



БИБЛИОТЕКА ВОСПИТАТЕЛЯ

О.В. Солнцева

ДОШКОЛЬНИК В МИРЕ ИГРЫ

Педагогическое сопровождение
детей 5–7 лет в сюжетных играх

**На книги этой серии
(в комплекте с журналом «Воспитатель ДОУ»)
можно подписаться на почте по каталогам:**

«Урал-пресс» — 80899,
«Пресса России» — 39755,
«Почта России» — П2974.

Библиотека Воспитателя выходит ежемесячно



Издательство «ТЦ СФЕРА»

Ситуации игрового взаимодействия воспитателя с детьми

Ситуация 1

Игры по готовому сюжету, которые вводятся при помощи приема «Письмо из другого детского сада». Например, рассматривается послание следующего содержания, пришедшее на электронную почту детского сада.

«Здравствуйте, дорогие друзья! Нам очень понравились ваше письмо и ваши игры. Мы тоже очень любим смотреть мультфильмы и играть в них. Наши любимые герои — мышата. Они живут у нас в группе. Мы сделали им дом из дощечек и играем с ними. Вчера мы устроили день рождения Микки. Он пригласил к себе много гостей. Все стали поздравлять Микки и дарить ему подарки — надувной шарик, конфету, мисочку для еды. Потом Микки угощал всех сыром и мясом, — мы нарезали кусочками цветную бумагу. Получилось очень похоже. На сладкое был очень вкусный большой торт, который мы слепили из пластилина. Когда Микки пошел за тортом, его на месте не оказалось. Это большая ворона украла его, но съесть не успела. Мыши догнали ворону и отобрали торт. Ворона попросила прощения, и все ее простили. Потом Микки угощал всех чаем и тортом, и на ворону никто не обижался. Вот так мы играем. Нравится ли вам наша игра? Если да, то поиграйте в нее и напишите, что у вас получилось. Дети старшей группы детского сада № XX».

В ходе беседы детям задаются вопросы: понравилась ли им игра детей из другого детского сада, какие персонажи понравились больше всего, какие у них характеры, какие игрушки и предметы нужны для этой игры. Предлагается выбрать необходимые игрушки и материалы, а затем поиграть в такую же игру. Воспитатель подчеркивает, что интересно играть, когда дети умеют договориться, когда могут играть вместе.

Ситуация 2

Организация режиссерской игры по готовому сюжету. Создание игровой обстановки, подбор игрушек, изготовление недостающих атрибутов. Воспитатель занимает позицию игрового партнера, играющего вместе с детьми и оказывающего педагогическую поддержку (подсказывание событий, реплик, способов действий с игрушкой, придумывание новых событий, которых нет в готовом сюжете).

Ситуация 3

Для осознания успехов детям предлагается сочинить ответное письмо друзьям из другого детского сада, написать, что им больше всего понравилось в игре, что нового они придумали.

Ситуация 4

Игровое упражнение «Письмо друзьям», рассказывающее о любимых сюжетах игр детей в детском саду, ставит перед детьми задачу выдвигать игровые инициативы, словесно описывать сюжет игры, наполнять его эмоционально-положительным содержанием.

Ситуация 5

В группу приходит письмо с рисунками про свою игру детей из другого детского сада. Но часть рисунков «не открывается». Дети высказывают предположения о том, что могло быть на отсутствующих рисунках, и разыгрывают разные варианты сюжета. Затем восстанавливают рисунки и описывают в письме варианты развития сюжета.

Литературный сюжет как основа детской игры*

О природной способности ребенка воплощать в игре сказочный сюжет пишет К.И. Чуковский, отмечая, что в играх дети выступают одновременно авторами и исполнителями сказок, создавая неповторимые образы героев.

По мысли А.В. Запорожца, игра открывает перед ребенком возможность осмысления и проживания событий, за которыми он следил, слушая сказку, поскольку «для осознания чего-либо ребенку-дошкольнику необходимо действовать в отношении познаваемого предмета». Сказка — наиболее доступный для восприятия культурный образец инициативного отношения к миру в дошкольный период. По мнению Л.И. Элькониновой (2016) желание ребенка походить на любимого героя сказки мотивирует его на достижение новых целей. В рамках исследовательской работы изучалось влияние различных по структуре сюжета сказок на игровую деятельность детей.

А.В. Запорожец (1966) отмечал, что сказка «изменяет общее отношение к действительности, способствует возникновению новых, более высоких мотивов деятельности ребенка». В качестве специфического критерия восприятия сказки он выделяет содействие ребенка сказочному герою, когда тот пытается встать на место сказочного персонажа, прожить вместе с ним события в сказке и помочь ему в преодолении препятствий. Содействие инициирует у ребенка желание осознать прочитанное, а это возможно только через конкретную деятельность в отношении осознаваемого.

* Материал подготовлен совместно с Т.В. Полевской.

Характерные проявления этого явления описывает М.Б. Елисева: содействие ребенка проявляется в творческом преобразовании прочитанного, примерами которого являются инсценировка сказок, придумывание новых на основе прочитанного, лепка, рисование сказочных героев. Результаты исследований М.Б. Елисейевой говорят о том, что современного ребенка отличает более продолжительная склонность к содействию в связи с высокой интерактивностью его восприятия. Из этого следует, что для развития восприятия сказки у современных детей важно использовать интерактивные методики работы с книгой, читать с детьми в режиме «диалогового» чтения, обсуждая и комментируя прочитанное, что способствует включению воображения и усилению эмоциональных состояний.

Исследования Л.И. Элькониновой доказали, что волшебная сказка доступна как форма представления инициативного отношения к миру, которая опробуется ребенком в игре. Образец инициативности героя выделяется ребенком за счет его эмоциональной включенности в события сказки. Именно в ролевой игре он делает первые пробы инициативности. Примеряя на себя образец, заданный в волшебной сказке, дети выстраивают игру из двух действий. Сначала создавалась ситуация вызова, в которой происходило какое-то непредвиденное обстоятельство, побуждавшее к действию, потом следовала ответная реакция на вызов, устранение героем последствий. Результаты исследования Л.И. Элькониновой, Т.В. Бажановой (2007) говорят о том, что инициатива, заданная в волшебной сказке, опробуется детьми и в свободных играх, которым также характерна двухтактная форма сюжета, что позволяет считать сказку культурным прототипом сюжетно-ролевой игры.

Данные социологического опроса родителей дошкольников о литературных предпочтениях детей говорят о том, что сказки сохраняют лидирующую позицию в списке любимых художественных произведений современного ребенка (36,4%), однако это не народные сказки, интерес к которым прослеживается только в 10,3% случаев. Современным дошкольникам интересны произведения, где в качестве главных героев выступают антропоморфные персонажи, где присутствует образ маленького человека в мире взрослых, а также затрагиваются темы социального поведения и морально-этических вопросов (В.С. Собкин, К.Н. Скобельцина, А.И. Иванова, 2011). Исследования М.Б. Елисейевой (2019) также констатируют снижение интереса к народным сказкам у современных детей.

Результаты опроса родителей подтверждают, что детям «интересны современные литературные сказки, рассказы о сверстниках и о жи-

вотных». Интересно наблюдение родителей о том, что современные дети не задаются вопросом о принадлежности персонажа к категории хорошего или плохого, тогда как раньше этот вопрос был типичным. Можно предположить, что у детей, живущих в современном мире, полном противоречий и антагонизма, вопросы самоопределения и внутреннего выбора становятся более актуальными. Об этом говорит и тот факт, что дети не стремятся быть похожими на понравившихся героев книг, что отличает их от предшествующих поколений детей.

Исследуя художественный мир современной сказки и ее влияние на детскую субкультуру, С.А. Маслова (2013) выделяет главное ее отличие от ее предшественников, состоящее в том, что современная сказка признает право за ребенком быть таким, какой он есть, принимая со всеми его шалостями и любопытством, он имеет право быть отличным от взрослого. Герои современных сказок изобретательны, инициативны и в кульминационный момент проявляют свои лучшие качества, чем способствуют торжеству справедливости в финале. В современных сказках меняются и принципы построения сюжета. Если в основе сюжета народных сказок лежит противодействие двух сторон, одурачивание или обман одного персонажа другим, то в современных литературных сказках проблема противостояния снимается, и на первый план выходят темы дружеских или семейных взаимоотношений, понимания своего места в мире. В таком сюжете опасные ситуации, на которых держится двухтактная структура сказки, инициируются самими героями. Движимые страстью ко всему новому и неизведанному, они нарушают запреты, попадая в неприятные ситуации, и благополучно выходят из них путем осознания собственных ошибок.

Об этом же говорит М.А. Шакарова (2016), сопоставляя культурные тексты, транслируемые современным детям. Опираясь на труды Ю.М. Лотмана о структуре художественного текста, она выделяет две существующие модели мира, на которых выстраивается сюжетная линия культурного продукта. Первая модель — мир без насилия и жестокости, где нет противостояния добра и зла. Вторая модель — разделение мира на две враждующие стороны. Каждая из этих моделей мира характеризуется соответствующей ей сюжетной линией, особенностям построения двухтактной структуры и миром персонажей.

Опираясь на исследования С.А. Масловой (2013) и М.А. Шакаровой (2016), в рамках выделено два типа сказочных сюжета, отличающиеся принципом построения двухтактной структуры (табл. 3). При отборе сказок учитывались их типичные признаки, такие как

установка на вымысел, линейное развитие событий, лаконичность повествования и счастливый конец. Предполагалось, что в литературном опыте ребенка должны присутствовать различные по сюжету сказки, инициирующие его на дальнейшие действия.

Таблица 3

**Сравнительный анализ текстов сказок
Ж. Юрье «Парад Алле»
и Ю. Ивановой «Не будите спящего дракона»**

Параметры сравнения сказок	Сказка «Парад Алле»	Сказка «Не будите спящего дракона»
Модель мира	Сказка демонстрирует модель мира, построенного на противостоянии хороших и плохих героев	Сказка демонстрирует модель мира, в котором нет внешней борьбы добра и зла
Сюжет	В основе сюжета лежит нападение Фокусника Сигмы на доброго и беззащитного кенгуру Алле Оп	В основе сюжета лежат загадочность и неизвестность, которую таит в себе спящий дракон
Построение двухтактной структуры	Инициация героев сказки к действию (семейство кроликов) происходит за счет того, что они защищают кенгуру Алле Оп от Фокусника Сигмы, попадают в его ловушку и выпутываются из нее, проучивают Фокусника Сигму	Инициация героев к действию построена на их внутреннем отношении к происходящему. Маленькие гномы находят большого спящего дракона. В предлагаемых сюжетом обстоятельствах им предстоит неоднократно сделать выбор: бояться или нет спящего дракона, защищать или не защищать его от саблезубых тигров, будить его или не будить
Персонажный мир	Главный персонаж (Фокусник Сигма) занимает позицию агрессивную и недоброжелательную. Остальные герои направляют свои усилия на выпутывание из затруднительных ситуаций, созданных главным персонажем	Главный персонаж (спящий дракон) занимает в сказке нейтральную позицию. Остальные герои пытаются разобраться со своим внутренним выбором по отношению к главному герою и делают финал сказки положительно окрашенным

Организация игр детей 4—6 лет по сказкам Ж. Юрье «Парад Алле» и Ю. Ивановой «Не будите спящего дракона» показала, что сюжет, построенный на противостоянии героев, приводит к нежеланию детей использовать образы ее персонажей и переносить события произведения в игру. Это связано, прежде всего, с теми эмоциями страха, обиды, возмущения, которые испытывают дети в процессе чтения, они не готовы проживать их вновь в игре. Нежелание взаимодействовать с отрицательным персонажем вынуждает их выбирать для воспроизведения только безопасные или положительно окрашенные события сказочного сюжета.

Сказка, где в качестве структуры сюжета выступает внутренний конфликт героев и на первый план выходит поиск героями своего места в мире, инициирует на повторное проживание ее событий и желание отразить собственное видение образа персонажа и событий сказки. Прежде всего этому способствуют позитивные эмоции, полученные детьми в процессе чтения сказки (восторг, радость, переживание). Загадочность главного героя и интрига вокруг него становятся сильным мотивом, стимулирующим не только к воспроизведению положительно окрашенных событий сказочного сюжета, но и к отражению вызова, связанного с опасностью. Дети проявляют готовность включаться в игру по каждому из сюжетных событий.

Полученные результаты говорят о том, что сюжетно-ролевая игра с опорой на сказочный сюжет позволяет детям 4—6 лет выйти на новый уровень развития игровой деятельности. Были зафиксированы изменения во внутриигровом взаимодействии, уровне игрового замысла, его устойчивости и воплощении. Наибольший рост игровых показателей отмечен в сюжетно-ролевых играх с опорой на сказочный сюжет, в котором отсутствовало противостояние плохих и хороших героев. Сказка, сюжет которой выстраивается на внутреннем противоречии ее персонажей, в большей степени инициирует детей на повторное проживание ее событий и желание отразить собственное видение образа персонажа в игре.

Технология педагогического сопровождения детей в режиссерских играх по мотивам литературных произведений

Даная педагогическая технология позволяет организовать режиссерские игры по мотивам разных сказок или мультсериалов. Продолжительность организации игры по одной сказке — 2—3 мес. Следует помнить, что совместная с воспитателем работа по подго-

товке к игре или сама игра не заменяет свободных самостоятельных игр в соответствии с интересами! Воспитатель взаимодействует с микро-группами детей (3—6 чел.), реализуя содержание с учетом особенностей развития субъектной позиции и интересов старших дошкольников.

Для развития способности к фантазированию в режиссерской игре целесообразно использовать сказочные сюжеты, так как сказка по своей природе близка игре — она погружает в атмосферу условности, вымысла, чрезвычайно привлекая детей. В свою очередь, сюжет игры представляет собой последовательность взаимосвязанных событий и в этом смысле аналогичен любому повествовательному тексту.

Для развития игровых умений создается полифункциональный игровой материал. Полифункциональность определяется возможностью развертывания неограниченного количества сюжетов на его основе, его содержание связано со сказочным материалом, а структура способствует присвоению детьми более сложного способа структурирования сюжетосложения.

1-й этап. Обогащение игрового опыта детей новым содержанием на основе организации художественного восприятия сказки.

2-й этап. Развитие сюжетосложения на основе использования полифункционального игрового материала по сюжетам новой и знакомых сказок. Полифункциональный игровой материал представляет смысловое поле — пространство, на котором разворачиваются игровые события. Это может быть сказочная страна или город (первая часть). Далее этот материал выступает в качестве пускового механизма, помогающего детям разворачивать новое содержание игры, основанное на борьбе добра и зла, направляет своим содержанием замыслы детей. На новом игровом поле изображается новая сказочная страна или город, в который попадают знакомые детям игровые персонажи (вторая часть).

3-й этап. Развитие сюжетосложения на основе самостоятельного создания полифункционального игрового материала и придумывания новых приключений героев сказки. На этом этапе педагогической технологии игровой материал отражает внутреннюю позицию ребенка по отношению к воображаемой ситуации и создается как сказочная страна, придуманная детьми для новых приключений игровых персонажей (третья часть).

Алгоритм педагогического взаимодействия воспитателя и детей представлен в табл. 4.

Цели: развитие умений сюжетосложения в режиссерских играх на основе преобразования готового сюжета в новый сюжет; развитие

умения совместно создавать новые игровые сюжеты; развитие умения согласовывать замыслы.