

## Образовательное событие: от чтения к игре

dovosp.ru  
«Дошкольное воспитание»

**С. Езопова,**

**О. Солнцева,**

кандидаты педагогических наук, доценты, кафедра дошкольной педагогики Института детства Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена;

методисты по опытно-экспериментальной работе, ГБДОУ № 8, Санкт-Петербург; sololov@mail.ru

**Аннотация.** В статье описан опыт проектирования и апробации образовательного события с детьми шести–восьми лет, результаты рефлексивной оценки педагогами эффектов его реализации. Основой организации событийного формата стали практики детского чтения и игры.

**Ключевые слова:** образовательное событие, образовательные эффекты, культурный прототип, детское чтение, игра.

**Н**а современном этапе развития дошкольного образования остро встает вопрос о смыслах образовательной деятельности для детей. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (ФГОС ДО) нацеливает педагогов на поддержку инициативы каждого воспитанника, предоставление ребенку права выбирать участников совместной деятельности. Реализации данного направления максимально способствуют форматы организации деятельности воспитанников в детском саду вне занятий. Одним из таких форматов можно считать **образовательное событие**.

### В чем смысл образовательного события?

Событие – это то, что происходит, оставляет глубокий эмоциональный след, но при этом не является чем-то постоянным или повторяемым вновь (Б.Д. Эльконин). Для каждого субъекта оно открывает смысл происходящего в образовательном процессе. При этом событие предполагает порождение и осмысление собствен-

ного опыта, активную, творческую деятельность его участников (Н.Б. Крылова).

Благодаря событийности образовательный процесс наполняется смыслами для участников, но при этом требует приложения личностного потенциала для реализации его целей (В.В. Сериков).

У каждого события есть определенный культурный прототип (праздник, конкурс, состязание, «защита», презентация и пр.), который лежит в основе его организации (Е.Е. Сергеева, О.М. Зорина).

Таким образом, **событие становится образовательным, когда цели, поставленные педагогом, совпадают со смыслами деятельности ребенка.** Одно и то же образовательное событие не может быть пережито дважды одними и теми же участниками, не может быть повторено заново. Но о нем дети будут вспоминать, отчасти вновь ощущать те эмоции, которые сопровождали его проживание.

## О событийных форматах в дошкольном образовании

Событие как особый формат взросло-детской деятельности представлено в современных программах дошкольного образования. В качестве основных его характеристик рассматриваются:

- тесная связь с игровой деятельностью;
- эмоциональная насыщенность происходящего для детей;
- направленность на применение детьми знаний и умений, полученных ранее;
- высокая степень творческой активности воспитанников, что делает незаметной для них направляющую роль педагога.

К событийным форматам в программах относят акции, проекты, праздники, экскурсии и пр.

## Что необходимо учитывать при проектировании и апробации образовательного события

Образовательное событие в дошкольной образовательной организации (ДОО) начинается с поиска значимой, эмоционально привлекательной для детей проблемы, которая решается в деятельности. Далее происходит создание определенного продукта в соответствии с культурным образцом, вокруг которого разворачивается событие (праздник, карнавал, презентация, интервьюирование, сценарий, афиша и пр.). Деятельность детей направлена на максимальное раскрытие их творческого потенциала. Поэтому интегрирующей деятельностью дошкольников является игра, которая обеспечивает мотивацию участия в событии.

Педагог выступает на правах более опытного партнера, помогающего воспитанникам приобрести или актуализировать необходимый опыт.

Важно соблюдение определенной **этапности проживания события**: начало (проблема, завязка) – развитие – кульминационный момент (достижение цели, решение проблемы). Завершить событие следует рефлексивной практикой его участников – это актуализация эмоций, обмен мнениями, припоминание самого значимого.

При этом в ДОО существует противоречие между пониманием значимости событийного формата для реализации целей образовательной программы и недостаточностью разработанных подходов к его проектированию. Разрешение этого противоречия и потребовало экспериментального проектирования и апробации образовательного события.

## **Предыстория, или Как появилась идея образовательного события**

В результате наблюдения за общением детей шести–семи лет педагоги отметили, что адекватное отражение собственных эмоций, передача настроения вызывают значительные затруднения у многих воспитанников. Зачастую это является катализатором конфликтов, разногласий в группе, мешает организации коллективных дел. Осознание данного факта натолкнуло воспитателей на поиск привлекательного для детей содержания, героев, которые были бы интересны и при этом помогали в решении актуальной проблемы.

В качестве источника, инициирующего образовательное событие, мы выбрали книгу Э. Успенского «Гарантийные человечки». По определению автора, у этих героев можно научиться многому: они веселые, мастеровитые и очень дружные. Детям свойственно копировать поведение персонажей, осуществлять идентификацию как процесс неосознаваемого отождествления себя с героями, воспринимая при этом свойственные им образцы поведения, стиль жизни.

### **День первый**

*Утро.* Первыми в группу приходят Лиза, Ваня и Петя. Начинают живо обсуждать мышей, которые объявили войну гарантийным человечкам.

Педагог сделала вывод, что книга заинтересовала детей, и решила предложить им подготовить спектакль или мультфильм по ее мотивам.

#### **Какие образовательные эффекты события возможны?**

- Развитие воображения и фантазии дошкольников за счет придумывания новых событий.
- Развитие коммуникативных способностей: детям потребуется договариваться между собой, согласовывать замыслы.
- Применение освоенных ранее изобразительных умений и навыков: при создании мультфильма нужно рисовать героев и не только.
- Развитие произвольности действий и поведения: важно не останавливаться на полпути и довести задуманное до конца.

#### **Запуск образовательного события**

При обсуждении увлечений детей большинство из них с удовольствием поведали педагогам о любимых мультфильмах, пересказывали сюжеты, описывали героев, которым они симпатизируют. Безусловно, мультипликация привлекательна для дошкольников, любимые герои-игрушки оживают в их руках, позволяют раскрыться, проявить себя.

## День второй

Утро. Детьми были выбраны главы книги: «Буре в плену» и «Сосиска для разведчиков», после чтения которых они с удовольствием инициировали разыгрывание сценок из прочитанного. Роли распределили быстро, и каждый участник стал подражать выбранному герою. Чуть позже подошел Ярослав, который сказал, что он вчера с папой читал книгу дальше. Ему очень понравилась роль Славы Кабытова, и он попросил дать ему ее сыграть. Играл выразительно, верно передавал интонации персонажа. Отказался выбрать себе героя только Владик, объясняя это тем, что он смущается. Но внимательно следил со стороны за происходящим.

Педагог заняла позицию наблюдения за игрой. Припомнила, как в группе сломался магнитофон, и предложила детям порассуждать, могла ли такая история быть положена в основу сценария мультфильма про гарантийных человечков? Дети вспомнили этот случай и сказали, что герои легко бы разобрались в причине поломки. Сравнивали гарантийных человечков с Фиксиками – персонажами другого мультфильма.

### **Что важно было сделать педагогу**

Поддержать инициативу детей, связанную с игрой в гарантийных человечков, но при этом дать им возможность реализовать собственный замысел.

Ярослав и Ваня незамедлительно стали придумывать сюжетные линии мультфильма: «Давайте представим, что из магнитофона вылетает диск и летает по группе, как тарелка инопланетян»; «Нет, пусть он просто не включается, или еще смешнее... поет песни наоборот».

Кто-то выдвинул версию: «Давайте напишем в мультстудию, пусть снимут такой мультфильм!». Дети стали шуметь, смеяться, а Злата спросила: «А можем ли мы сами снять мультфильм?». Предложение девочки было всеми поддержано.

## Проживание события, или Образовательное событие в лицах

### День третий

Утро. Лиза с Петей предложили нарисовать героев мультфильма: «Чтобы снять мультфильм, нам нужны фигурки героев. Будем их двигать и говорить, как они, вот и мультфильм получится». Владик поинтересовался у воспитателя, есть ли камера и как будем снимать мультфильм.

В рамках утреннего обсуждения дети самостоятельно определили алгоритм съемки мультфильма: рисование фигурок героев, прикрепление к ним нитей для передвижения на плоскости, придумывание сюжета, съемка. Выбрали понравившихся героев. Вначале попытались нарисовать их, но остались недовольны результатами и попросили распечатать шаблоны – «чтобы красивее было». В процессе рисования рассуждали о героях, вспоминали разнообразные сюжеты.

### **Важно!**

- Наконец-то умение правильно рисовать фигуру человека стало для дошкольников востребованным. А инициатива «нарисовать фигурки» шла от детей.

- Современные информационно-коммуникативные технологии открывают новые возможности для организации видеосъемки.

*Вторая половина дня.* «А про что же будет наш мультфильм?» – спросила Злата. Дети вспомнили идею про магнитофон, но развитие данного сюжета не вызвало интереса и поддержки в сегодняшнем обсуждении. «Давайте про пылесос! Мы его устройство знаем, рассказать сможем», – предложили Ваня и Ярослав. «Тогда надо еще комнату нарисовать, где мультфильм будем снимать», – уточнила Злата.

В ходе наблюдения было отмечено, что дети проявляют разную степень активности и включенности в подготовку мультфильма. Например, когда перешли к созданию декораций комнаты, мальчики быстро убежали и занялись другими делами. Часть детей сказали, что они на прошлой неделе рисовали комнату (уточнение: работа велась в рамках тематической недели «Наш дом»), это было очень трудно и поэтому они отказываются этим заниматься. Создавать декорации вызвались Лиза, Катя и Маша, каждая из которых нарисовала одну из стен комнаты.

### **Важно!**

- Образовательное событие оставляет детям полную свободу выбора деятельности, ее содержания.
- Воспитатель видит, насколько интересным, значимым было для них содержание тематической недели «Наш дом», в какой степени оно освоено разными воспитанниками. Оказалось, что многие дети считают его трудным. Возможно, что значимость данного содержания на момент его освоения была им непонятна. Что с этим делать?

## **День четвертый**

*Утро.* Декорации и герои созданы. Дети помнят, что сегодня начнется съемка мультфильма, и спешат в группу. Многие родители отмечают, что сбор в детский сад происходил молниеносно. Ярослав твердил маме все утро, что у него «важное дело, надо спешить». Поскольку это первый опыт съемки мультфильма, дети не были уверены в положительном результате и не говорили родителям, что это за «важное дело».

*Вторая половина дня.* Утреннее обсуждение процесса съемки мультфильма внесло уточнение в представления детей о том, каким образом все будет происходить. Принять участие было предложено всем, но часть детей сразу же отошли в сторону и сказали, что «они не запомнят столько слов», «они не смогут громко и выразительно рассказать», «что они забудут и перепутают слова».

Педагог предложила всем желающим попробовать, уточнила, что если что-то не понравится, то можно переснять, можно порепетировать роль. В результате осталась половина детей, остальные разошлись по группе и стали заниматься своими делами. Несколько мальчиков решили сделать модель пылесоса, чтобы ее тоже снять в мультфильме.

Следует отметить, что и оставшиеся ребята проявили себя по-разному. После первых проб и просмотра результата съемки некоторые дети заметили, что они говорят медленно, забывают текст, хихикают и «портят» мультфильм. При этом

самокритика звучала намного чаще, чем критика со стороны других участников. Педагог подбадривала детей, подсказывала, каким образом сделать фразу более выразительной, значимой, предлагала порепетировать, подобрать слова, которые легче выговорить. Кто-то из участников пытался повторять снова и снова, а кто-то уходил. Так образовался коллектив, с которым снимался мультфильм. В результате съемки получилось два варианта, которые и смонтировали педагоги.

### **Важно!**

- Появление незапланированного образовательного эффекта: дети начали оценивать себя сами, замечать, что у них не получается, стремиться к улучшению результата. Видимо, появление данного эффекта связано с отсутствием прямой оценки их деятельности педагогом. Образовательное событие не предполагает оценивания результатов по аналогии с образовательной деятельностью. Более того, прямая оценка взрослого может разрушить ауру проживания детьми темы, их вовлеченности в нее.
- Наличие понятного дошкольникам культурного образца, к которому следует стремиться, сделало всех активными участниками деятельности и привело к рефлексии результата.

*(Окончание следует.)*

## **Источники**

1. Крылова Н.Б. Условия проявления событийности в образовании // Событийность в образовательной и педагогической деятельности. Сб. / Под ред. Н.Б. Крыловой, М.Ю. Жилиной. Вып. 1 (43). М., 2010.
2. Сергеева Е.Е., Зорина О.М. Образовательное событие как ресурс формирования у младших школьников универсальных учебных действий // Пермский педагогический журнал. 2016. № 8.
3. Сериков В.В. Личностно-развивающее образование как одна из культурологических образовательных моделей // Известия ВГПУ. 2016. № 1.
4. Эльконин Б.Д. Введение в психологию развития (в традиции культурно-исторической теории Л. С. Выготского). М.: Тривола, 1994.

## **Educational event: from reading to playing**

**S. Ezopova,  
O. Solnseva**

**Abstract.** The article describes the experience of designing and testing an educational event with children 6–8 years old, the results of a reflective assessment by teachers of the effects of its implementation. The basis for organizing the event format is the practice of children’s reading and playing.

**Keywords:** educational event, educational effects, cultural prototype, children’s reading, game.

