» флакончик и «гладить» кубиком, можно переходить к следующему, второму этапу. Это отнюдь не означает, что к таким заданиям и играм больше нет возврата. Если они не надоели ребенку и он с удовольствием в них играет, расширяйте круг предметов и заданий и играйте на здоровье!

Если ваш малыш уже перешагнул этот возраст, вы знаете, как у детей «прорезывается» тяга к знаниям и появляется интерес и любовь к книге. Дети этого возраста могут довольно долго заниматься «чтением» и рассматриванием картинок. На этой их любви и привязанности и построены самые разные задания, появляющиеся на втором этапе формирования воображения.

Есть у Василия Аксенова замечательный рассказ «Маленький Кит, лакировщик действительности». У героя рассказа неприятности: он не хочет звонить своему начальнику, мечется, ссорится с женой, и единственная его отрада — маленький сын, которого он зовет Китом. Герой «сбегает» от всех и идет с сыном гулять. И сжавшаяся в комок душа его начинает потихоньку распрямляться. Вернувшись с прогулки, он укладывает сына спать, а перед сном — традиционное высаживание на горшок. На горшке мальчик требует книгу, и отец дает первую попавшуюся под руку. Это оказывается «Волк и семеро козлят». Мальчик открывает книгу, смотрит картинки и начинает по ним сочинять сказку. «Вот мама коза. Она собирается на работу, а вот козлятки, они весело играют...» Следующей должна быть картинка с волком, и отец невольно сжимается. Он очень не хочет, чтобы улетучилось хорошее настроение сына, чтобы у него не пропал тот мир, который он селит в душах других. Но вот Кит перевернул страницу и продолжал как ни в чем не бывало: «А вот козликин папа. Он пришел с работы и играет с козлятами...» За такое восприятие мира автор и назвал мальчугана «лакировщиком действительности».

Но что лежит за этим лакированием действительности? Может быть, сознательный уход от страшного, плохого, неприятного? Нет. Для малышей 3—4 лет это, как правило, связано с непониманием (или недостаточным пониманием) изображения. Картинка, как и фотография, запечатлевает какое-то мгновение, ситуацию. Мы с вами потому и понимаем картинку, что умеем ее «оживлять», предполагая, что было перед этим моментом, что последует за ним, и т.д. Элементарная, с нашей точки зрения, задача часто непосильна для детей младшего дошкольного возраста.

Однажды на прогулке с сыном, чтобы как-то его успокоить после беготни, я предлагаю ему почитать. Тут же около нас оказывается группа детей. Все слушают, затаив дыхание. Но вот я перевернула страницу, и появился рисунок. Всем уже не сидится. Каждый хочет его поближе рассмотреть. Картинка очень нравится ребятам. Но вот я прошу их изобразить, что нарисовано в книжке. (На картинке девочка, которая бежит от стаи лебедей.) «Показать» картинку вызывается симпатичная девчушка лет четырех. Она встает перед зрителями, поднимает ногу и... замирает. Действительно, это точно соответствует рисунку. Может быть, девочка не поняла задание? Прошу ее: «Расскажи, что нарисовано на картинке». Она охотно перечисляет: «Девочка, гуси-лебеди, яблоня». — «А что делает девочка?» — «А вот что», — и девчушка снова поднимает ногу и замирает передо мной.

Такое непонимание рисунков связано опять-таки с воображением. Поэтому для детей 3—4 лет очень полезны задания, в которых следует разгадать смысл картинки. Например, придумать по картинке простую сказку или историю. Начинать такую работу хорошо со знакомых ребенку книжек.

Если малышу трудно сочинить историю, то ему нужно помочь, задать наводящие вопросы: «Кто это? Что он делает? Куда идет? Что несет?» и т.п. Можно вопросы сопровождать показом на картинке той или иной детали. Например: «Что у девочки в сумке?» (показываем на бутылочку, которая видна из сумки) и т.п. Когда ребенок научится осознавать изображаемое, понимать картинку, попросите его показать, что делает герой. Если у него это получится, то можно продолжить дальше, если нет, то помогите снова вопросами и рассказом о том, что изображено на картинке.

Можно поиграть с детьми этого возраста в такую игру. Подберите картинки, на которых разные герои совершают одни и те же действия, и попросите малыша найти похожие картинки. Например, мишка бежит, сидит, лежит, падает; собачка лает, бежит, спит; мышка сидит, умывается, бежит и т.п.

Помочь ребенку в понимании картинок можно и таким образом: опишите изображение, т.е. сделайте то, что нарисовано, например бегите (ну хотя бы на месте), прыгайте. Затем попросите малыша найти картинку, где показано такое же действие. Такие задания очень важны тем, что в них ребенок научается не просто видеть образ, а, как это свойственно дошкольникам, видеть прежде всего действующий, двигающийся образ.

На протяжении всего второго этапа и последующих, читая или рассказывая ребенку истории и сказки, обязательно обращайтесь к рисункам. Если в книжке нет иллюстраций или они невыразительные, постарайтесь найти выход. Нарисуйте вместе с ребенком картинку к любимой сказке, и, уверяю вас, она будет ближе и любимее, чем самая известная картина самого известного художника.

Следующий, третий этап развития воображения у детей 3—4 лет состоит из организации индивидуальных режиссерских игр, о чем мы поговорим в следующей главе.

КАК ИГРАТЬ В РЕЖИССЕРСКУЮ ИГРУ

Хотя название «режиссерская игра» появилось недавно, сама игра имеет длительную историю и важное значение для всего психического развития ребенка дошкольного возраста. Трудно понять, почему она так долго оставалась вне поля зрения теоретиков и практиков дошкольного воспитания. Да многие исследователи и сейчас подвергают сомнению ее существование. Дело в том, что режиссерскую игру трудно увидеть со стороны. Во-первых, она практически всегда индивидуальна. Во-вторых, ребенок очень старается сохранить ее для себя, и вмешательство взрослого часто ведет к тому, что игра прерывается. Наконец, третьей особенностью игры является то, что играть в нее ребенок предпочитает в укромном месте, куда взрослый не всегда может заглянуть, вмешаться. Все это и увело нас от режиссерской игры, и долгое время она не только не развивалась, но и не приветствовалась, как любая индивидуальная деятельность.

Что же нужно детям для режиссерской игры? При ее организации необходимо соблюдать три условия. Первое из них — наличие у ребенка индивидуального пространства для игры. В современных детских садах, да и в семьях это далеко не везде предусмотрено. Существующий в некоторых домах игровой уголок тоже не всегда удовлетворяет ребенка. Вспомним свое детство. Как мы боялись грозы! А куда старались от нее спрятаться? Помните? Да, да, в шкаф, а если не было подходящего шкафа, то можно и под стол, и даже под стул! Что же это за укромное место — со всех сторон открыто, да и не спасает ни от кого и ни от чего?

Материал для дополнительного чтения

А вот под этим самым стулом мы чувствовали себя в безопасности. Почему? Да потому, что имели четкие границы своих владений, внутри которых мы всемогущи. Если вспомнить наши дворовые игры, то у большинства из них есть такое понятие, как «домики». Вот убегаешь от колдуна, и если успел в «домик», он тебя не поймал. Прячешься от «Сеньки Попова» снова в «домике», чтобы не осалили, опять надо быть в «домике». А что же это такое — «домики»? Как правило, это просто очерченные на земле круги, за границы которых никому нельзя переходить. А помните, как мы играли во дворе в те же «дочки-матери»? Первое, что делали, — комнату, домик, снова четко очерчивая границу своих владений.

Эта тяга человека огородить свои владения, свое место вполне психологически понятна. Внутри этих границ он хозяин, он властелин. Такое ощущение необходимо человеку для расслабления, для снятия стрессов, для эмоциональной разгрузки. Не зря многие нынешние садоводы и огородники начинают с того, что ставят заборы. А что же ребенок? Ему, как никакому взрослому, нужно почувствовать себя всемогущим, большим и сильным, независимым от всяких мелких и крупных неприятностей. Без этого он не может играть, не может фантазировать, не будет совершать волшебство.

Давайте посмотрим с этих позиций на то, как живут наши дети. Во многих семьях, в квартирах которых, как правило, нет лишней площади, ребенок часто вообще не имеет своего угла, где может «приткнуться». Его игрушки хранятся на антресолях или в большом ящике под кроватью. Любая игра обязательно сопровождается долгой и неинтересной уборкой игрушек. Тут уж невольно задумаешься, стоит ли вообще играть, если потом надо все это убирать! Другие дети вроде бы находятся в гораздо лучшем положении. У них не просто уголки, у них свои комнаты. Ну и что? Они довольны? Да нет, не всегда.

Прихожу с работы. Сын быстро прикрывает дверь своей комнаты. Конечно, там опять беспорядок! «Олег, ну почему ты не можешь все убрать?» — спрашиваю у сына. «У меня очень плохая комната». Тут уж не выдерживает бабушка: «Как это плохая комната? У других детей и такой нет!» «Да нет же, — отвечает мальчик, — она просто очень большая (комната 9 метров), а мне нужно комнату маленькую, под меня, вот тогда там будет порядок».

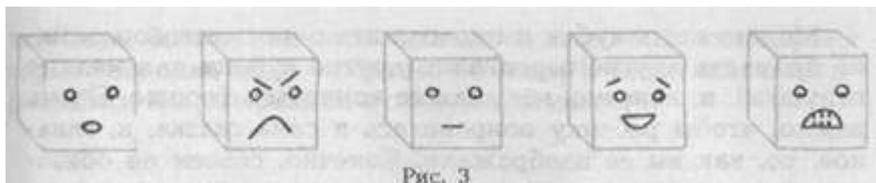
Многие родители знают, что одна из любимых игр детей — строить себе домики. Эти домики могут уютно расположиться под столом или под стулом, или внутри пространства, огороженного подушками от дивана. Детям там хорошо, это необходимось для их психического развития. Как-то я пришла в гости к приятельнице. Мы сели пить чай, а наши уже достаточно взрослые дети пили чай тут же, под столом, со всех сторон завешанным платками и цветными лоскутами.

Сделать ребенку индивидуальное пространство помогут и разные ширмы, как готовые, так и сделанные руками родителей, их дети с удовольствием используют в режиссерской игре. Эти ширмы могут быть и в виде занавеса, и в виде книжки-раскладушки, и, конечно, гибкие, принимающие при необходимости разные формы.

Наши дети нетребовательны, и если, например, мы разрешим им сделать границы государства на полу из кубиков или других предметов, то это тоже будет выход из положения. Индивидуальное пространство может быть и на простом листе бумаги, лишь бы он резко отличался от поверхности, на которой лежит.

Но самым любимым местом для индивидуальной игры детей оказались картонные коробки из-под обуви. Вы, наверное, тоже устраивали в них и кукольные комнаты, и волшебные замки и просторные гаражи, и многое, многое другое. Эти коробки изменили жизнь детей одного детского сада. Дети стали ходить в сад без слез, даже стали меньше болеть, а главное, научились играть. Эти коробки могут быть разной величины, их можно оклеить одноцветной или разноцветной бумагой, вырезать при необходимости в них отверстия разной формы.

Второе условие, необходимое для организации режиссерской игры, — наличие у ребенка мелкого игрового и неигрового материала. Вы помните, что для развития воображения, как и для режиссерской игры, необходимо умение соединять предметы по смыслу. Эти предметы должны быть у детей под рукой. Их главная особенность в многофункциональности. Здесь вполне подойдут те же кубики и коробочки, которые мы использовали в начале нашей работы. Кроме них нам понадобятся и мелкие игрушки: машинки, куколки, разные зверюшки, кораблики, деревья и т.п. Этим предметам должно быть достаточно большое количество, чтобы не ограничивать фантазию ребенка, а, наоборот, побуждать его к созданию новых сюжетов и новых смысловых связей. Очень удачный материал для режиссерской игры — набор кубиков, придуманный психологом Е. М. Гаспаровой (рис. 3).



Для игры предлагаются простые кубики и кубики с личиками. Устанавливая между ними различные связи и отношения, ребенок и создает сюжет. Простые же кубики могут использоваться и в качестве строительного материала, и как основа для придумывания новой игрушки.

Третье и, наверное, самое важное условие организации режиссерской игры — позиция взрослого, умелое руководство этой игрой. В отличие от других видов игр, которые легко включают в себя взрослого как равноправного участника игры, режиссерские игры отводят ему скорее роль зрителя. Правда, зритель этот не только хлопает и восторгается, но просит пояснить те или иные действия. Это развивает ребенка, обогащает созданный им сюжет. Часто от взрослого зависит и возникновение самой игры. Задания «Придумай и покажи сказку», «Покажи, что ты видел на прогулке», «Изобрази мультфильм» и т.п. помогают детям найти интересное занятие и служат толчком к режиссерской игре.

Возникновение у ребенка самостоятельной режиссерской игры связано с его участием в разного рода совместных со взрослым делах. Вначале малышу отводится роль зрителя. Можно рассказать, например, такую историю:

«Я шла сегодня по улице и вдруг услышала, что кто-то плачет. Я посмотрела по сторонам, но никого не увидела. Тогда я решила, что мне показалось, и хотела идти дальше, но снова услышала плач. Я пошла по направлению к этому плачу, и кого бы вы думали я встретила? На траве, около самого тротуара лежал маленький кубик. Он горько, горько плакал. (После этого показываете кубик, он может быть без рисунка или с нарисованными личиками; дальнейший диалог с кубиком сопровождается действиями, как в кукольном театре.) "Кто тебя обидел, почему ты плачешь?" (Кубик поворачивается и отвечает.) "Я жил в коробке кубиков, а потом наш хозяин мальчик Витя разбросал кубики, я попал под кровать, меня подмели и выбросили на улицу"».

Материал для дополнительного чтения

Можно взять кубик и продолжить с ним разговор, можно привлечь другие персонажи (другие кубики или мелкие игрушки), и, конечно, все должно кончиться хорошо. Очень важно, чтобы ребенку понравилась и сама сказка, и, главное, то, как вы ее изображали. Конечно, совсем не обязательно разыгрывать именно эту историю, можно взять любой знакомый или незнакомый ребенку сюжет. Основная суть этих действий взрослого состоит в том, чтобы увлечь ребенка новой для него деятельностью. Не следует ограничиваться одной такой сказкой или единственным ее показом. Вы увидите, что малыш будет вас просить показать еще раз и ту сказку, которую он уже видел, и другую, новую. Такая, внешне пассивная, позиция ребенка крайне важна для него, так как открывает ему дверь в новый еще для него мир — мир режиссерской игры.

Если ваш опыт удался, то через некоторое время можно немного **видоизменить** вашу игру. Вы, как и в первом случае, начинаете историю с показом, а вот конец рассказа пусть придумает и покажет сам малыш. Конечно, это сочинение разбивается на несколько этапов. Вначале ребенку остается лишь завершить выдуманную вами историю. Потом его задача будет состоять в том, чтобы придумать завязку. А затем он сможет сам создать и завязку, и окончание. Это совместное занятие будет увлекательным как для вас, так и для малыша. Ребенок учится слушать и слышать партнера, концентрировать свое внимание, держать в памяти все линии сюжета и, главное, учится воображать.

Научившись подыгрывать взрослому в совместных сочинениях, ребенок может уже самостоятельно играть в режиссерскую игру. Конечно, первое время хорошо, чтобы взрослый немного помогал ребенку формулировать задания. Например: «Покажи и расскажи, что вчера было в передаче "Спокойной ночи, малыши!"». Дошкольнику бывает трудно самому выбрать цель и следовать ей в своей деятельности, поэтому такие задания помогут ему на первых порах. Выполнение творческих заданий, совместное сочинение и показ историй приведут к тому, что ребенок в полной степени овладеет режиссерской игрой и воображение, выступавшее у него как исток этой игры, приобретет новые, очень важные черты.

Организацией режиссерской игры не кончается целенаправленное развитие воображения в младшем дошкольном возрасте. Если вы помните, для детей этого возраста характерна еще одна игра — образно-ролевая. К ее организации и развитию мы и перейдем в следующей главе.

ОБРАЗНО-РОЛЕВАЯ ИГРА И УСЛОВИЯ ЕЕ ОРГАНИЗАЦИИ

Образно-ролевая игра тесно связана с театрализацией и почти полностью основана на личном опыте дошкольника. Так, если ребенок уже сталкивался с особенностями создания различных образов (ходил в театр, смотрел кукольные спектакли, участвовал в самодеятельных постановках, знаком со специфическими играми), то он достаточно легко организует и участвует в образно-ролевой игре.

Если сравнить игру с правилами с другими видами игр, то можно увидеть одну очень важную особенность. Так, если в остальные игры дети начинают играть почти сразу, иногда сами не замечая, что уже играют, то игра с правилами требует подготовительного этапа. Этот этап имеет непосредственное отношение к появляющейся позже учебной деятельности. Он же позволяет малышу действовать сознательно, не импульсивно, идти от замысла, последовательно реализуя его. Действие от замысла — привилегия воображения, поэтому на пятом, последнем, этапе целенаправленного развития воображения у детей 5—

6 лет необходимо акцентировать внимание на этом подготовительном, предшествующем игре с правилами этапе. До того, как говорить о его организации, давайте посмотрим, чем дети в это время занимаются.

Вот группа ребят старшего дошкольного и младшего школьного возрастов собирается играть в «штандр». Выясняется, что играть можно по-разному: в одном дворе играют иначе, чем они, а можно играть и еще по-другому. Говоря психологическим языком, дети договариваются, как играть, вырабатывают совместный способ игры, распределяют участников, договариваются о стратегии и тактике. Д. Б. Эльконин писал, что у нас есть четкий критерий, который показывает, как ребенок играет в старшем дошкольном возрасте. Если он играет хорошо, то к концу дошкольного периода он уже не столько играет, сколько договаривается о том, как играть. Таким образом, смысл подготовительного к игре с правилами этапа — в овладении способом игры. Чтобы закрепить это важное достижение (а в некоторых случаях — чтобы привести к этому достижению), необходимо искусственно удлинить этот этап, специально обратив на него внимание детей. Так, можно отыскивать или придумывать новые правила к играм, уточнять старые, использовать в новой игре старые правила. Здесь просто незаменим детский игровой опыт. Только в нем ребенок и приобретет навыки, необходимые для воображения. Давайте возрождать дворовые игры, привлекать в них всех детей, от малышей до подростков, и, конечно, не забывать, что самым лучшим партнером для ребенка являемся мы, взрослые. Так давайте тряхнем стариной и поиграем!...

РАЗВИТИЕ ВОООБРАЖЕНИЯ У ДЕТЕЙ 6—7 ЛЕТ

В последнее время в научной и научно-популярной литературе часто обсуждается вопрос о том, являются ли дети 6—7 лет дошкольниками или младшими школьниками. В связи с проведением реформы общеобразовательной школы многие шестилетки перешли в школу и тем самым стали, по мнению многих исследователей дошкольного детства, относиться к другой возрастной ступени, которая получила в психологии наименование *младший школьный возраст*. Для нас решение этого вопроса принципиально важно, так как в зависимости от того, к какой возрастной ступени относятся эти дети, нам предстоит или развивать у них воображение средствами игры, как мы это делали на предыдущих этапах, или признать, что у них появляется новое психологическое новообразование и поэтому у них следует развивать нечто другое.

Всего несколько лет назад у нас в стране началось массовое обучение по школьной программе детей шестилетнего возраста. Тогда этого хотели почти все: и дети, и их родители, которые правдами и неправдами стремились как можно раньше отдать своих малышей учиться, и педагоги, которые оспаривали право преподавать у шестилеток. А сейчас, спустя почти десять лет, дети зачастую совсем не хотят идти учиться, их даже не прельщают учебники и ранцы, они уже в детском саду твердо знают, что дальше лучше не будет. И родители теперь часто обращаются к врачу или, если есть возможность, к психологу, чтобы еще на год оставить ребенка в детском саду или дома. И учителя без оглядки бегут от шестилеток. Что же произошло? Разве наши дети глупее всех в мире? Ведь, если вы помните, главный аргумент в пользу обучения шестилеток был такой, что во многих странах детей обучают с 6 и даже с 5 лет.

А произошло вот что. Детей, которые по своей психологической сути являются дошкольниками, начали учить по-школьному. От этого они и впрямь поглупели и стали плохо усваивать даже то содержание, которое в прежние годы в подготовительной к школе группе детского сада не вызывало у них никаких сложностей. Наш печальный опыт с шестилетками показал, что учить малышей надо дошкольными методами, т.е.

Материал для дополнительного чтения

исходя из специфики их возрастного психологического новообразования, а именно — воображения.

Таким образом, дети 6—7 лет, несмотря на то, где и как они обучаются и какими «школьными» навыками владеют, по психологическому возрасту являются дошкольниками и нуждаются, может быть, больше, чем кто-либо другой, в целенаправленном развитии воображения.

При определении условий развития воображения в этом возрасте обращает на себя внимание тот факт, что эти дети очень похожи на ребят предыдущей возрастной группы. У них, как и у их предшественников, такой уровень развития воображения, при котором главной является внутренняя позиция. Правда, в данном возрасте эта позиция позволяет детям не только действовать по замыслу, но и подчинять собственному замыслу деятельность, произведенную и осмысленную кем-то другим. Иными словами, дети могут не только осмысливать, но и переосмысливать ту или иную ситуацию.

Так же, как и у детей предыдущей возрастной группы, воображение является истоком их игры. Единственное отличие — доминирующий вид игры, здесь игра режиссерская. Приемы обучения игре очень похожи на применявшиеся нами при работе с детьми 5—6 лет, но они имеют свою специфику — последовательное прохождение пяти этапов. К их описанию мы и переходим.

«КТО БОЛЬШЕ?»

Самое первое задание для детей 6—7 лет почти не отличается от того, которое давалось в предыдущей возрастной группе: объединить по возможности большее количество предметов. Материал подбирается тот же, а вот форма задания меняется коренным образом. Теперь мы уже не вводим «колдуна», который «заколдовывал» единичные предметы. В данном случае может быть использован другой стимул, более подходящий для детей старшего дошкольного возраста и не менее мощный — соревнование. В последнее время в психолого-педагогической литературе появляется много критики в адрес соревнования, причем не только детского. Эта критика вполне справедлива, так как соревнование, действительно, может вызвать самые негативные последствия: например, неприязнь детей друг к другу, подтасовывание результатов, достижение цели любым путем и т.п. Вместе с тем нельзя считать, что соревнование имеет лишь отрицательные стороны. Оно может быть и крайне полезно ребенку, «поворачивает» его на сверстника и к тому же может сослужить нам службу в работе по развитию воображения. Важно только, чтобы соревновательный момент не затмил собой другого ребенка, а включал бы в себя как необходимые компоненты сотрудничество и совместную деятельность.

Итак, ребенку или команде (не больше трех человек) предлагают набор кубиков (или мелких игрушек) и просят «подружить» кубики, объединив их единым сюжетом. Выигрывает тот (или та команда), кто сможет объединить большее количество предметов. Если дети будут при этом испытывать трудности, то им нужно помочь, включившись в игру в качестве партнера по команде или в качестве соперника. Взрослый может предложить такой рассказ, используя кубики с картинками: «Жил-был ежик, и жил он в маленьком *домике*, а у него была подруга *бабочка*. Однажды собрался он к бабочке в гости. Он сел на *поезд* и поехал. Кругом было много *флагов*, ведь был праздник...» (Выделены слова, называющие изображения на кубиках.) Такое задание ребенок выполняет один, соревнуясь с воображаемым партнером, обучаясь объединять между собой как можно больше предметов, или как участник команды из двух-трех человек. Партнерами по команде могут быть дети его возраста, а также более младшие,

Материал для дополнительного чтения

более старшие. Как и в других случаях, лучшим партнером будет близкий ребенку взрослый.

Объединение детей в небольшие команды имеет в данном случае два положительных момента. Во-первых, участие малыша в совместном с другими деле полезно для его обучения, особенно если партнеры и соперники имеют разный уровень развития. Дети в таких компаниях могут обучать сами и обучаться у других. Таким образом, развивается не только их деятельность, но и воображение. Во-вторых, участие в такого рода соревновании дает возможность малышу учитывать разные позиции, разные точки зрения, что весьма важно и для развития позиции режиссера в режиссерской игре, и для развития воображения. Главный итог нашей работы с детьми на этом этапе — умение объединять по 20—25 отдельных предметов-картинок в единый сюжет.

Следующий этап — проведение индивидуальных режиссерских игр. Условия их организации будут теми же, что и для детей 3—4 лет. Вместе с тем набор кубиков для ребят этого возраста, по сравнению с малышами, можно значительно больше разнообразить. Очень важно, чтобы кроме предложенных кубиков с картинками были и «пустые» кубики, которые ребенок может разрисовать и тем самым восполнить недостающий материал.