

## Развитие игры в дошкольном возрасте Е.Е. Кравцова

Малыш появляется на свет. Он учится общаться со взрослым, знакомится с окружающим его миром предметов... И вот, в определенный момент психического развития у него появляется деятельность, которая переворачивает всю его жизнь. Ребенок из маленького и беспомощного становится настоящим волшебником. Ему подвластно все: и вещи, и люди, и желания, и эмоции, и многое, многое другое.

Игра, хоть и считается ведущей (основной) деятельностью детей дошкольного возраста, возникает далеко не сразу. На рубеже 2—3 лет у ребенка возникает интересное занятие: он берет множество мелких предметов и расставляет их перед собой на стуле, на полу или на подоконнике. Он издает не очень нам понятные звуки, переставляет предметы, убирает одни и на их место ставит другие. Причем это могут быть самые разные вещи: и кубики, и пуговицы, и мамина помада, и папины гвозди, и множество других мелких вещей, которые попадутся ребенку под руку. Взрослые, как правило, не очень обращают внимание на эту деятельность (если только малыш не использует в ней совсем запретные предметы).

Психологи называют эту деятельность режиссерской игрой. И правда, в ней есть очень много сходного с деятельностью режиссера фильма или спектакля. Во-первых, ребенок в этой игре сам создает сюжет-сценарий. Это часто очень удивляет окружающих: как такой маленький сам придумывает сюжет? Мы, взрослые, привыкли к тому, что самостоятельность в чем-либо, в том числе и в придумывании сюжета, появляется как своеобразный результат той или иной деятельности. Это действительно так, но если ребенок с самого начала не проявит самостоятельности в своей деятельности, он никогда к ней не придет. Он так и будет, как его научили, измерять температуру и смотреть горло, даже если болит пятка.

Очень важно поэтому (даже необходимо!), чтобы первые игры малыша развивались по самостоятельно придуманным им сюжетам. Конечно, эти сюжеты еще очень просты, они могут состоять всего из одного-двух предложений, но они принадлежат самому ребенку — его воле, его желанию, его замыслу.

Второе, что делает ребенок в этой игре и что роднит его с настоящим режиссером, это то, что он придумывает, чем что будет. Вот тут-то и нужны

кубики, которые могут быть и машинками, и человечками, и кирпичиками, и просто кубиками, и нужна мамина помада, из которой может получиться замечательная пушка или цветок, нужны папины гвозди, которые превратятся в солдатиков или перекресток с регулировщиком. Другими словами, ребенок в этой игре начинает переносить функции с одного предмета на другой.

Третье сходство с режиссерской работой заключается в том, что ребенок придумывает и мизансцены, т.е. представляет в пространстве, кто где будет находиться, как персонажи будут взаимодействовать с другими предметами и что в результате этого произойдет на «сцене». Поэтому малыш может очень долго заниматься с различными мелкими предметами. Наконец, последний, четвертый момент, на который мы хотели бы обратить внимание, это то, что ребенок исполняет в этой игре все роли, если они есть, или просто сопровождает игру «дикторским» текстом.

Все эти моменты имеют огромное значение и для общего психического развития ребенка, и для развития игровой деятельности. Ребенок-режиссер приобретает необходимое качество для дальнейшего развития игры — он научается «видеть целое раньше частей». В данном случае это означает видеть игру не с какой-то одной, частной, пусть даже весьма значимой позиции, а с позиции общей, обеспечивающей ему с самого начала положение субъекта этой деятельности, которое лежит в основе взаимодействия отдельных персонажей, положение, дающее возможность не запоминать и слепо повторять сделанное другими, а придумывать ход событий самому.

Малыш, владеющий режиссерской игрой, сумеет без особых проблем подыграть реальному партнеру в сюжетно-ролевой игре. Кроме того, он может играть в одну и ту же игру по-разному, придумывая все новые события и повороты в сюжете, осмыслять и переосмыслять различные ситуации, встречающиеся в его жизни. Особую значимость режиссерская игра приобретает в связи с тем, что она в одной из своих характеристик полностью совпадает со спецификой воображения. Способность видеть целое раньше частей — вот та основа игры и воображения, без которой ребенок никогда не сможет стать волшебником. Чтобы понять что делает ребенок в режиссерской игре, обратимся к примеру. Малыш трех лет выбегает навстречу гостям, получает «положенные» ему подарки и удаляется. Когда взрослые захотели посмотреть чем ребенок занимается, то увидели такую картину: ребенок придвинул табуретку к окну, а на

подоконнике выстроились машинки. Мальчик гудел, что-то говорил, и одна машина пропускала вперед другую, некоторые сталкивались, другие исчезали с «мостовой», уступая место кубикам и фантикам из-под конфет.

Малыш, смотрит в окно на бегущие по улице машины и набирает опыт, (поэтому и поэтому окно и подоконник имеют для него огромное значение), но он не копирует то, что видит, он соединяет сюжетом, по смыслу, разные предметы. Вот он говорит от имени красной машинки тоненьким голоском: «Пропусти меня, я очень спешу», и уже другим голосом, более грубым от имени большого кубика, заслонившего дорогу: «Не пущу, мне здесь надо быть».

Это главное достижение режиссерской игры: мальчик соединил кубик и красную машинку по смыслу, т.е. не по классу, не по формальному, «взрослому» признаку, а рассказом. И кубик, который раньше никакого отношения ни к машинке, ни к ситуации на улице не имел, оказался прямо и непосредственно связанным и с уличным движением, и с красной машинкой.

Итак, в режиссерской игре ребенок научился соединять отдельные предметы по смыслу и начал самостоятельно придумывать сюжет игры. В самом начале четвертого года жизни у ребенка возникает новый вид игры, который получил название игры образно-ролевой. Всем очень хорошо знакома такая картина: мама опаздывает на работу и должна еще успеть завести в детский сад малыша, а он, как на зло, не идет быстро, а шаркает ногами. Мама торопит его, но безрезультатно. Подойдя к крыльцу детского сада, он вдруг не пошел по ступенькам, как все «нормальные» дети, а стал их «объезжать». «Что за ребенок такой!» — в сердцах говорит мама. «А я не ребенок, я — машина». Оказывается, малыш шаркал ногами не для того, чтобы мама опоздала на работу или чтобы в очередной раз «потрепать ей нервы», а лишь потому, что он — машина, а машина, как известно, не поднимает ноги-колеса, а плавно скользит по асфальту. Это и есть наша новая знакомая — образно-ролевая игра. Она уже появилась на арене психического развития, а мы, взрослые, как очень часто бывает, ее не сразу заметили. А ведь она необходима ребенку и для дальнейшей сюжетно-ролевой игры, и для умения перевоплощаться, и для развития творчества (ведь машина машине рознь), и, главное, она очень нужна для развития детского воображения. Вы помните, что означает для ребенка перенести функцию с одного предмета на другой? Вот по-настоящему этот перенос и происходит в образно-ролевой игре. Ведь для того чтобы перенести какое-либо свойство или функцию с одного предмета на другой, необходимо его (это свойство) «примерить» на себя. Эта

«примерка» делает ребенка всемогущим; он может не просто ходить, но и ездить, летать, не только говорить, но гудеть, хрипеть и даже выпускать дым. Это свойство детей — умение перевоплощаться — может в некоторых случаях иметь значение психологической реабилитации.

Образно-ролевая игра дает возможность малышу по-новому общаться со взрослыми. От непосредственного общения, от привычных слов, от уже знакомых интонаций ребенок научается переходить к контекстному, выдуманному им самим, новому и оригинальному типу общения.

Мама пришла с работы усталая. Увидев, что игрушки опять разбросаны, очень рассердилась, накричала и ушла на кухню. Через несколько минут там появляется ее дочка, правда, идет она на цыпочках и начинает ласкаться. На сердитый возглас матери отвечает: «Я котенок». От этого мама не может не растаять, и мир восстановлен. Быстро устраняется причина раздора — убираются на место игрушки, и мама с дочерью вместе дружно готовят ужин.

Когда ребенок научился самостоятельно придумывать сюжет (т.е., другими словами, овладел режиссерской игрой) и получил опыт ролевого поведения (поиграл в образно-ролевую игру, попробовал перевоплощаться), то возникает основа для развития сюжетно-ролевой игры. Что малыш приобретает в этой игре? Прежде всего, как отмечал Д. Б. Эльконин, ребенок в этой игре отражает отношения, специфические для общества, в котором он живет. В сюжетно-ролевой игре основное внимание ребенка направлено на социальные отношения людей. Именно поэтому ребенок и начинает обыгрывать знакомые темы — магазин, больница, школа, транспорт, и многие другие. И если раньше эти игры были очень богаты по содержанию, то теперь они больше похожи на схемы, чем на красочные описания тех или иных событий. Это произошло в первую очередь потому, что большинство ребят не знакомы или плохо знакомы с различными сторонами жизни. Усложнилось производство, труд взрослых, раньше такой понятный и доступный детям, оказался для них за семью печатями. Многие дошкольники не знают, чем занимаются их родители, кто они по профессии. И если раньше первое, что обыгрывали дети, был труд их родителей, а естественное желание быть «как мама» или «как папа» воплощалось в исполнении профессий, то теперь малыши вынуждены свести все к «семейному быту». И так сложилось, что основной игрой детей стала игра в «дочки-матери». Конечно, ничего плохого в этом нет, однако все богатство сюжетов и взаимоотношений между людьми сводится лишь к семейным сценам, а остальные стороны действительности и отношения внутри них оказываются

вне поля зрения ребенка. Это, безусловно, обедняет игру и плохо сказывается на развитии воображения. Что же можно сделать в этой ситуации? Выход есть. Если раньше дети не нуждались в специальной работе по ознакомлению их с окружающим, то теперь обстоятельства изменились и от взрослых требуются дополнительные усилия. Необходимо найти немного времени (может быть, даже во время стирки или когда варите суп) и поговорить с ребенком. Например, рассказать, как вы были в парикмахерской и что там происходило. Сочиняя этот рассказ, необходимо учитывать два правила, иначе «ружье не выстрелит». Во-первых, нужно включить такие сведения, которые ребенок сможет потом использовать в игре. Важно показать тех людей, которые действуют в той или иной сфере деятельности, и, главное, те отношения между ними, которые существуют в жизни. Например, в рассказе о парикмахерской должны обязательно фигурировать мужской и женский мастера, маникюрша, кассир, клиенты, пришедшие стричься, укладывать или красить волосы, бриться, делать маникюр и т.п.

Второе правило предполагает очень сильную эмоциональную окраску происходящего. Это возводит обыденное дело в ранг события. Дети лучше запоминают то, что эмоционально значимо для них. Проще всего достичь нужного эффекта, если у героев вашего рассказа что-то не получается, если происходит какая-нибудь нелепица. Ну, например, вернемся в парикмахерскую: у парикмахера вдруг куда-то пропали ножницы, кого-то вместо обычной краски покрасили в голубой цвет, кто-то шел стричься, а попал к врачу. Обратите внимание, что все нелепицы должны быть очень тесно связаны с информацией, которую ребенок будет затем использовать в игре, но вот «откроет» он ее для себя сам. Оказывается, парикмахеры одевают халаты, мастеру нужны ножницы, чтобы стричь, и в парикмахерской красят совсем не теми красками, какими малыш привык рисовать, и кресло должно подниматься и опускаться при помощи педали. Кроме этого, все нелепицы проговаривались, проигрывались участниками событий.

Сюжетно-ролевая игра, развиваясь, выдвигает на первый план игровое правило, которое начинает исполнять ведущую роль, и на сцене появляется новый вид игры — игра с правилами. С одной стороны, этот вид игры, так же как и сюжетно-ролевая, довольно хорошо известен взрослым, с другой стороны, если сюжетно-ролевую игру еще можно встретить в наших детских садах, то игра с правилами, похоже, совсем вымирает. В 50—60-е гг. в Москве, например, еще было очень много закрытых дворов, где не ездили никакие машины и где главным принципом существования детей была игра. Среди самых разных видов дворовых игр особое место занимала игра с

правилами. Она объединяла и больших и маленьких, учила ребят общаться, помогала им найти общий язык, она была прообразом коллективной деятельности, учила нравственности и мужеству. А теперь маленькие двory уступили место огромным пространствам, где хозяевами себя чувствуют разве что подростки. И игр с правилами уже не встретишь. Многие современные дети и даже их родители не знают, что такое «Штандр» и «Казачи-разбойники». А с исчезновением этих игр из детства ушло очень многое, необходимое для развития воображения.

Умирая, игра с правилами оставляет многие нерешенные проблемы. Так, например, где, в какой деятельности можно научить детей договариваться друг с другом? Как научить детей уступать друг другу? Или вот вроде бы школьная проблема, но имеющая глубокие корни в дошкольном детстве: как научить ребенка слышать товарища, продолжать его мысль, владеть коллективной учебной деятельностью?

Помните очень популярную игру: «Барыня прислала сто рублей. Что хотите, то купите, "да" и "нет" не говорите, белое не берите, а о черном и не вспоминайте»? Современные дети в нее не играют. Чего они лишились? Давайте посмотрим. Сделаем из этой игры диагностическую методику — отбросим начало про барыню (многие дети и не знают, кто такая барыня) и сформулируем правило следующим образом: «Давай поиграем с тобой в игру. Я буду задавать тебе вопросы, а ты будешь на них отвечать. Запомни только, тебе нельзя говорить два "запрещенных" слова: "да" и "нет".

Как видите, мы даже упростили правила, выпустив названия цветов.

- Как тебя зовут?
- Петя (после долгой паузы).
- Ты ходишь и школу?
- Нет (после некоторого раздумья).
- Твой папа любит играть в куклы?
- Нет (весело смеется).
- Тебя зовут Ваня?
- Нет, Петя.
- Какие слова нельзя было говорить?
- «Да» и «нет». , , — А ты говорил?
- Не знаю (после паузы). Нет, не говорил.

Что произошло? Почему дети, раньше легко справлявшиеся с этой игрой, теперь делают сплошные ошибки, хотя правила помнят. Но помнить еще не значит соблюдать. За словами взрослого ребенок не видит воображаемой

ситуации и превращает игру в ситуацию общения. Взрослому нельзя лгать, надо отвечать на его вопросы, к тому же на такие смешные и нелепые. Отсюда и многочисленные ошибки. Но это еще полбеда. А вот и беда.

Урок в первом классе. Учительница предлагает задачу: «Дети поехали за грибами. Мальчики собрали 5 грибов, девочки на 2 гриба больше. Сколько грибов собрали дети?» Обычная задача. Давайте посмотрим, как ее решают. Одни дети начинают считать: морщат лоб, загибают пальцы, пока не видит учительница, прибегают к другим доступным им приемам счета. А вот другие дети (к сожалению, их бывает в классе до 50%) поднимают руки, едва учительница успела произнести последние слова. Они забрасывают педагога вопросами: «А куда ездили дети?», «А им мама разрешила?», и воспоминаниями: «А мы в прошлом года собрала целое ведро грибов», «А я в лесу видела мухомор» и т.п. Что происходит с этими детьми? Может быть, они больны? Нет, они абсолютно нормальны. Они просто не играли в игры с правилами и поэтому не видят контекста ситуации, не понимают смысла задаваемого взрослым вопроса, превращают решение задачи в обыденное общение. Другими словами, они лишены воображения.

Завершает развитие игры в дошкольном возрасте режиссерская игра, которая собирает важнейшие достижения других разновидностей игр, именно в ней, как в фокусе, проявляются все особенности воображения ребенка.

Конечно, режиссерская игра, возникающая в старшем дошкольном возрасте, мало похожа на ту свою первую форму, которую была у малышек. Но суть ее остается той же. Она по-прежнему предполагает придумывание сюжета, объединяющего разные предметы, она так же предметно представлена, в ней так же один ребенок исполняет все роли. Правда, сюжеты становятся сложнее, предметная представленность иной раз только служит пусковым механизмом, часто уступая место собственному литературному творчеству детей, а роли иногда трудно выделить, так как ребенок все время сопровождает все действия речью, а порой и заменяет ею все действия. Обеспокоенная мама обратилась к психологу и пожаловалась, что ее дочка разговаривает сама с собой, объясняя тем, что она так играет. Обследование ребенка показало, что запоем играла в режиссерскую игру, ее героями были куклы, кубики, пуговицы на платье и даже собственные пальцы. Иногда она просто представляла, воображала себе персонажей и разговаривала за них, чем и испугала маму.

Позже, учась в школе, эта девочка сочиняла рассказы, сказки и стихи и не испытывала никаких трудностей ни в школе, ни в общении с окружающими людьми. Режиссерская игра переросла в литературное творчество.

Иногда режиссерская игра старших дошкольников проходит и без множества предметов, а как общение ребенка с одной какой-либо игрушкой. Например, девочка играет с куклой, говорит «взрослым» голосом: «Спи, пожалуйста, уже поздно» — и тут же другим, тоненьким голоском: «Не хочу я, посиди со мной, почитай мне». Снова за маму: «Я пришла с работы, устала, еще надо обед готовить, а ты не спишь» — и опять тоненьким голоском: «Мамочка, я соскучилась, посиди со мной, мне страшно». «Взрослым» голосом: «Нечего бояться, ты уже большая, а все посиди и посиди» и т.п. Подобный диалог ребенок скорее всего взял из собственного опыта. Этот способ проживания очень важен для детей, так как дает им возможность лучше понять чужую позицию, взглянув на ситуацию извне, со стороны.

Режиссерская игра в старшем дошкольном возрасте иногда может быть и коллективной. Правда, участников в ней немного — не более двух-трех, и они вместе представляют собой единое целое. Они вместе придумывают сюжет, предметно его представляют и исполняют множество ролей. Но для того чтобы такого рода игры состоялись, необходимо тонко чувствовать друг друга, уметь понимать друг друга с полуслова и иметь общие интересы и наклонности. Если дети из одной семьи имеют нормальные отношения (что, к сожалению, встречается сейчас достаточно редко), то у них можно наблюдать такую игру. Они вместе придумывают и ставят домашние спектакли и «капустники».

Часто дети этого возраста увлекаются или придумыванием сказок, или переделыванием старых сказок на новый лад. Это тоже своеобразный вид режиссерской игры.

Что дает режиссерская игра для воображения? Этот последний в дошкольном возрасте вид игры подводит некоторые итоги в развитии воображения, он прежде всего предоставляет ребенку возможность действовать от внутренней позиции. Причем эта внутренняя позиция крепнет в режиссерской игре, набирает силу, уже не нуждается в помощи опыта и в предметных подпорках. Она выходит с помощью режиссерской игры на передний план и начинает играть в воображении первую скрипку. Все это меняет воображение качественным образом. Ребенок, переходящий на данный уровень развития воображения, уже способен не только осмыслить сделанное им самим, но и придать смысл тому, что сделали другие люди, не только осмыслить бес-



смысленное, например пятно или незнакомый предмет, но и хорошо знакомые ему вещи. Так, дети могут использовать одну и ту же вещь по-разному, в зависимости от своего замысла, причем делать, это в одной и той же ситуации. Таким образом, ребенок перестает нуждаться в многочисленных предметах для своей игры. Он может не только представлять одну и ту же палочку то шприцем, то градусником, то карандашом, то гвоздем, а воображать саму эту палочку и придавать ей самое разное значение и смысл. Этот уровень развития воображения теснейшим образом связан с возникновением символической функции и с психологической готовностью детей к обучению в школе.

Итак, режиссерская, образная, сюжетно-ролевая игры, игра с правилами и снова режиссерская игра способствуют формированию воображения в дошкольном возрасте. Для своего развития они требуют специальных условий.

Для развития сюжетно-ролевой игры немаловажное значение имеет умение посмотреть на игровую ситуацию с разных позиций. Именно таким образом глазами разных персонажей ребенок видит событие, отображаемое в режиссерской игре, потому что исполняет не одну роль, а несколько. Овладев режиссерской игрой, он сумеет взаимодействовать и с реальным партнером в сюжетно-ролевой игре.

У детей в среднем и старшем дошкольном возрасте режиссерские игры претерпевают изменения разного характера.

Прежде всего, меняется содержание. У детей 4-5 лет содержание режиссерских игр разнообразнее, чем у малышей. В них находят отражение знакомые сказки, мультфильмы, а вот события личной жизни используются реже.

Дети легко соединяют в одной игре знания и сведения, полученные из разных источников. Появляются новые персонажи (герои мультфильмов), возрастает их

число, более отчетливо выделяются главные и второстепенные действующие лица.

У детей 6-7 лет содержание игр динамичное, с преобладанием собственного литературного творчества. Дети любят обыгрывать измененные собственной

фантазией знакомые сказки, мультфильмы, вносят в содержание игры много вымышленного.

Как подчеркивает Е. М. Гаспарова, на протяжении всего дошкольного возраста развитие сюжета происходит на основе возникающих ассоциаций, отправной точкой которых могут быть предметы, игрушки, собственные впечатления, строчки из знакомого стихотворения и др.

Режиссерские игры возникают как индивидуальная деятельность и остаются такими в раннем и младшем дошкольном возрасте. Режиссерские игры в одиночку наблюдаются и у старших дошкольников, особенно когда ребенок мало контактирует со сверстниками (часто болеет, не посещает дошкольное учреждение) или испытывает трудности в общении с другими воспитанниками группы в силу индивидуальных особенностей (замкнут, застенчив, имеет дефекты речи и др.).

В среднем и особенно старшем дошкольном возрасте возникают совместные режиссерские игры. Объединения детей обычно немногочисленны - 2-3 человека. Дети вместе придумывают сюжет, подбирают или мастерят необходимые игрушки, предметы, исполняют роли (каждый за своего персонажа). Другими словами, в совместной режиссерской игре ярко выражен сюжетно-ролевой характер. Таким образом, режиссерские игры создают реальные предпосылки для возникновения сюжетно-ролевой игры. Но с появлением последней режиссерские игры не исчезают: взаимобогащаясь, дополняя друг друга, оба вида игр присутствуют в жизни ребенка и за рубежом дошкольного возраста.

Руководство режиссерскими играми затрудняется в силу преобладания индивидуальных форм, а также присутствия Педагогические интимного характера. Поэтому важнейшее условия развития

режиссерских игр создание детям индивидуального пространства, обеспечение

места и времени для игры. Обычно ребенок ищет для игры уголок, защищенный от взоров наблюдателей (детей, взрослых). Дома дети любят играть

под столом, особенно, если удастся накинуть на него одеяло, поставить вокруг стулья или кресла. В дошкольном учреждении дети пытаются уединиться для игры

в спальне, раздевальной комнате, а на участке - за кустами, верандой и т. д. К сожалению, типовые проекты зданий не учитывают потребность ребенка в индивидуальной

игре. Но во многих дошкольных учреждениях (в нашей стране и за рубежом) предпринимаются попытки организации соответствующих условий для развития

игры: единое пространство групповой комнаты «разбивают» специальной расстановкой

мебели; вносят легкие ширмы, экраны, которые дети ставят по своему желанию.

Внедряются и некоторые архитектурные новации: в групповой комнате встраиваются одно-, двух- и трехэтажные возвышения, соединенные галереей,

лестницами с перилами, уютные ниши, подиумы и т.п. Используется крупное игровое

оборудование (домики, загородки, террасы, вагончики), что дает ребенку возможность уединиться, но не чувствовать себя полностью изолированным от

сверстников.

Учитывая преимущественно индивидуальный характер режиссерских игр,

педагог прибегает к опосредованному руководству деятельностью ребенка. Умелым подбором игрового материала, внесением новой игрушки, которая отвечает

интересам малыша, стимулируется возникновение игры. Так, услышав, что Саша

с увлечением рассказывает о том, как он ходил вчера в зоопарк, педагог предлагает

ему набор мелких животных с вопросом: «Каких животных ты видел? Расскажи

покажи». Возникает игра в зоопарк, требуется сделать клетки для животных, в ход идет строительный материал, затем используются фигурки людей (посетители, служащие).

Внимательный педагог воспользуется обсуждением детьми мультфильма, прочитанной книги таким образом, чтобы натолкнуть их на отражение впечатлений и знаний в режиссерской игре. Иногда уместно предложить ребенку: «Покажи, пожалуйста, что там случилось с Винни-Пухом в гостях у Кролика». Можно рассмотреть с ребенком иллюстрации в книге, попросить рассказать, а затем показать, что делают персонажи. Такие педагогические приемы способствуют появлению у ребенка желания обыграть ситуацию с помощью игрушек, предметов.

Для того чтобы дети «видели» игру до ее начала, целесообразно вовлекать их в сотворчество с педагогом. Приглашение к сотворчеству может выглядеть по-разному: «Давай сочиним вместе сказку о петушке»; «Придумаем с тобой вместе, как будем праздновать день рождения куклы Маши»; «Я начну сказку, а ты ее закончишь»; «Я расскажу историю, а ты ее покажешь» и т.п.

Подбор игрового материала для режиссерских игр - необходимое условие для их развития. Сюжетные игрушки, близость их содержания детскому опыту, оперативное внесение новых игрушек в зависимости от впечатлений ребенка - все это входит в круг педагогического руководства режиссерской игрой детей младшего и отчасти среднего дошкольного возраста.

Новую по содержанию игрушку педагог сначала обыгрывает сам, чтобы показать возможность ее включения в знакомый сюжет. Например, игрушку Айболита воспитатель предлагает после чтения сказки К. Чуковского и показывает

действия,  
связанные с образом доктора.

В старшем дошкольном возрасте дети предпочитают использовать мелкие игрушки, хорошо вписывающиеся в игровое поле, которое становится более детализированным, содержательным. На данном этапе формируется обобщенное представление о многих явлениях, предметах окружающего мира. Поэтому дети охотно используют игрушки-заместители, многофункциональные игрушки. В качестве такого многофункционального материала для режиссерских игр Е. М. Гаспарова предлагает кубики разных размеров со схематичным оформлением (человеческие лица с признаками веселого, грустного настроения). Е.Е. Кравцова трансформировала содержание этих кубиков: они заменяют детям разные виды транспортных средств, предметы мебели, животных, телефон и др. С целью развития творчества Е. Е. Кравцова советует давать дошкольникам 6-7 лет «пустые кубики». Тогда у ребенка появляется возможность оформлять их соответственно с развитием сюжета режиссерской игры.

Подобные кубики, как и другие предметы для режиссерской игры, дошкольники могут мастерить сами (по предложению педагога, с его участием, привлекая к этой работе своих родителей и т.д.). Воспитатель продумывает хранение игрового материала. Важно, чтобы дети могли самостоятельно подбирать все необходимое (фигурки людей, животных, домики, уличное оборудование и др.), а по окончании игры - убирать на место.

Целесообразно воздерживаться от прямых указаний, замечаний в адрес играющего ребенка. Лучше прибегать к постановке проблемного задания («Подумай, как твой Незнайка может оказаться на Луне?»), наводящего вопроса («Не пора ли кукле Маше ложиться спать?»). Однако следует помнить, что и такое

вмешательство в режиссерскую игру должно быть тактичным, учитывающим особенности ребенка, чтобы не привести его игру к разрушению.

Этапы педагогической технологии.

I этап. Обогащение опыта режиссерских игр детей за счет использования готовых игровых сюжетов.

II этап. Частичное преобразование готового игрового сюжета в новый игровой сюжет, его включение в режиссерскую игру.

III этап. Создание новых игровых сюжетов и их использование в режиссерских играх.

Алгоритм педагогического взаимодействия воспитателя с детьми.

Цель: развитие умений сюжетосложения в совместных режиссерских играх на основе готового сюжета и на основе преобразования готового сюжета.

Задачи педагогического взаимодействия	Содержание педагогического взаимодействия
---------------------------------------	---

1. Организация игр режиссерского типа на основе готового сюжета.	Презентация готовых игровых сюжетов: фрагменты литературных произведений, письма с описанием сюжета; организация игр по готовым сюжетам.
--	--

2. Перевод готовых сюжетов (литературные произведения, мультфильмы) в сюжет режиссерского типа.	Совместный пересказ готовых сюжетов (хорошо знакомых детям), выделение в сюжете событий для игры и их фиксирование при помощи записей, пиктограмм, рисунков: написание писем, составление альбомов «Наши игры», моделей сюжета при помощи условных обозначений, запись рассказов на аудиодиск.
---	--

3. Организация режиссерских игр на основе составленных сюжетов.	Совместная режиссерская игра воспитателя с детьми, в которой воспитатель управляет одним из персонажей. Оказание детям
---	--

педагогической поддержки во время игры: подсказывание реплик героев, действий на основе созданного сюжета.

4. Придумывание части игрового сюжета на основе частично заданного игровых сюжетов: получение письма готового содержания.

Презентация частично готовых с описанием сюжета, где часть текста отсутствует; модели сюжета игры с пропущенными карточками; ленты мультфильма (картинки) с пропущенными кадрами. Восстановление отсутствующего содержания.

5. Организация игр режиссерского типа на основе частично готового сюжета, придумывание и согласование недостающих фрагментов готового сюжета.

Совместная режиссерская игра с детьми, в которой воспитатель управляет одним из персонажей. Оказание педагогической поддержки во время игры: подсказывание реплик героев, действий на основе созданного сюжета.

6. Придумывание игровых сюжетов по аналогии с известными сюжетами литературных произведений и мультфильмов.

Создание рассказов-анalogий, придумывание продолжения и завершения к началу сюжета. Фиксирование продукта сочинения: письмо, лента мультфильмов; моделирование.

7. Организация игр режиссерского типа на основе созданных сюжетов.

Наблюдение за самостоятельными играми детей. Оказание педагогической поддержки во время игры: подсказывание реплик героев, действий на основе созданного сюжета.

Заскучали в очереди: игры с предметами заместителями вам в помощь!

Опубликовано: [22.01.2016](#) автор [Н.Лейкина](#)



Из корзины высыпались шишки и превратились в гномиков. Тут были большие и важные гномы-папы, и чуть поменьше — мамы. Гномы-бабушки и гномы-дедушки, тети и дяди, и куча ребятешек. Формочки от печенья стали домиками, куда гномики с удовольствием забрались. Они умывались и кушали, делали зарядку и добывали еду (таскали фрукты с деревьев). С фруктами переправлялись через реку, забирались на гору и спускались вниз. Малыши-гномики спали после обеда. Время от времени бунтовали, сбегали от родителей, прятались и шалили. То есть, все как у людей!

Этот сюжет мы подсмотрели в отчете играющей мамы Иулии.

Зачем играть с предметами-заместителями?

В нашем [игровом тренинге](#) целый блок посвящен играм с предметами-заместителями. Почему? Неужели мы не можем себе позволить купить ребенку нормальную настоящую игрушку? Можем. Но это плохой выход.

Я уже писала в статье про [формирование произвольности у детей](#), что современные игрушки оставляют слишком мало места для развития фантазии ребенка. В каком-то смысле деревенские дети, игравшие камешками, чурочками и палочками вместо настоящих игрушек, были счастливее, лучше подготовлены к жизни, чем современные ребятки, у них интенсивнее развивалась фантазия. Недаром на Руси существовала пословица “толь на

выдумки хитра”



Предметы-заместители и прогресс человечества



Способность человека переносить свойства одного предмета на другой, по мнению советского психолога, педагога и философа В.В.Давыдова, лежит в основе прогресса человеческой цивилизации. Первые люди использовали сложенную ладонь, чтобы зачерпнуть воду. Позднее они придумали сделать из глины чашку, из дерева — ложку, из бересты — туесок. То есть перенесли форму и свойство пригоршни на глину (дерево, бересту).



А багор — это продолжение руки. Ходули — длинные ноги. Звериная шкура заменила шерсть, а глинобитная избушка-мазанка пришла на смену пещере.

Превращая предметы во что угодно, ребенок чувствует себя волшебником, осознает свою силу. Помогите ему в этом!

А ещё в игре с предметами-заместителями формируется умение увидеть общее, целое прежде, чем частное. Это то самое умение, которое мы лихорадочно начинаем развивать перед школой. Оно закладывается в играх с предметами. Взгляните на фотографию. Что вы видите?



Это отважные динозавры и машинки идут в атаку на злых рыбок. Кубики играют роль предметов-заместителей.

Идея от мамы Дарьи (сыну 3.7).

А вот из книжки получился домик. Симпатичный?



Ещё одну историю нам поведала мама Зоя:

“... Я нечаянно разлила на “лес” воду и сказала, что это озеро. Мы достали канцелярские скрепки, и они стали утками. Раньше эти же скрепки были чашками, из которых звери пили чай.

Потом дочка долго играла одна. Вода высохла, и стол превратился в лодку для Мышки-норушки. Затем все камни перекечевали в лодку. Я, проходя мимо, спросила, кто это? Даша ответила про камни, что это семья. Они будут купаться, плавать на лодке. Даше играть с заместителями очень понравилось. Я сказала ей, что мы обязательно поиграем еще завтра, а она ответила: “только снова с этими камешками”.



Это

чашки



А это утки

Детям нравится играть с предметами-заместителями!

Режиссерская игра с предметами-заместителями — это первая настоящая игра ребенка (после простой манипуляции). Она начинается в 2 — 2.5 года и, видоизменяясь, проходит через весь игровой возраст ребенка, вплоть до режиссерской игры высокого уровня. Поддержите своего малыша, помогите ему творить чудеса с ранних лет! И играйте сами!

Немаловажный факт. В предметы-заместители вы можете поиграть везде: в дороге, на пляже или в скучной очереди в поликлинике. Они всегда под рукой. Только не пытайтесь заменить кубиком любимую игрушку ребёнка.

Ещё одна история:

Я взяла палочки: папа, мама, дочка и сын. Сделала ямку — это плита, в ней варится каша из сорванных с куста ягодок. Рядом стол нарисовали, потом ванную, коридор, кровать. Мы разыграли [сюжет](#) из одного вечера нашей жизни. Не знаю, все ли понял Тихон из моей игры с заместителями, но мне понравилось играть. Я в следующий раз дочку на это место привела, рассказала ей, и она начала делать рядом еще одну квартиру.

мама Дарья (сын 2 года, дочка 5,5)

Если вас интересует, какие именно игрушки полезны для ребенка,

## 2. Технологии проблемного обучения;

### Технологии проблемного обучения

Проблемное обучение — организованный преподавателем способ активного взаимодействия субъекта с проблемно-представленным содержанием обучения, в ходе которого он приобщается к объективным противоречиям научного знания и способам их решения. Учится мыслить, творчески усваивать знания.

Альтернативным проблемному обучению выступает эвристическое обучение

### Особенности методики

В основу проблемного обучения легли идеи американского психолога, философа и педагога Дж.Дьюи(1859—1952), который в 1894 году основал в Чикаго опытную школу, в которой основу обучения составлял не учебный план, а игры и трудовая деятельность. Методы, приемы, новые принципы обучения, применявшиеся в этой школе, не были теоретически обоснованы и сформулированы в виде концепции, но получили распространение в 20-30 годах XX века. В СССР они также применялись и даже рассматривались как революционные, но в 1932 году были объявлены прожектерством и запрещены.

Схема проблемного обучения, представляется как последовательность процедур, включающих: постановку педагогом учебно-проблемной задачи, создание для учащихся проблемной ситуации; осознание, принятие и разрешение возникшей проблемы, в процессе которого они овладевают обобщенными способами приобретения новых знаний; применение данных способов для решения конкретных систем задач.

Проблемная ситуация – это познавательная задача, которая характеризуется противоречием между имеющимися знаниями, умениями, отношениями и предъявляемым требованием.

Теория провозглашает тезис о необходимости стимуляции творческой деятельности учащегося и оказании ему помощи в процессе исследовательской деятельности и определяет способы реализации через формирование и изложение учебного материала специальным образом. Основу теории составляет идея использования творческой деятельности обучающихся посредством постановки проблемно сформулированных

заданий и активизации, за счет этого, их познавательного интереса и, в конечном счете, всей познавательной деятельности.

Основные психологические условия для успешного применения проблемного обучения

Проблемные ситуации должны отвечать целям формирования системы знаний.

Быть доступным для обучающихся

Должны вызывать собственную познавательную деятельность и активность.

Задания должны быть таковыми, чтобы учащийся не мог выполнить их опираясь на уже имеющиеся знания, но достаточными для самостоятельного анализа проблемы и нахождения неизвестного.

Достоинства проблемного обучения: 1.Высокая самостоятельность учащихся; 2.Формирование познавательного интереса или личностной мотивации учащегося;

Проблемное обучение включает несколько этапов:

- 1) осознание общей проблемной ситуации;
- 2) ее анализ, формулировка конкретной проблемы;
- 3) решение проблемы (выдвижение, обоснование гипотез, последовательная проверка их);
- 4) проверка правильности решения проблемы.

Система методов проблемного обучения.

Система общих методов (наиболее известна номенклатура методов, предлагаемая М.Н. Скаткиным и И.Я. Лернером):

- 1) Объяснительно иллюстративный;
- 2) Репродуктивный;
- 3) Проблемное изложение;
- 4) Частично-поисковый;
- 5) Исследовательский метод.

Система методов проблемного обучения представляющая собой органическое сочетание общих и бинарных методов.

В целом можно говорить о шести дидактических способах организации процесса проблемного обучения (то есть общих методах), представляющих собой три вида изложения учебного материала учителем и три вида организации им самостоятельной учебной деятельности учащихся:

- 1) монологическом;
- 2) рассуждающем;
- 3) диалогическом;
- 4) эвристическом;
- 5) исследовательском;
- 6) методе программированных заданий.

Метод монологического изложения.

При монологическом методе учитель сам объясняет сущность новых понятий, фактов, дает учащимся готовые выводы науки, но это делается в условиях проблемной ситуации форма изложения - рассказ, лекция.

Методы рассуждающего изложения.

Первый вариант - создав проблемную ситуацию, учитель анализирует фактический материал, делает выводы и обобщения.

Второй вариант - излагая тему, учитель пытается путем поиска и открытия ученого, то есть он как бы создает искусственную логику научного поиска путем построения суждений и умозаключений на основе логики познавательного процесса. Форма - беседа лекция.

Метод диалогического изложения.

Представляет диалог учителя с коллективом учащихся. Учитель в созданной им проблемной ситуации сам ставит проблему и решает её, но с помощью учащихся, то есть они активно участвуют в постановке проблемы выдвижения предположений, и доказательства гипотез. Деятельности учащихся присуще сочетание репродуктивного и частично-

поискового методов обучения. Основы формы преподавания - поисковая беседа, рассказ.

Метод эвристических заданий.

Суть эвристического метода заключается в том, что открытие нового закона, правила и тому подобное совершается не учителем, при участии учащихся, а самими учащимися под руководством и с помощью учителя. Формой реализации этого метода является сочетание эвристической беседы и решением проблемных задач и заданий.

Метод исследовательских заданий.

Организуется учителем путем постановки перед учащимися теоретических и практических исследовательских заданий имеющие высокий уровень проблемности. Ученик совершает логические операции самостоятельно, раскрывая сущность нового понятия и нового способа действия. По форме организации исследовательские работы могут быть разнообразны: ученический эксперимент, экскурсия и сбор фактов, беседы с населением, подготовка доклада, конструирование и модулирование.

Метод программированных заданий.

Это метод при котором учащиеся с помощью, особым образом, подготовленных дидактических средств может приобретать новые знания и новые действия. □

Бинарные методы обучения.

Сообщающий метод преподавания представляет систему приемов обеспечивающих сообщение учителем фактов или выводов без достаточного их объяснения, обобщения и систематизации.

Исполнительный метод учения представляет собой сочетание приемов, характеризующих учебную деятельность школьника в основном по образцу, используя ранее приобретенные навыки. Этот метод предполагает: слушание рассказа учителя, заучивание изложенных учителем фактов и выводов без критического анализа и осмысления.

Объяснительный метод состоит из системы приемов, включающих сообщения и обобщения учителем фактов данной науки, их описание и объяснения.

Репродуктивный метод учения - система таких приёмов, как слушание и осмысление, восприятие, наблюдение, систематизация фактов, решение



типовых задач, анализ и тому подобное. Применяется для осмысления усвоение теоретических знаний, для обработки умений и навыков, для заучивания учебного материала.

Инструктивный метод преподавания. Учитель инструктирует учащихся, что надо делать, и показывает, как надо делать. Используется для организации практической деятельности учащихся.

Практический метод учения предполагает практические и физические учащихся как основной вид деятельности. Такой метод является сочетанием приемов:

- а) обработки навыков практических действий по изготовлению предметов или их обработки с целью совершенствования, видоизменения.
- б) деятельности, связанной с техническим моделированием и конструированием, рационализацией и изобретением.

Объяснительно-побуждающий метод преподавания представляет собой сочетание приемов объяснения и побуждения ученика к самостоятельным действиям поискового характера. Учебный материал частично объясняется учителем, а частично дается учеником в виде

проблемных задач, вопросов, заданий для самостоятельного усвоения путем открытия нового знания.

Частично-поисковый метод учения является сочетанием восприятия объяснений учителя учеником с его собственной поисковой деятельностью по выполнению работ требующих самостоятельного прохождения всех этапов познавательного процесса. Преобладающими приемами учения здесь чаще всего является слушание и осмысление, анализ фактов, систематизация, поиск решения проблем.

Побуждающим методом преподавания называется деятельность учителя, которая побуждает активную умственную деятельность ученика.

Поисковый метод учения представляет умственные действия по формулировке проблемы и нахождения пути ее решения. □

Суть проблемного обучения в детском саду

Суть проблемного обучения в детском саду заключается в том, что воспитатель создает познавательную задачу, ситуацию и предоставляет детям возможность изыскивать средства ее решения, используя ранее

усвоенные знания и умения. Проблемное обучение активизирует мысль детей, придает ей критичность, приучает к самостоятельности в процессе познания.

Каждое новое знание приоткрывает ребенку малоизвестные стороны познаваемого объекта, возбуждает вопрос, догадки.

Как организовать познавательную деятельность детей, чтобы развивать психические процессы? (ощущения, восприятие, память, воображение, мышление, а также развитие речи).

В каждом конкретном случае вы сами решаете, в какой форме проводить работу с детьми: группой или индивидуально. Тем не менее, чтобы развивать у детей способность сомневаться, критически мыслить, предпочтение следует отдавать групповым формам работы. Ребенку легче проявить критичность по отношению к сверстникам, чем по отношению к взрослому. Сомнение, догадка, предположение возникает у него при сопоставлении своей точки зрения с мнением другого человека. Общение и совместная деятельность со взрослыми развивают у ребенка умение ставить цель, действовать, подражая ему. А в совместной деятельности со сверстниками ребенок начинает использовать формы поведения взрослых: контролировать, оценивать, не соглашаться, спорить. Так зарождается необходимость координировать свои действия с действиями партнеров, принимать их точку зрения. Поэтому познавательная деятельность организовывается в форме диалога ребенка с воспитателем и другими детьми в группе. Показатели такого диалога - простота общения, демократичность отношений.

Постановка проблемной задачи и процесс решения ее происходит в совместной деятельности воспитателя и детей. Педагог увлекает воспитанников в совместный умственный поиск, оказывает им помощь в форме указаний, разъяснений, вопросов. Познавательная деятельность сопровождается эвристической беседой. Воспитатель ставит вопросы, которые побуждают детей на основе наблюдений, ранее приобретенных знаний сравнивать, сопоставлять отдельные факты, а затем путем рассуждений приходиться к выводам. Дети свободно высказывают свои мысли, сомнения, следят за ответами товарищей, соглашаются или спорят.

Основа проблемного обучения - вопросы и задания, которые предлагают детям. Часто используются вопросы, которые побуждают детей к сравнению, к установлению сходства и различия. И это вполне закономерно: все в мире человек узнает через сравнение. Благодаря сравнению ребенок лучше познает

окружающую природу, выделяет в предмете новые качества, свойства, что дает возможность по-новому взглянуть на то, что казалось обычным, хорошо знакомым.

Вопросы для сравнения ставятся так, чтобы дети последовательно выделяли сначала признаки различия, потом - сходства.

Среди проблемных вопросов особое место занимают те, которые побуждают вскрыть противоречие между сложившимся опытом и вновь получаемыми знаниями. Для этого дети должны пересмотреть свои прежние представления, перестроить их на новый лад.

Активизируют мышление детей вопросы, которые побуждают искать ответ в воображаемом плане. Так, на летней прогулке воспитатель предлагает подумать, как изменились бы игры детей, если бы стоял морозный зимний день?

Можно иногда и ошибиться - пусть дети заметят ошибку, поправят. Важно воспитывать у детей интерес к чужому мнению. И не забудьте о шутке: она активизирует мысль, озадачивает детей. Неожиданные занимательные приемы пробуждают их к размышлению. Особенно, такие приемы нужны детям с недостаточной работоспособностью (неусидчивые): они мобилизуют их внимание и волевые усилия.

## ФОРМИРОВАНИЕ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ СРЕДЫ В ДОШКОЛЬНОМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ УЧРЕЖДЕНИИ В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС ДО

Е.В.Карелина, заведующий

Е.В.Кондрашкина, заместитель заведующего по УМР

МБДОУ ДС КВ №57 г.Челябинск

Для повышения качества предоставляемых образовательных услуг, дошкольная образовательная организация должна обеспечить социокультурную среду сопровождения личности ребенка. Образование в любом случае возможно лишь в специально организованных условиях, т.е. необходимо создать развивающую предметно-пространственную, социокультурную среду.

ФГОС дошкольного образования направлен на решение задачи формирования социокультурной среды, соответствующей возрастным, индивидуальным, психологическим и физиологическим особенностям детей (пункт 1.6).

В настоящее время социокультурная среда ДОО представлена как единство трех составляющих: социокультурные события (значимые как для детей, так и для взрослых: родителей воспитанников и педагогов); принципы, нормы и правила взаимодействия и стилия отношений между всеми участниками образовательных отношений; развивающая предметно-пространственная среда ДОО.

Основные направления работы по созданию социокультурного пространства ДОО, на наш взгляд, должны быть направлены на:

- анализ состояния социокультурной образовательной среды;
- определение задач деятельности ДОО на основе анализа модели воспитательной системы ДОО;
- создание программ, планов деятельности организации;
- проведение социокультурных событий в ДОО.

Механизмом создания социокультурного пространства становится «Событие» детей и взрослых, в котором ключевым технологическим моментом служит их совместная деятельность. Поэтому важно создать в дошкольном учреждении такую социокультурную среду, в которой ребенок может полноценно развиваться культурно, духовно, и физически.

Нами была разработана модель управленческого сопровождения процесса организации социокультурной среды в образовательной организации (Рис 1). В основу разработанной нами модели была положена система последовательно выполняемых действий (функций) в рамках методической работы с педагогическим коллективом, она универсальна и в совокупности представляет управленческую поддержку профессионального и личностного развития педагога. Именно такой механизм организации управленческой поддержки даёт возможность разработать эффективные управленческие технологии, целью которых (на всех этапах управления) является постоянное обогащение педагогов опытом творчества; формирование механизма самоорганизации и самореализации личности каждого педагога.

Рис. 1

## МОДЕЛЬ

управленческого сопровождения процесса организации социокультурной среды в образовательной организации

**Цель** – создание условий для развития педагогического коллектива в его ориентации на формирование и эффективную реализацию социокультурной среды



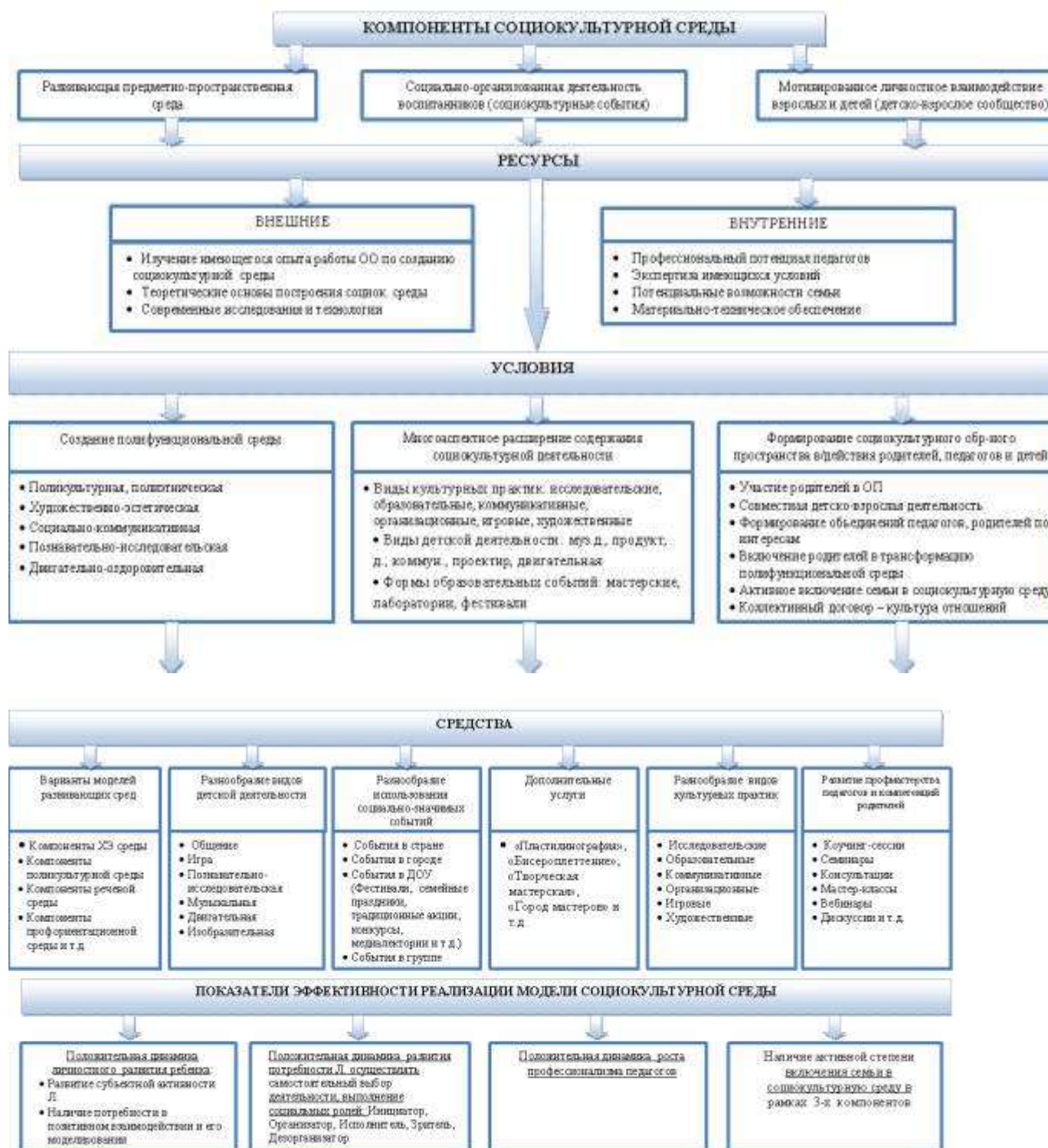
**Предполагаемый результат** – повышение уровня освоения технологии построения и реализации педагогами социокультурной среды в образовательной организации.

Учитывая то, что современный мир представляет собой социокультурное пространство, социальную систему, в которой взаимодействуют представители разных культурных сообществ, необходимость приобщения дошкольников к социальной действительности, нацелила нас на создание модели социокультурной среды ДОО, включающую систему условий, способствующих личностному развитию ребенка, его активности как полноправного субъекта детско-взрослого сообщества (Рис. 2).

Рис.2

## МОДЕЛЬ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ СРЕДЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

ЦЕЛЬ: создание условий, способствующих успешному личностному развитию ребенка, его активности как полноправного субъекта детского-взрослого сообщества



РЕЗУЛЬТАТ: повышение эффективности социокультурной среды в обеспечении личностного развития ребенка, его активности как полноценного субъекта детского-взрослого сообщества

Модель включает в себя несколько направлений. основополагающими в нашей модели являются 3 компонента:

1. развивающая предметно-пространственная среда;
2. социально-организованная деятельность воспитанников, как социокультурное событие;
3. мотивированное личностное взаимодействие взрослых и детей (в рамках детско-взрослого сообщества ОО).

Данные компоненты нами рассмотрены с учетом внешних и внутренних ресурсов. Также в рамках каждого компонента представлена система условий:

В рамках компонента развивающая предметно-пространственная среда - создание полифункциональной среды, включающей поликультурную, полиэтническую среду, художественно-эстетическую, социально-коммуникативную, познавательно-исследовательскую, двигательную-оздоровительную среду.

В рамках социально-организованной деятельности воспитанников это создание условий через обеспечение многоаспектного расширения содержания социокультурной деятельности с использованием разных видов культурных практик, видов детской деятельности, форм образовательных событий.

В рамках мотивированного личностного взаимодействия субъектов образовательного пространства мы формируем социокультурное образовательное пространство взаимодействия родителей, педагогов и детей через участие родителей в ОП, через совместную детско-взрослая деятельность, через формирование объединений педагогов и родителей по интересам, включение родителей в трансформацию полифункциональной среды в условиях семьи, активное включение семьи в социокультурную среду, через проектирование коллективного договора как свода правил по культуре отношений.

Нами были определены средства, которые на наш взгляд, являются наиболее эффективными:

- варианты моделей развивающей среды – художественно-эстетическая и поликультурная среда;
- варианты разнообразных видов детской деятельности (общение, игра, музыкальная, двигательная, изобразительная);

- разнообразие использования социально-значимых событий (события в стране, события в городе, события в ДОО, в группе)
- дополнительные образовательные услуги;
- разнообразные виды культурных практик (исследовательские, образовательные, коммуникативные, организационные, игровые, художественные);
- развитие профессионального мастерства педагогов и компетентности родителей (коучинг-сессии, семинары, мастер-классы, вебинары и т.д.).

Для определения эффективности реализации системы условий построения социокультурной среды мы используем следующие показатели: положительная динамика личностного развития ребенка; потребностей личности осуществлять самостоятельный выбор деятельности, выполнении социальных ролей; роста профессионализма педагогов; активной степени включенности семьи в социокультурное пространство ДОО.

При условии выявления данных показателей можно рассчитывать на ожидаемый результат: повышение эффективности социокультурной среды в обеспечении личностного развития ребенка, его активности как полноценного субъекта детско-взрослого сообщества ОО.

Таким образом, реализуемая нами модель социокультурной среды позволяет обеспечивать систему условий и их эффективность, что подтверждается результатами деятельности педагогического коллектива.


Нами предлагается пример проектирования социокультурной среды ДОО.

## РАЗВИВАЮЩАЯ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННАЯ СРЕДА

ТЕМА: Дружба

Наименование	Варианты обогащения среды
--------------	---------------------------



<p><b>СИМВОЛИЗАЦИЯ</b></p> <p>проекта (темы), выражающаяся в выборе символа понятного ребенку и отражающего суть проекта (темы)</p>	
<p><b>ВЕРБАЛИЗАЦИЯ (темы)</b></p> <p>с помощью слов, рождающих образ атмосферы действия – это письмо родителям и детям, опорные слова темы, правила</p>	<p>Опорные слова: дружба, друзья, подруга, друг, семья, доброе утро, добрый день, здравствуйте....</p> <p>Правила:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Радуйся успехам своих товарищей.</li> <li><input type="checkbox"/> Если ты нечаянно совершил не очень хороший поступок, обязательно извинись.</li> <li><input type="checkbox"/> Заботься о малышах, играй и занимайся с ними.</li> <li><input type="checkbox"/> Не обижай маленьких, не отбирай у них игрушки.</li> <li><input type="checkbox"/> В гостях будь вежливым, веди разговор спокойно.</li> <li><input type="checkbox"/> Один говорит, другие слушают.</li> <li><input type="checkbox"/> Не жадничай, не отбирай ничего у товарищей.</li> </ul>
<p><b>ВИЗУАЛИЗАЦИЯ</b></p> <p>проекта темы, отраженная в виде наглядного материал в Центрах активности, стимулирующего ребенка</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Наглядный материал: картинки, схемы, модели</li> <li>2. Рассматривание иллюстраций: «Ребята и зверята», «Дом»</li> <li>3. Медиалекторий «Мы дружные ребята»,</li> </ol>

к конструктивной деятельности	«Друг познается в беде» и т.д. 4. Просмотр мультфильма «Приключение Банифация», «Кот Леопольд»
МАТЕРИАЛИЗАЦИЯ проекта (темы) в процессе разных видов детской деятельности – это поделки, рисунки, книжки самodelки, игровые атрибуты, продукт реализации темы и т.д.	<p>1. В группе созданы условия для проведения игр- экспериментирования: общения с людьми, со специальными игрушками для экспериментирования, с природным материалом.</p> <p>2. В группе и на участке созданы условия для народных игр: тренинговых, обрядовых, досуговых.</p> <p>3. Декорации для представления «Цирк»</p> <p>4. Костюмы, элементы костюмов, игровые атрибуты:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> для сюз-ролевых игр: «Семья», «Кафе», «Киностудия», «Фабрика игрушек», «Цирк»;</li> <li><input type="checkbox"/> режиссерских: «Перекресток», «Дом», «Зоопарк»;</li> <li><input type="checkbox"/> для игр-драматизаций: «Зимовье», «Без друзей не прожить», «Теремок», «Цветик-семицветик»;</li> <li><input type="checkbox"/> для инсценировок стихотв-ия С.Маршака и т.д.</li> </ul> <p>5. Выпуск газеты «День дружбы».</p> <p>6. Создание мультстудией группы «Вишенки» мультфильма «Маша и ее друзья».</p> <p>7. Работа артмастерских: «Бисероплетение», «Творческая мастерская».</p> <p>8. Проведение мастер-класса дошколят для дошколят «Ковроткачество», «Изготовление</p>

	<p>китайских рамок для фото», «Рисование свечой».</p> <p>9. Организация чаепития в группе.</p> <p>10. Создание музея дружбы.</p>
--	--

## СОЦИАЛЬНО-ОРГАНИЗОВАННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ВОСПИТАННИКОВ

(социокультурное событие)

Тема: Фестиваль дружбы

<p>мероприятия с детьми</p> <p>(реализация проекта в группе, акции, письмо другу, мастерские и др.)</p>	<p>мероприятия с родителями</p> <p>(мастер-класс, консультации, семейные проекты, буклеты, тренинги по теме и др.)</p>	<p>мероприятия с педагогами</p> <p>(творческие мастерские, педагогические гостиные и др.)</p>	<p>совместные мероприятия</p> <p>(развлечения, коллекционирование, творческие проекты и др.)</p>
<p><input type="checkbox"/> Деятельность детей в Центрах активности</p> <p><input type="checkbox"/> Выставка детского творчества «Что такое хорошо, что такое плохо»</p> <p><input type="checkbox"/> Ярмарка детских и семейных работ</p> <p><input type="checkbox"/> Изготовление книжек и газет</p> <p><input type="checkbox"/> Физкультурн</p>	<p><input type="checkbox"/> Мастер-класс «Цветик-семицветик»</p> <p><input type="checkbox"/> Семейный праздник «Корабль детства», «День воздушных шаров»</p> <p><input type="checkbox"/> Семейная газета «Наша дружная семья»</p> <p><input type="checkbox"/> Семейные проект «Традиция</p>	<p><input type="checkbox"/> Работа в составе художественного совета</p> <p><input type="checkbox"/> Организация работы ярмарки-продажи поделок</p> <p><input type="checkbox"/> Накопление аудио, медиатеки</p> <p><input type="checkbox"/> Организация интересных</p>	<p><input type="checkbox"/> Работа в составе художественного совета</p> <p><input type="checkbox"/> Клуб бабушек «Посиделки»</p> <p><input type="checkbox"/> Гала концерт Фестиваля дружбы</p> <p><input type="checkbox"/> Игрскоп-шоу «Знаки</p>

<p>ый досуг «13 неожиданностей»</p> <p><input type="checkbox"/> Спортивный праздник «День Нептуна»</p> <p><input type="checkbox"/> Чаепитие в группах</p> <p><input type="checkbox"/> Ситуативные разговоры с детьми «Друг познается в беде», «Не имей сто рублей, а имей сто друзей»</p> <p><input type="checkbox"/> Работа артмастерских в группах «Бисероплетение», «Творческая мастерская»</p> <p><input type="checkbox"/> Открытие мастер-класса дошколят для дошколят и мастер-класс дошколят для взрослых</p> <p><input type="checkbox"/> Изготовление коллажа</p> <p><input type="checkbox"/> Экологическая акция «Встречаем птиц»</p>	<p>нашей семьи», «Любимое блюдо семьи»</p> <p><input type="checkbox"/> Оформление буклета «Вместе весело шагать», «Маршрут выходного дня»</p> <p><input type="checkbox"/> Традиционная акция «Подари улыбку детям»</p> <p><input type="checkbox"/> Семейный театральный конкурс «Сказочная тропа»</p> <p><input type="checkbox"/> Психологический тренинг «Умеет ли ваш ребенок дружить?»</p>	<p>встреч</p> <p><input type="checkbox"/> Творческий конкурс «Эмблема Фестиваля дружбы»</p> <p><input type="checkbox"/> Организация экскурсии в краеведческий музей «Куклы наших бабушек»</p> <p><input type="checkbox"/> Работа творческой мастерской «Печки-лавочки»</p> <p><input type="checkbox"/> Педагогическая гостиная «Развитие социальных способностей и социальных навыков у дошкольников»</p>	<p>зодиака»</p> <p><input type="checkbox"/> Клуб родителей «Будущий первоклассник»</p> <p><input type="checkbox"/> Спортивно-познавательная программа «Эти ушастые животные»</p>
--	---	---	--

Итоговое мероприятие фестиваля: открытие музея дружбы

# МОТИВИРОВАННОЕ ЛИЧНОСТНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ВЗРОСЛЫХ И ДЕТЕЙ

(особенности функционирование детско-взрослого сообщества)

Принципы	Доверять себе, учиться доверять другим, принимать ответственность за свои действия, осознавать собственную значимость и самостоятельность, ценить чувство принадлежности к сообществу.
Заповеди	Все, что мы делаем, делаем во имя ребенка. МЫ бережно относимся друг к другу. В радости и в беде – мы одна семья.
Девиз	Настоящий педагог, тот кто знает, как отблагодарить душу ребенка, развить речь, ум, натренировать тело и сделать жизнь его счастливой. (Сухомлинский М.)
Правила общения	<b>КОЛЛЕКТИВНЫЙ ДОГОВОР</b> о правилах общения детей и взрослых в детско-взрослом сообществе  1. Общие положения 1.1. Настоящий договор заключается между детьми и взрослыми с целью определения взаимных обязательств по защите интересов каждого участника детско-взрослого коллектива и создания самого дружного, самого веселого, самого умного, разумного сообщества. 1.2. В течение срока действия данного договора и взрослые, и дети вправе вносить в него дополнения и изменения на основе взаимной договоренности. 1.3. Действия договора распространяется на всех детей и взрослых, как в детском саду, так и в семье, и предусматривает его обязательное выполнение. 2. Основные правила построения партнерских отношений. 2.1. Строить отношения на основе уважения друг к другу, взаимной поддержки, понимания, учета интересов всех и

каждого.

## 2.2. Правила для детей:

- Очень стараться уважать, слушать и слышать взрослых;
- Помогать взрослым в выполнении ими правил;
- Благодарить взрослых за интересный день;
- Принимать активное участие в разработке правил общения;
- Любить детский сад, интересно жить, дружить и не тужить
- И т.д.

## 2.2. Правила для родителей:

- Способствовать созданию эмоционально-комфортного климата в семье;
- Помогать ребенку в овладении нормами и правилами общения;
- Чаще играть с ребенком и разрешать играть в любимые игры
- И т.д.

## 2.3. Правила для педагогов: (как продемонстрировать свое уважение детям)

- Учитывать мнение каждого ребенка;
- Быть справедливыми, добрыми, веселыми и внимательными;
- Благодарить детей за успехи и достижения, оказанную помощь
- И т.д.

## 3. Срок действия договора.

3.1. Настоящий договор заключен бессрочно и вступает в

силу с момента его подписания.

4. Реквизиты и подписи сторон.

Список использованной литературы:

1. Ашиков В. Дошкольное воспитание в новом веке// Дошкольное воспитание. -2000.-№ 1.- С.8-11.
2. Михайлова-Свирская Л.В. Индивидуализация образования детей дошкольного возраста. Пособие для педагогов ДОО. -- 79 с.
3. Петровский В.А., Кларина Л.М, Смывина Л.А., Стрелкова Л.П. Построение развивающей среды в дошкольном учреждении. М.: Нов. шк., 1993. - 107с.
4. Стеркина Р.Б. Качество дошкольного образования и основные тенденции его изменения //Дошкольное воспитание, 1996.- № 6.- С. 2-10.
5. Формирование социальной компетентности дошкольников (из опыта работы) / Н.Н.Королева и др.; под ред. С.В.Проняевой. Челябинск: - ООО «Полиграф-Мастер», 2007. – С.44-67

Начну с ФГОС: Какие задачи ставит перед нами стандарт:

«- уважительное отношение к каждому ребёнку, к его чувствам и потребностям»;

«- поддержка индивидуальности и инициативы детей через создание условий для свободного выбора детьми деятельности»;

«- создание условий для принятия детьми решений, выражения своих чувств и мыслей»;

«-- поддержка инициативы и самостоятельности во всех видах детской деятельности»;

«--возможность выбора детьми материалов, видов активности, участников совместной деятельности и общения».

**ПОЭТОМУ** намечаются такие изменения

\*Дошкольные организации несут ответственность за внедрение принципа участия(соучастия) в качестве реальной повседневной практики и за придание этому процессу значимого приоритета в образовательной деятельности.

\*основные задачи образовательного процесса необходимо реализовать в повседневной деятельности, в естественных условиях (в центрах активности, традиционные занятия уходят на второй план.

\* заранее продуманная взрослыми программы не отменяются – а являются пособием для воспитателей, педагог продумывает темы, задачи, формы работы, создаёт развивающую среду с учётом интересов и потребностей своих детей и организывает работу)

**ЧТО СПОСОБНО ДАТЬ СТАРТ ИЗМЕНЕНИЯМ В ДОШКОЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ РОССИИ?**

**РАЗВИТИЕ КУЛЬТУРЫ УЧАСТИЯ И СОУЧАСТИЯ** детей в жизни группы. Участие(соучастие) - это форма обучения, которая начинается с диалога. Участвовать – значит вносить свой вклад в совместную работу, выражать своё мнение по поводу происходящего, делиться своими планами и решениями по вопросам, затрагивающим твою жизнь и жизнь группы, совместно находить решения вопросов и задач, брать на себя ответственность за какое – то дело, или не принимать участие в делах (если не хочешь). За детьми закрепляется свобода выбора. Наши дети очень любят поговорить, в жизни группы постоянно происходят какие то обсуждения -- обмен опытом, разбор конфликтов, планирование дел, совместных игр и т. д.

Главная форма для развития участия и соучастия, - это детский совет.

Детский совет «производственная летучка» подразумевает общее собрание группы детей вместе с педагогом. Каждый получает возможность рассказать о событиях в своей жизни, описать свои переживания, поделиться желаниями, а также получить новую информацию от других. По инициативе детей и взрослых фиксируются темы, предстоящее занятие,



устанавливаются групповые правила, намечаются планы на сегодняшний день, поддерживается позитивное расположение духа, проводятся разного рода игры и упражнения (речевые, артикуляционные, элементы психогимнастики, совместные чтения, пение, разучиваются новые упражнения) И в этих обсуждениях воспитатель гибко предлагает нужные ему темы, подталкивает детей, на основе их свободного выбора, решать общую проблему.

Детский совет не должен быть слишком долгим, он проводится быстро, легко и непринуждённо.

У малышей 5-10 минут, у старших от 10 до 20 минут, в начале года можно собирать детей на несколько минут, постепенно увеличивая время.

В течение дня может быть до 3-х советов (план работы на день - «что я буду делать сегодня?», подведение итогов в середине дня или после сна- «что я сделал?» «что мне понравилось, не понравилось делать?») – дети учатся планировать свой день, управлять своим временем.

**РОЛЬ ВОСПИТАТЕЛЯ** – модератор (модерировать -- значить позволить детям свободно вести разговор, облегчить процесс высказывания мнения и воли без изменения содержания высказываемого.

По новым методикам предусматривается иррадиирующее обучение – обучение, основанное на признании различий интересов детей. Предлагая интересное дело тем детям, которые хотят им заниматься, можно достичь больших успехов в обучении.

Вместе с тем каждый день у детей должна быть возможность включиться в деятельность под руководством воспитателя (в полной группе, в малой подгруппе, в индивидуальном партнёрстве со взрослым). За ребёнком признаётся право выбора- работать в центрах активности или свободно играть. Ребёнок может с равным правом делать что – либо в рамках общей темы или отказаться от участия в ней и делать то, что он хочет

Исключением из права самоопределения может быть ситуация, когда выбранная ребёнком самостоятельная работа в центре активности совпадает с графиком работы специалиста (логопеда, психолога, медсестры, воспитателя по физкультуре и т. д. В этом случае воспитатель или специалист сообщает детям (ребёнку) о том, что их ждёт обязательная и ответственная работа у логопеда, психолога, воспитателя физкультуры и т. д.

В этом случае дети будут работать по плану взрослого. И в этом случае дети имеют право выбора.

— умение планировать совместную деятельность;

— как развить детскую инициативу и творчество;

— способы поддержки детей при выборе заданий;

-создание условий для коммуникации и философствования детей;

— как проходит детский совет? Какие задачи решает? Какие компетенции формирует у детей?

— Интересные формы сотрудничества детей и взрослых.

Пожалуйста, зарегистрируйтесь на МААМ. Копировать можно только зарегистрированным пользователям МААМ. Адрес публикации: <http://www.maam.ru/detskijsad/organizacija-razvivayuschei-predmetno-prostranstvenoi-sredy-v-sotvetstvi-s-fgos-do.html>

Технология [Open Space](#) предназначена для организации рабочих встреч (совещаний, конференций и т. п.) с участием любого числа людей. В 1985 году консультант [Хэррисон Оуэн](#), имевший опыт работы с организациями различного уровня и масштаба, собрал и описал свои наблюдения, подходы и методы в работе с большими группами людей. «Отец» технологии утверждает, что движущей силой в процессе Открытого пространства служит [эмерджентность](#).



Особенности мероприятия, которое проводится по технологии [Open Space](#): заранее подготовленной программы встречи нет, докладов и выступающих нет, экспертов нет, пленарных заседаний нет. И, тем не менее, оно состоится и пройдет успешно. Но только в том случае, если будут соблюдаться некоторые условия. На такое мероприятие загонять людей бессмысленно. Участников следует пригласить, и они должны быть заинтересованы в теме обсуждения. Если это условие не выполняется - мероприятие не достигнет поставленных целей.

## Принципы Open Space

Кто бы ни пришел - это наиболее подходящие участники

Интерпретация этого принципа такова: проработанность, глубина и масштабность результатов зависят от степени вовлеченности, осмысленности и адекватности участников.

Все, что здесь происходит, - это единственное, что может происходить.

Эта установка, на первый взгляд, расширяет рамки мероприятия: здесь может случиться что угодно - и плохое, и хорошее, и все это - правильно. С другой стороны - принцип несет в себе предупреждение: событие будет именно таким, каким вы его сами сделаете, подготовите. В процессе изменить что-либо будет уже невозможно: происходит только то, что происходит.

Все начинается тогда, когда должно начаться и Все заканчивается тогда, когда заканчивается.

Они позволяют участникам начинать и заканчивать групповую работу, а также сам процесс Открытого пространства не по расписанию, а «как пойдет». Если все горячо обсуждают вопрос, а отведенное время вышло, то это не значит, что группа должна прекратить работу. Она может продолжать дискуссию до тех пор, пока не посчитает нужным завершить ее.

## Закон двух ног

Если человек, участвуя в работе малой группы, ничего не привносит в эту работу, а также ничего не получает для себя и ничему не учится, он должен взять на себя ответственность за то, чтобы «сделать ноги». Он может пойти в другую группу, или пойти подкрепиться. Главное - чтобы он полностью взял на себя ответственность за свои действия.



Открытие мероприятия, представление заказчика и ведущих, главной темы, знакомство с правилами и этапами работы - все это происходит в общем кругу. Далее все желающие сформулируют в рамках заявленной большой темы вопросы, которые они хотели бы обсудить. Каждый, кто хочет заявить вопрос для обсуждения, записывает его на лист, выходит в центр круга и объявляет. Этот лист участвует в «рыночной площади». Предложить свою тему может каждый участник. Из заявленных вопросов ведущие составляют «расписание» работы малых групп - распределяют темы для дискуссий по времени и площадкам обсуждения.

Затем все участники выбирают наиболее актуальные для себя темы и объединяются в малые группы. Группы могут быть очень разными по количественному составу: в одной из них могут оказаться 2 человека, в другой - 52. Это совершенно нормально. Работают группы параллельно.

Каждая группа должна вести на специальном бланке «протокол» обсуждения, желательно также записывать основные тезисы на флип-чарте. По окончании работы листы флип-чартов всех групп вывешиваются в одном месте, обозначаемом как «новости» и каждая группа может в любой форме ознакомить остальных участников с итогами своей работы.

Все протоколы рабочих групп собираются, и организаторы делают для участников «Открытого пространства» общую книгу. Таким образом, каждый участник к завершению мероприятия получает полный отчет о работе всех групп. На этой оптимистичной ноте [Открытое пространство](#) может завершиться: все собираются в одном зале и в общем кругу происходит закрытие/

