

**МОЗАИЧНЫЕ МАКЕТЫ:КАРТЫ
КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ СЮЖЕТНОЙ ИГРЫ
ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

Доронов С. Г.

Аннотация

Игра, представляющая собой особую субкультуру детства, передается от старших детей к младшим в процессе совместной игровой деятельности. В последние десятилетия детские игры стали непродолжительными, их сюжеты характеризуются ограниченностью и однообразием, что вызвано нарушением естественного процесса передачи способов игры в разновозрастных группах. Формирование способов игры в значительной степени перешло к дошкольным образовательным учреждениям, а важную роль в этом процессе играют материалы, активизирующие самостоятельную игровую деятельность детей. Эти материалы должны облегчать построение сюжета, что сделает игру более привлекательной и интересной, расширять тематическое многообразие сюжетов и вместе с тем не связывать игру определенным тематическим содержанием. В качестве одного из средств, активизирующих свободную сюжетную игру, могут выступать мозаичные макеты-карты.

Ключевые слова

Сюжетная игра, сюжет игры, передача способов игры как культурной деятельности, мозаичные макеты-карты.

**MOSAIC MODEL: CARD
AS A MEANS OF ACTIVATION games
Children older than preschool age**

Doronov S.G.

Annotation

The game, which is a particular subculture of childhood, is passed from older to younger children in the process of joint play activities. In recent decades, children's games were short-lived, their stories are characterized by limited and monotonous, which is caused by a violation of the natural process of transfer of ways of playing in different age groups. Formation of ways to play to a large extent transferred to the pre-school educational institutions, and an important role in this process are the materials that activate self-play activity of children. These materials should facilitate the construction of the plot that make the game more attractive and interesting, to expand the thematic variety of subjects and at the same time not tie the game a certain thematic content. As a means of activating a free plot of the game may make the mosaic-card layouts

Key words

Story game, the storyline, the transfer of ways to play as a cultural activity, mosaic-card layouts.

Сведения об авторе

Доронов Сергей Геннадиевич, научный сотрудник ФГУ "Федеральный институт развития образования"
email: vacante@yandex.ru

МОЗАИЧНЫЕ МАКЕТЫ-КАРТЫ

КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ СЮЖЕТНОЙ ИГРЫ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Игра, представляющая собой особую субкультуру детства, передается от старших детей к младшим в процессе совместной игровой деятельности. В последние десятилетия детские игры стали непродолжительными, их сюжеты характеризуются ограниченностью и однообразием, что вызвано нарушением естественного процесса передачи способов игры в разновозрастных группах. Формирование способов игры в значительной степени перешло к дошкольным образовательным учреждениям, а важную роль в этом процессе играют материалы, активизирующие самостоятельную игровую деятельность детей. Эти материалы должны облегчать построение сюжета, что сделает игру более привлекательной и интересной, расширять тематическое многообразие сюжетов и вместе с тем не связывать игру определенным тематическим содержанием. В качестве одного из средств, активизирующих свободную сюжетную игру, могут выступать мозаичные макеты-карты.

Ключевые слова. Сюжетная игра, сюжет игры, передача способов игры как культурной деятельности, мозаичные макеты-карты.

В современной педагогике и психологии сюжетная игра рассматривается как основной вид деятельности детей дошкольного возраста. В ней развивается способность действовать в воображаемом плане и координировать свои действия с другими, совершенствуется аффективно-мотивационная сфера, формируется умение ориентироваться в смыслах человеческой деятельности (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Ж. Пиаже, Д.Б. Эльконин и др.).

Важным элементом сюжетной игры детей дошкольного возраста является игровой предмет. По мнению Л.С. Выготского, он помогает ребенку в игре осуществить сдвиг «от мысли к действию».

Итак, как уже было сказано, игра передается от старших поколений детей к младшим в процессе совместной игровой дея-

тельности, но в последние годы в силу разных причин игра стала непродолжительной и однообразной, что и объясняет следующий факт: функция формирования способов игры в значительной степени перешла к дошкольным образовательным учреждениям. В этой ситуации, по мнению Н.Я. Михайленко и Н.А. Коротковой, трансляция игровых умений осуществляется взрослым – воспитателем детского сада [19]. Реализация этой функции заключается в поэтапном формировании игровых умений путем «постепенной передачи детям все более усложняющихся способов игровой деятельности на протяжении всего дошкольного детства» [там же. С. 9].

Н.Я. Михайленко и Н.А. Короткова на основе специфических способов создания воображаемой ситуации выделили следующие *этапы развития игровой деятельности*:

- *начальный этап*, основанный на условных предметных действиях;
- *этап ролевого поведения*, основанный на обозначении и реализации условной ролевой позиции;

• *этап сюжетосложения*, на котором воображаемая ситуация выстраивается из целостных событий, взаимосвязанных друг с другом.

По мнению Н.Я. Михайленко и Н.А. Коротковой, процесс передачи специфических для каждого этапа способов должен осуществляться в совместной игре взрослого с ребенком в рамках специальным образом организованной предметной игровой среды, где взрослый выделяет более сложный способ построения игры «в чистом виде», отделяясь от уже освоенных (активно практикуемых) способов.

В рамках концепции Н.Я. Михайленко и Н.А. Коротковой для такой формирующей игры взрослого с детьми использовалась специально продуманная предметная игровая среда, а именно:

- для детей 2–3 лет это предметно оформленные смысловые ситуации (готовая игровая обстановка) и сочетание реалистических игрушек с предметами-заместителями;

- для детей 3–5 лет ролевой способ выделяется путем «коммуникационной» игрушки – телефона – и минимизации использования других игровых предметов;

- для детей 5–7 лет предусматривается совместное творческое комбинирование (игра-придумывание) в вербальной форме, без опоры на игровой материал.

Н.Я. Михайленко и Н.А. Короткова предполагают, что освоенные способы построения игры будут использоваться в свободной (без участия взрослого) детской игре во всей ее полноте, т.е. с опорой на разнообразный игровой материал. Однако проблемы, связанные с подбором игрового материала для свободной игры детей, не находились в центре их внимания и были обсуждены лишь в общем виде.

Основываясь на концепции поэтапного формирования сюжетной игры, мы считаем весьма актуальной разработку вопросов подбора игрового материала для активизации игры детей. Говоря об активизации игры, мы имеем в виду создание предметных условий, позволяющих детям реализовать уже имеющиеся культурные образцы игры в самостоятельной деятельности.

Большое количество разнородного игрового материала в сочетании с дефицитом игровых образцов в значительной сте-

пени дезорганизует современного ребенка. Важность поиска и создания предметных материалов, активизирующих игру дошкольников, и определяет актуальность нашего исследования.

Ряд работ, основанных на наблюдениях эмпирического характера за игрой детей, указывает на важность игрушки в игре ребенка.

Так, Дж. Селли отмечает, что игрушка, «имеющая сходство с каким-либо предметом, вызывает в ребенке известное представление с такой интенсивностью, какой не может вызвать словесный символ» [15. С. 67].

На важность игрушки как вещественной опоры развития сюжета указывает В. Вундт в работе, посвященной анализу развития воображения у ребенка. «При этом свободном фантазировании образы фантазии являются везде слабыми, отрывочными и меняющимися, и именно поэтому они постоянно ищут какого-нибудь субстрата, могущего служить им точкой фиксирования, будет ли она самым обыкновенным предметом, на который упал взгляд» [2. С. 121]. Важным для нас в этом положении является то, что Вундт под «свободным фантазированием» подразумевает высшую, генетически наиболее позднюю форму игры ребенка, называемую в используемой нами терминологии игрой-придумыванием.

Рассматривая психологические механизмы игры, Л.С. Выготский отмечал, что в игре «ребенок оперирует оторванными от вещей и действий их значениями, но оперирует ими неотрывно от какого-то реального действия и какой-то другой реальной вещи». Этот тезис Л.С. Выготского был подробно раскрыт в работах его последователей – А.Н. Леонтьева [11] и Д.Б. Эльконина [17].

Функции игрушки изменяются в соответствии с развитием игровой деятельности ребенка. Для ребенка раннего возраста, осваивающего культурно зафиксированное назначение предметов, игрушки представлены прежде всего предметами оперирования, повторяющими его бытовое окружение. Постепенно ребенок начинает моделировать в игре не только непосредственное орудийное действие, но и более широкие смысловые ситуации. Усложне-

ние репрезентируемой модели подразумевает и изменение предметной игровой среды. Традиционно под изменениями подразумевается все более широкое использование предметов-заместителей – условных игрушек.

В целом рекомендации, касающиеся подбора игрушек с целью создания благоприятных условий для игры, ее активизации, сводились к созданию тематических наборов из игрушек, дополненных полифункциональными материалами [5, 12, 13, 16].

Более продуктивным в подборе игрового материала для активизации сюжетной игры старших дошкольников представляется подход, связанный с классификацией игрового материала по его функции в сюжетной игре, получивший детальную проработку в работе Н.А. Коротковой [9], которая во главу угла поставила *разделение игрушек для сюжетной игры в соответствии с их сюжетобразующей функцией*:

- 1) игрушки-персонажи;
- 2) игрушки – предметы оперирования;
- 3) игрушки – маркеры пространства.

Каждый из этих типов сюжетобразующих игрушек отличается также *мерой условности, включающей три параметра*:

- внешний облик (реалистическая, прототипическая, условная игрушка);
- размер (большая, средняя, мелкая);
- степень готовности (готовая, трансформируемая, сборная).

Н.А. Короткова считает, что для активизации сюжетной игры детей старшего дошкольного возраста подходят сюжетобразующие игрушки всех трех типов; причем каждая из них может стать «пусковым» для игры. В отличие от детей младшего дошкольного возраста старшим дошкольникам не обязательно нужна совокупность всех трех типов, достаточно одного типа или сочетания двух типов сюжетобразующих игрушек. Что касается меры условности, то, по мнению Н.А. Коротковой, для старших дошкольников предпочтительны реалистические и условные игрушки с тенденцией к их небольшому размеру и увеличению доли трансформируемых и сборных игрушек. Такого рода материал дает больший простор детскому воображению в игре.

В разделении игровых предметов в соответствии с их сюжетобразующей функцией мы видим особое значение предложенной Н.А. Коротковой классификации для активизации игры детей старшего дошкольного возраста. Если конкретными тематическими наборами игровых предметов возможно создать приемлемые условия для игровой деятельности детей раннего и младшего дошкольного возраста, содержание игр которых основано на моделировании ближайшего бытового окружения, то для детей 5–7 лет это невозможно по объективным причинам. Круг личных интересов современного ребенка широк и непредсказуем, поэтому обеспечить всех детей в группе детского сада тематическими наборами просто невозможно.

В работе Н.А. Коротковой подчеркивается значение макетов, т.е. особых игрушек – маркеров игрового пространства для игры старших дошкольников. «Большую ценность для ребенка приобретает не отдельная игрушка-персонаж, а персонаж в наборе с предметами оперирования и маркерами пространства или наборы, состоящие из нескольких персонажей, относящихся к общему смысловому контексту. Такого рода наборы позволяют ребенку не просто осуществлять условные игровые действия или их цепочки, реализовывать ту или иную роль, но и строить свой игровой мир и управлять им, т.е. выступать в качестве творца (в режиссерской игре)» [9. С. 18].

В работе Н.А. Коротковой и И.Л. Кириллова [10] показано, что макет как особый маркер игрового пространства служит организующей основой для остального игрового материала: мелких игрушек-персонажей и игрушек – предметов оперирования. В этой работе были выделены два типа макетов:

1) макеты-модели, представляющие собой целостные объекты, которые ориентируют ребенка на сюжетные события, происходящие внутри них («кукольный дом», «крепость-замок/дворец»);

2) макеты-карты, отображающие определенную территорию и направляющие воображение ребенка на события «снаружи», вокруг находящихся в этом пространстве объектов (различные «ландшафтные» макеты).

Историю игровых макетов можно проследить прежде всего по художественной литературе. В ряде произведений автобиографического характера авторы указывали на большую ценность для их игры в детстве различного рода макетов – маркеров игрового пространства [1, 6]. Особое место универсальных макетов – маркеров игрового пространства в типологии игровых предметов, на которую указывает Н.А. Короткова, подтверждается рядом исторических примеров обширного использования в игре подобных игрушек и определило наш интерес к ним как средству активизации игры детей.

В этом мы также опирались на исследование И.Л. Кириллова [8], который в лабораторном эксперименте показал положительное влияние игровых макетов на сюжетную игру детей старшего дошкольного возраста. Выделяя различные игровые стили и типы играющих детей («повествователи», т.е. дети, предпочитающие развертывать сюжет во временном плане, как последовательность событий, и «архитекторы», которые предпочитают развертывание сюжета через детальное моделирование предметно-пространственной обстановки), он пришел к выводу: многозначный, «универсальный» макет создает условия для усложнения игры детей с разными стилями; причем плоскостной макет-карта предоставлял детям большую свободу для развертывания сюжета.

Подробно ознакомившись с игровыми предметами, так или иначе маркированными игровое пространство в детских садах, мы обратили внимание на то, что именно универсальные макеты, т.е. многотемные маркеры пространства, там практически отсутствуют. Подавляющее большинство маркеров представляет собой разнообразные прилавки, парикмахерские, магазины, мастерские, бензоколонки, имеющие фиксированное тематическое наполнение. Макеты-модели конструктора «Лего» и их аналоги имеют конкретное тематическое содержание, например «Аэропорт», «Пожарная часть», «Мастерская» и т.д. Различные кукольные дома также характеризуются естественной бытовой направленностью обстановки.

Нередко в дошкольных образовательных учреждениях можно увидеть плос-

костные макеты, изготовленные из мягкого полимерного материала и входящие в состав некоторых наборов для конструирования, или из тканого материала, которые используются как коврики для игры детей. Изображение, нанесенное на них, излишне детально и не отвечает требованиям многотемности и универсальности, обычно сводясь к городскому пейзажу.

Рассматривая вопросы, связанные с подбором игрового материала для детей старшего дошкольного возраста, необходимо учитывать, что этот материал должен отвечать возрастной потребности детей включаться во взаимодействие со сверстниками.

В проектировании такого материала мы руководствовались общими принципами организации предметно-пространственной среды группового помещения детского сада, сформулированными Н.А. Коротковой: 1) полифункциональность; 2) трансформируемость; 3) вариативность [18].

В этом контексте макет-карта должен принять форму целостного трансформируемого многофункционального комплекса, обеспечивающего игровые запросы как отдельных детей, так и детских игровых объединений.

Учитывая эти соображения, при разработке игрового материала мы воспользовались идеей Н.А. Коротковой о мозаичных макетах-картах, согласно которой мозаичные макеты-карты должны представлять собой набор листов из плотного материала, на которые нанесены условные изображения. Учитывая наиболее распространенные смысловые контексты детской игры, были предложены четыре макета-карты: город, порт, остров и река, т.е. два макета с городским ландшафтом и два – с природным (см. рисунок). Основное требование к изображениям: несмотря на условность, они должны быть узнаваемы детьми.

Важным для решения задач активизации игры Н.А. Короткова считает мозаичность – совместимость всех макетов друг с другом. Они могли быть составлены в одно целое для совместной игры нескольких детей и использоваться для индивидуальной игры ребенка. Более того, каждый макет-карта был составлен из двух частей. По размеру

половина макета соответствовала размеру стандартного детского стола, что позволяло играть не только на полу, но и за столами.

Используя отдельный макет-карту или его половину, ребенок имел возможность ограничить основанное на внутренней аффективной программе игровое личное пространство. В то же время он мог при желании объединить его с «игровым миром», созданным другим ребенком. Изображения, нанесенные на макеты-карты, располагали к этому, и макеты-карты можно объединять друг с другом в любой по-

следовательности. Также в случае разногласий, возникающих в ходе совместной игры, любой ребенок имел возможность выйти с фрагментом макета из общей игры и продолжить ее самостоятельно, не разрушив созданных построек.

Мы предполагали, что мозаичные макеты-карты в значительной степени смогут решить проблему политематизма сюжета игры, объединив в общем игровом пространстве игровые предметы различного тематического содержания.

При практической разработке игрово-

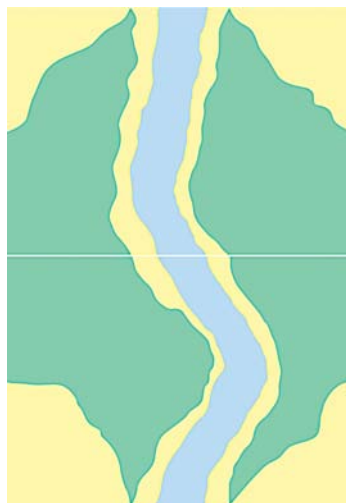
го материала старались учитывать не только психолого-педагогические требования к материалу, но и простоту их изготовления и удобство в эксплуатации в условиях группового помещения детского сада.

- Размер мозаичных макетов-карт обуславливался соразмерностью их детским столам, игрушкам-персонажам и предметам оперирования, обычно используемым в режиссерской игре детьми.

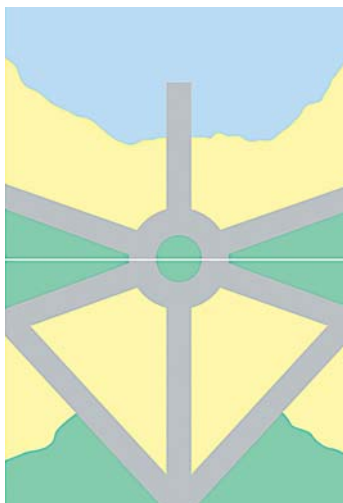
Подразумевая возможность дальнейшего тиражирования макетов, мы также учитывали размеры, принятые в полиграфии. С учетом этих требований размер половины составил 500 x 700 мм, а всего макета 1000 x 700 мм.

- При выборе материала мы исходили из того, что он должен быть достаточно прочным и жестким, чтобы дети могли передвинуть уже «обустроенный» лист, и в то же время достаточно легким, если они задумают его перенести. Экспериментальные образцы изготавливались на древесноволокнистой плите (ДВП) толщиной 4 мм.

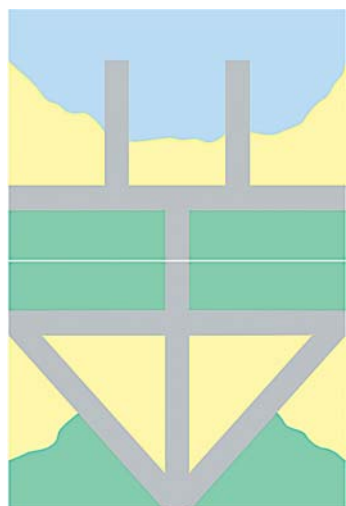
- Значительное внимание уделено цвету и графи-



Река



Город



Порт



Остров

Рисунок. Мозаичные макеты-карты

ке условного изображения, нанесенного на макеты-карты.

По общей идее, изображение должно было быть, с одной стороны, условным и лишь намекать на возможное направление в развитии сюжета, а с другой – понятным всем детям, вне зависимости от уровня развития символической функции, кругозора, культурной среды, воспитания и т.д. Оно должно было быть обобщенным и не изобилующим излишними деталями, которые будут отвлекать детей от восприятия макета в целом.

В общем разработанном комплексе макетов представлял собой четыре макета-карты, разделенные пополам, т.е. восемь макетных листов, совместимых как по цвету, так и по графике условных изображений.

Как показало проведенное исследование, мозаичные макеты-карты не только активизируют сюжетную игру старших дошкольников, но и вписываются в общую предметно-пространственную среду группового помещения детского сада. Листы макетов, расположенные вертикально (у стены или в специальной стойке), компактны и удобны для хранения в ограниченном пространстве группового помещения. А полифункциональность и трансформируемость мозаичных макетов-карт позволяют использовать их в продуктивной деятельности, когда игровой мир создается самими детьми не из готовых мелких игрушек, а из пластилина, бумаги, разнообразного бросового и природного материала.

Рекомендуемая литература

1. *Бенуа А.Н.* Мои воспоминания: В 2 т. Т. 1. М.: Захаров, 2005.
2. *Вундт В.* Фантазия как основа искусства / Пер. с нем. М.: Изд. Т-ва М.О. Вольфа, 1914.
3. *Выготский Л.С.* Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6.
4. *Выготский Л.С.* История развития высших психических функций // Собр. соч.: В 6 т. Т. 3. М.: Педагогика, 1991.
5. *Жуковская Р.И.* Воспитание ребенка в игре / Академия пед. наук РСФСР. М., 1963.
6. *Зайончковский О.В.* Петрович: Роман о живой русской душе. М.: ОПИ, 2005.
7. *Кассиль Л.А.* Кондуит и Швамбрания. М.: АСТ, 2006.

8. *Кириллов И.Л.* Индивидуально-стилевые особенности самостоятельного развертывания сюжета игры детьми старшего дошкольного возраста: Дисс. ... канд. психол. наук. М.: Изд-во МГУ, 1999.

9. *Короткова Н.А.* Материалы и оборудование для игровой деятельности // Материалы и оборудование для детского сада: Пособие для воспитателя детского сада / Под ред. Т.Н. Дороновой, Н.А. Коротковой. М.: Элти-Кудиц, 2003.

10. *Короткова Н.А., Кириллов И.Л.* Макет как элемент предметной среды для сюжетной игры старших дошкольников // Дошкольное воспитание. 1997. № 7.

11. *Леонтьев А.Н.* Психологические основы дошкольной игры // Психологическая наука и образование. 1996. № 3.

12. *Моложавая Е.* Сюжетная игрушка. Л.: КОИЗ, 1935.

13. *Новоселова С.Л., Реуцкая Н.А.* Игры, игрушки и игровое оборудование для дошкольных образовательных учреждений / Центр инноваций в педагогике. М., 1997.

14. *Пиаже Ж., Инхелдер Б.* Психология ребенка / Пер. с фр. М., 2003.

15. *Селли Дж.* Очерки по психологии детства / Пер. с англ. М., 1909.

16. *Флёрина Е.А.* Игра и игрушка: Пособие для воспитателя дет. сада. М., 1973.

17. *Эльконин Д.Б.* Психология игры. М.: Педагогика, 1978.

18. Предметно-пространственная среда детского сада. Старший дошкольный возраст / Под ред. Н.А. Коротковой. М.: Линка-Пресс, 2010.

19. Проблемы дошкольной игры: психолого-педагогический аспект / Под ред. Н.Н. Поддьякова, Н.Я. Михайленко. М.: Педагогика, 1987.

С. ДОРОНОВ,
научный сотрудник,
отдел дошкольного образования,
Федеральный институт
развития образования,
Москва
E-mail: vacante@yandex.ru