



Дневник стажировки
Среда + Содержание + Система
= РАЗВИТИЕ

22-24 апреля 2024 г.
МАДОУ Детский сад №7 «Игрушка»
г. Заречный Пензенской обл.



Программа мероприятий стажировки

День 1. 22.04.2024		
8.00	Открытие стажировки, знакомство участников.	Мини-концерт «Добро пожаловать!»
9.00 – 10.00	Погружение в тему.	Нетворкинг.
10.00 – 11.30	Практический блок.	Погружение стажеров в событие, проводимое ведущим стажировки с детьми.
11.30 – 13.00	Рефлексия.	Питч-сессия: вопросы, фиксации.
14.00 – 15.00	Теоретический блок.	Активная презентация технологии.
15.00 – 18.00	Практический блок.	Наблюдение игры детей разного возраста в условиях групповых помещений. Проектирование в рамках технологии «СССР».
День 2. 23.04.2024		
9.00 – 11.00	Практический блок.	Наблюдение за игровой деятельностью детей в новых условиях. Питч-сессия.
11.30 – 14.00	Теоретико-практический блок.	Активная презентация способов проектирования образовательных событий. Работа в группах.
14.30 – 17.00	Стажёрская проба.	Подготовка и модельное проведение внутри коллектива стажеров образовательных событий.
17.00 – 17.30	Рефлексия.	Аукцион.
День 3. 24.04.2024		
9.00 – 11.00	Стажерские пробы.	Реализация стажерами образовательных событий с детьми.
11.00 – 13.00	Рефлексия.	Конференция.
14.00 – 16.00	Закрытие стажировки.	«Реклама».

День 1 (22.04.2024 г.) Экспертный лист для оценки образовательного события _____

Когнитивная задача	
Ведущий вид деятельности	
Задача ребёнка	
Проблемная ситуация	
Действия педагога	
Действия детей	
Решение детьми когнитивной задачи	



Питч-сессия

Вопросы	Фиксации

Проектирование в рамках технологии «СССР»: дефициты и точки роста

Среда	Содержание	Система
РАЗВИТИЕ		

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

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

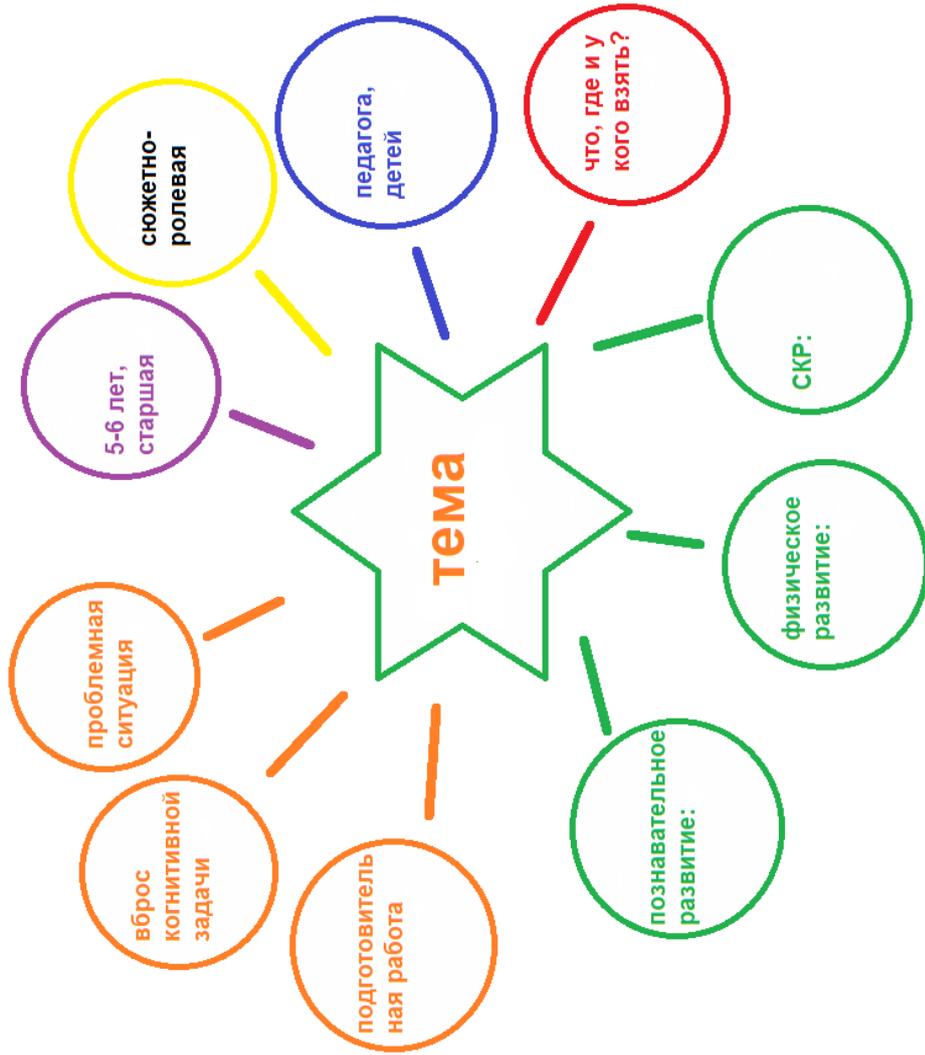
Методические рекомендации для экспертизы условий, обеспечивающих поддержку детской игры и развитие воображения

№ 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	Детям предоставляется возможность уединения (например, ширмы, зонты, большие коробки, игровые палатки, пледы, шали, занавешенные столы ит.д.) образующие закрытое пространство.	
В образовательной среде группы много различных предметов – заместителей из разнообразных материалов (бумажные, деревянные, тканевые, природные и т.д.)			
Наличие мелких игрушек (фигурки настольного театра, машинки, куколки, фигурки из киндер-сюрпризов и т.д.)			
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.)			
Все материалы доступны детям в течение всего дня			
2.	Среда позволяет ребёнку погрузиться в образную игру	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)	
В образовательной среде группы есть место, где расположены ткани различных размеров, расцветок и фактур.			
В образовательной среде группы старшего дошкольного возраста представлены элементы костюмов, изготовленные детьми, для выражения выбранного образа в игре			
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.			
Возможность использования звукового, музыкального сопровождения (музыкальный центр, инструменты, музыкальные игрушки и т.д.)			
В пространстве группы есть место или небольшое возвышение (сцена) для демонстрации детьми образов, принятых на себя в игре или возможность её изготовления			
Все материалы удобно хранятся и доступны детям в			

		течение всего времени	
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.	

КАРТА-КОНСТРУКТОР ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО СОБЫТИЯ



методы и приемы



когнитивные задачи,

образовательные области



необходимые атрибуты



роли

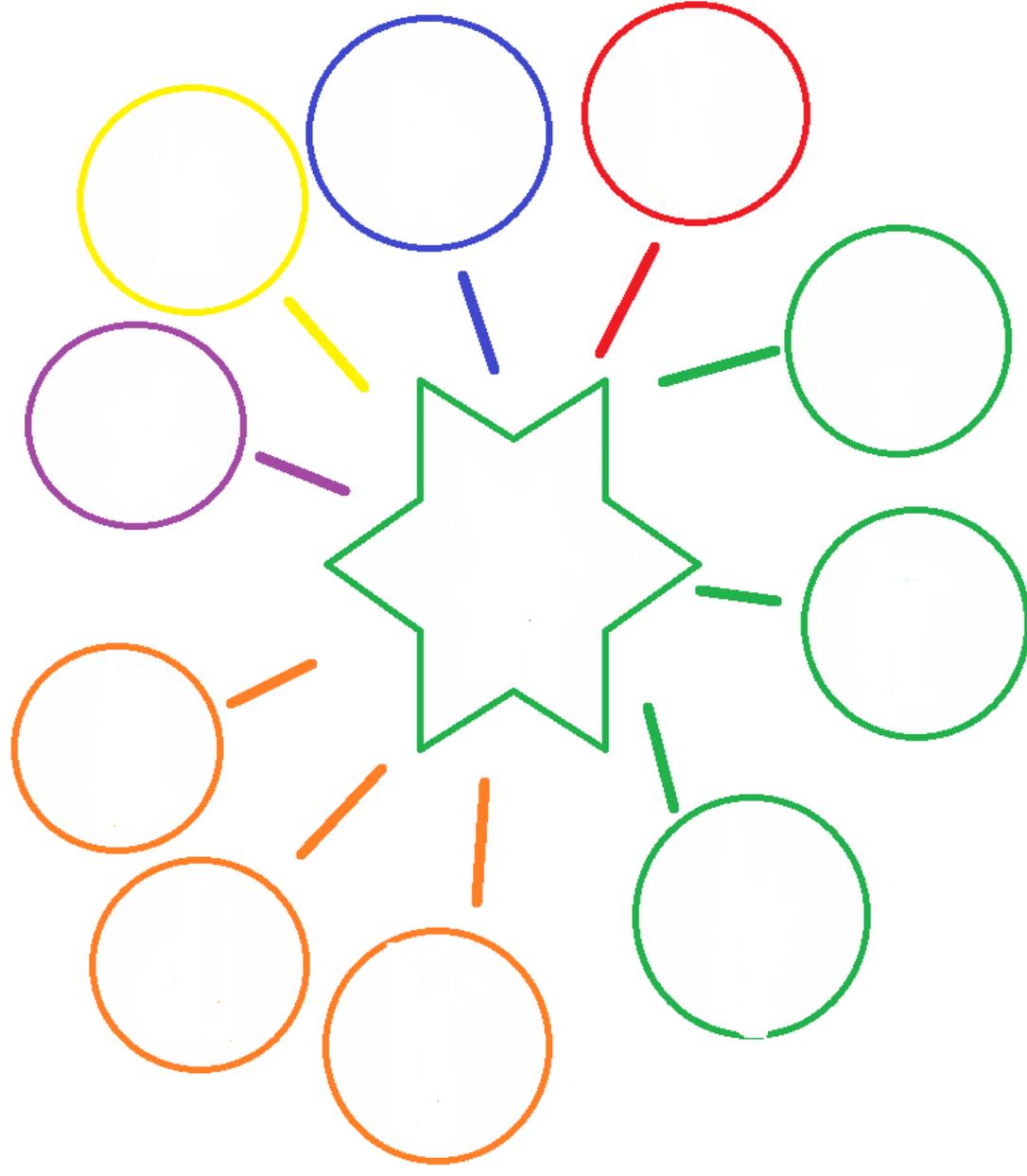


вид игры



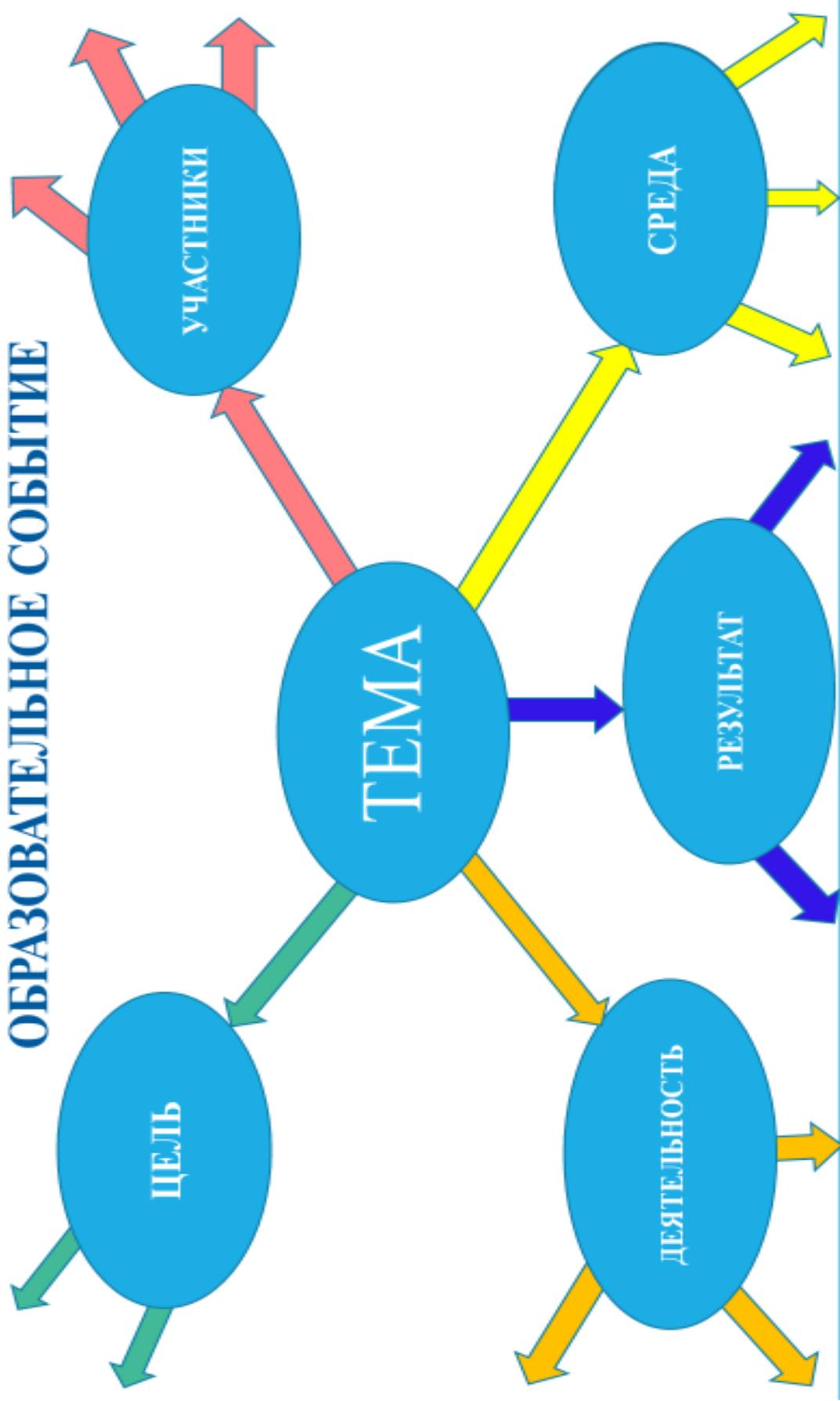
возраст, группа

КАРТА-КОНСТРУКТОР ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО СОБЫТИЯ



- методы и приемы
- КОГНИТИВНЫЕ задачи, образовательные области
- необходимые атрибуты
- роли
- вид игры
- возраст, группа

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ



Проект образовательного события

Этапы	
Подготовка образовательного события	
Запуск события: проблемная ситуация и вброс когнитивной задачи	
Проблематизация	
Проживание образовательного события детьми (действия детей)	
Поддержка детской инициативы взрослым	
Самостоятельная постсобытийная деятельность детей	

ЕСТЬ МНОГО СОБЫТИЙ, ХОРОШИХ И РАЗНЫХ

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 копытом. 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 педагоги всячески 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.

Отрывки из книги

Библиографическое описание

Игра ребенка раннего и дошкольного возраста : учебник для вузов / И. Н. Галасюк [и др.] ; под редакцией И. Н. Галасюк, А. А. Шведовской, Е. В. Бодровой, О. В. Рубцовой. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 422 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18594-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/537422> (дата обращения: 11.04.2024).

Однажды мы с Е. Е. Кравцовой были приглашены на показательную демонстрацию сюжетно-ролевой игры в одном из московских детских садов. В числе приглашенных на этот методический семинар были заведующие детских садов, методисты, а также работники департамента образования. По сценарию игры дети должны были на автобусе добраться до театра. Однако уже с первых минут их игры стало ясно, что это будет не игра, а воспроизведение детьми заученных шаблонов, показанных им воспитателями. Елена Евгеньевна, естественно, тут же вмешалась в этот унылый процесс. На объявленной водителем остановке она подошла к «автобусу» и стала спрашивать у сидящих в нем пассажиров, а куда едет автобус. Узнав, что он поедет до театра, она стала просить водителя и кондуктора взять ее с собой, потому что ей тоже очень нужно попасть в театр. Водитель тут же стал вопросительно смотреть на присутствующую там воспитательницу, но, так и не поняв ее, он взял ответственность на себя и разрешил новому пассажиру сесть в автобус. Как только автобус поехал, этот новый пассажир громко заявил, что не может оплатить проезд, так как кошелек с деньгами остался дома. Совместными усилиями эта проблема была решена – кто-то из детей «купил» рассеянной пассажирке билет, но она вскоре стала утверждать, что слышит стук, а так стучать может только спущенное колесо. Наверное, шину проткнул гвоздь, и на таком колесе ехать никак нельзя.

Таким образом Елена Евгеньевна показала и детям, и взрослым участникам этого семинара, как можно и нужно проблематизировать игру, подбрасывая в ее течение на ходу изобретенные трудности. В нашей практической работе с детьми мы убедились, что они с одного яркого и выразительного показа им способа проблематизации игровой деятельности усваивают его принцип и вскоре успешно овладевают творческим порождением игровых проблем и трудностей, делающих сюжетно-ролевую игру увлекательной и полноценной.

Известный психолог, специалист по психологии игры профессор Светлана Леонидовна Новоселова рассказывала о том, как в дошкольном детстве играл ее сын. Однажды он расставил солдатиков и решил устроить сражение. Мама стала интересоваться, «кто есть кто» в этой игре. Сын объяснял: «Вот это – командир, это – его войско, это – войско неприятеля» и т. д. И тут мама задала совершенно неожиданный вопрос: «Ну, а ты-то – кто?». Ничуть не стусевавшись, ребенок ответил: «*Я им – судьба!*».

Простая и точная иллюстрация того, как надо играть. И прежде всего, взрослым людям. Мы расставляем пешки, закрепляем за ними те или иные функции, обговариваем правила игры. Начинаем играть, игра захватывает нас, мы заигрываемся и неосознанно «срастаемся» с этими пешками, «растворяемся» в их рядах. Когда же осознание приходит, мы, совсем недавно уверенные, азартные и кажущиеся, вдруг теряемся и не находим ничего лучшего, как уповать на судьбу. А кто судьба и, кстати, кто судьи? Ребенок точно знает, кто. И совершенно четко противопоставляет себя фигуркам и той ситуации, в которой они очутились. А знаем ли мы?

Любая игра – «игра судьбы». И роль судьбы доверена в ней нам и только нам. Разумеется, если игра инициирована нами (мы обсуждаем лишь этот случай).

Как-то в одном детском саду нам показали детей, играющих в ту игру, которой их научили воспитатели. Дети играли с небольшими пластмассовыми куколками, которых они одевали и вскоре раздевали, чтобы искупать в приготовленной для этого ванночке, а затем вытирали их полотенцами и снова одевали, усаживали за стол обедать, а завершалась эта игра тем, что этих куколок дети укладывали в кроватку, чтобы они поспали. Не нужно было присматриваться к этой игре и быть особо проницательным, чтобы понять, что это никакая не игра, а суррогат псевдодеятельности, в котором воспроизводятся выученные образцы действий, показанные им воспитателями. В том, что демонстрировали дети, не было самого главного и существенного, что свойственно игре – свободы творчества. Мы убедились, что выхолостить и омертвить можно любой вид детской игры, в том числе даже сюжетно-ролевою, которую Н. К. Крупская называла творческой. Так, однажды сотрудники нашего исследовательского коллектива были приглашены на открытое занятие в детский сад, где нам обещали показать игру детей, причем работники этого учреждения говорили нам, что они как раз особое внимание уделяют развитию игровой деятельности. Дети стали демонстрировать нам традиционную игру в больницу, где за столиком сидел в белом халате и с медицинской шапочкой на голове доктор, рядом с ним сидела за своим столиком медсестра, а вдоль стены на стульях устроились посетители врачебного кабинета с куклами на коленях, которых в качестве больных они при-



вели к доктору. Сразу было видно, что все действия детей идут по хорошо заученному сценарию и много раз уже воспроизводились детьми, став шаблонными и полуавтоматическими. Доктор механически опрашивал у очередного больного, что у него болит, интересовался, что болит у его «ребенка»-куклы, затем просил открыть рот и, применяя шпатель, делал вид, что осматривает его горло. Далее шло выписывание рецепта и назначение укола, который делала медсестра. На этой показательной «игре», которой, похоже, гордились создавшие ее воспитатели, присутствовала Е. Е. Кравцова, которая всегда интересовалась вопросами детской игры и провела много исследований в этой области. Она тихонько проговорила нам: «Все. Я больше не могу выносить эту тягомотину. Сейчас я им разрушу всю эту имитацию игры». Она тихонько вышла из комнаты, а через несколько секунд с шумом распахнула дверь и, громко стелая и охая, припадая на одну ногу, а рукой держась то за стену, то за спинки стульев, воскликнула: «Где здесь доктор? У меня беда – я сильно поранила ногу и из меня ручьем течет кровь. Видите на полу, какая огромная лужа крови натекла из моей ноги?». Сделав вид, что только сейчас увидела доктора, она, сильно хромя, подошла к нему и стала взывать о помощи. Доктор, все еще державший в руках шпатель, попросил ее открыть рот. «Да не надо мне смотреть в рот, – воскликнула новая “больная”. – У меня не во рту болит. У меня рана на ноге. Помогите скорее, а то вся кровь из меня вытечет!». Дети повскакивали со стульев, окружили Елену Евгеньевну и того, кто был доктором, и стали наперебой советовать, что надо срочно сделать, чтобы остановить кровотечение и как можно быстрее уменьшить боль. Примечательно, что Елена Евгеньевна пообещала разрушить ту псевдоигру, которую нам демонстрировали дети, и ей это удалось. Можно сказать,

что она не просто разрушила шаблонное течение традиционных для игры в больницу событий, а взорвала царившую там первоначальной скуку своими эмоциями и своей непредсказуемостью. В результате состоялась полноценная сюжетно-ролевая игра с воображаемой ситуацией в виде «лужи крови» на полу, с мощным импульсом творческой свободы и инициативы у детей, повскакивавших со стульев и ставших изобретать советы для доктора и для серьезно больной пациентки. То, как Е. Е. Кравцова показала и детям, и воспитателям, что такое настоящая игра, произвело большое впечатление и на тех, и на других, о чем нам рассказывали воспитатели этого учреждения на последующих встречах. В данном конкретном случае гиперактивное вмешательство взрослого в игровую деятельность детей было вполне уместно и оправданно. Во-первых, то, что вначале дети демонстрировали на этом открытом занятии в качестве игры, явно игрой не являлось. Такую псевдоигру надо было прекратить, но не в приказном порядке, а в естественном ходе событий. Во-вторых, дети увидели яркий образец сюжетно-ролевой игры, показанной им словами и действиями взрослого, неожиданно включившегося в их выморочную деятельность. Впоследствии, по словам воспитателей, дети стали спорить по поводу того, кто будет играть роль больного, поскольку эта роль стала самой привлекательной.