

# Осознание своего я происходит в игре – при тайне



*Вячеслав Букатов,  
доктор педагогических наук*

**На протяжении всех этапов развития ребёнка его игровые переживания, так или иначе связанные с какими-то тайнами, оказываются связанными и с проблесками личности – с моментами её проявления, развития, мерцания, периодического поблёскивания. Игра создаёт зону ближайшего развития, и в ней ребёнок, по выражению Льва Выготского, становится как бы «на голову выше самого себя».**

## **ПРЕВРАЩЕНИЕ НА МЕСТЕ**

В середине занятия воспитатель энергично и собранно предлагает: «А сейчас все встаньте!...» Дети встают, и воспитатель продолжает: «...И помашите руками». При этом он сам машет, а вслед за ним и дети, многие из которых – с явным удовольствием.

Воспитатель: «А теперь машите руками так, чтобы было понятно, в

кого вы превратились: в орла, комара, воробья или курицу». Все дети с недоумением начинают пробовать разные превращения, а потом каждый записывает «уголками» (угловыми слоговыми знаками) в своем альбоме предложенные воспитателем летающие существа. Но кроме того – то существо, в которое превратился сам, знатоки записывают ещё и буквами.

Закончив работать в альбомах, дети, по просьбе воспитателя, начинают проверять правильность своих записей, подходя к тем, кто превратился в те или иные существа, и в случае необходимости вносят исправления.

Созданную воспитателем игровую ситуацию можно рассматривать с разных сторон, на разных уровнях. Например, в ракурсах *универсалий*: уметь ребёнку быть собой, видеть окружающий мир, общаться с другими.

Или, например, рассмотреть роль двигательной активности в создании игровой атмосферы.

Принесёт свою пользу даже такая постановка вопроса: значение нарушения воспитателем предписываемой методистами организационной последовательности, по которой объяснение игрового правила и дидактических целей должно предшествовать выполнению детьми игровых действий.

Но мы сосредоточимся на ракурсе представлений о тайне.

## ТАЙНА ВСЕГО ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

Выдающийся отечественный мыслитель А.Ф. Лосев в одной из бесед заметил: ЛИЧНОСТЬ – тайна одного; ЛЮБОВЬ – тайна двух; а всеобщий КОЛЛЕКТИВ как исторический организм, вечно стремящийся себя утвердить, – это тайна уже не одного, не двух и не трёх, но *тайна всего человечества*.

Если ощущение тайны исчезает, то личность в наших глазах становится функционером, любовь – сожительство, коллектив – конторой, человечество – конгломератом друг с другом соперничающих государств.

А если ощущение тайны и не появлялось? Тогда такие понятия, как личность, любовь, коллективизм, человечество, оказываются пустотелыми.

Ребёнок, играющий во дворе в обычные прятки, занят деятельностью, которая хоть и начинается с малого, почти с пустяка – с ощущения себя *при тайне (при-таившимся)*, но значит очень много.

Это равнодушному прохожему может показаться, что согнувшегося в три погибели игроку больше делать нечего, как в прятки играть. Сам же игрок ощущает себя вполне *при деле*, и даже более того – *при тайне*, иллюзорность которой позволяет ему ощутить реальность феномена собственного существования.

## ИГРА В ПРЯТКИ: ТАЙНА ОДНОГО

По Выготскому, в игровой – мнимой – ситуации происходит осознание собственной мысли, желания, своего «я». Взрослея, ребёнок в прежних играх открывает новые глубины, новые тайны, которые помогают ему понять, что в нём есть нечто, что другим о нём неизвестно.

Когда взрослеющему ребёнку в «прятках» простого *притаивания* (пусть даже усложненного «перегонами») становится мало, то есть тайна этого типа ему становится тесновата, – игровой азарт, ритм помогают ему обнаружить уловки-усложнения, которые, помимо победы в игре, позволяют распознавать свою непрозрачность, субъектность на более сложных уровнях.

В то время когда все игроки бегут прятаться бесшумно, один из участников игры вдруг почему-то громко топчет и вообще старательно шумит. Но, пробежав несколько метров в одном направлении, он вдруг его резко меняет и уже на цыпочках, стараясь быть бесшумным, удаляется в другом направлении.



«Я знаю, что ты знаешь». То есть: я (прячущийся) думаю, что ты (водящий) по моему топоту подумаешь, а я побежал совсем в другую сторону.

Если водящий был новичок, он легко ловится на удочку и пытается искать этого игрока в ложном направлении. И когда водящий настолько далеко отходит от «дома», что становится безопасен, наш затаившийся хитрец выскакивает из укрытия и бежит в дом «выручаться»: «Палочка-выручалочка, за всех и за себя!»

Из всей симфонии возможных комментариев отметим лишь, что если раньше игроку ощущение **себя**, в основном, давала внешняя привязка к тайне (притаивание), то сейчас это ощущение в нем возникает в связи с собственным игровым замыслом (целеполаганием) и его непроницаемостью для другого («я знаю, что **ты** думаешь, но что думаю **я** – для тебя тайна»).

Тайна уже оказывается внутри, её носителем становится сам игрок. Цель его действий оказывается явно сокрытой, тайной для партнёра. Так игровое хитросплетение помогает ребёнку обретать рефлексивное ощущение «тайны одного», познавать проблески личности, утверждаться в личном целеполагании.

## **КОСТЬ ОГЛАШЁННОЙ ЦЕЛИ В ГОРЛЕ ИГРЫ**

Вернёмся к ситуации на занятии. Само задание – встать и руками помахать – на занятии грамотой для детей является простым, и выполнить его им ничего не стоит. (Более того,

на уроке лишний раз подвигаться детям всех возрастов – и уж тем более пяти-шестилеткам – всегда интересно и заманчиво.) А вот цель, достичь которую планирует воспитатель, им не видна. Вместо ожидаемой дидактичности они сталкиваются с какой-то непонятностью, с *тайной*.

Если бы подобное задание им предложили на занятии физкультурой, то они, подняв руки и помахав ими автоматически, никакого признака непонятности и тайны не обнаружили бы, так же как и признака игры.

Теперь представим, что воспитатель, движимый тривиальными дидактическими наставлениями, начал с того, что произнёс, ну, например, следующее: «Сейчас вы в альбомах будете записывать слоговыми знаками четыре слова: *орёл, комар, воробей, курица*. Но сначала вы встанете и начнете махать руками так, чтобы превратиться в кого-нибудь из них. В кого вы превратитесь, запишите ещё и буквами. А потом мы проверим правильность записей в ваших тетрадях. Приступайте к заданию». После такого объяснения группа вполне может оказаться запуганной и (или) подавленной. В лучшем случае некоторые дети без всякого вставания и махания запишут уголками три слова...

В нарисованной картине краски, разумеется, сгущены. Сейчас нас в этом окарикатуренном правдоподобии больше всего интересует учительское объяснение целей (занятия, задания, предлагаемого действия), так как методисты настаивают на том, что бесцельные действия неэффективны.

Для наглядности несколько упростим картину. Воспитатель всего лишь произносит: «Сейчас, для того чтобы превратиться в летящего – либо орла, либо комара, либо воробья, либо курицу, – вы встанете и начнёте махать руками».

В такой постановке задания уже меньше пугающей дидактики и больше необычности. Но, по сравнению с исходным вариантом, этот – явно менее игровой, то есть менее таинственный. В нём не очень привлекательно выглядит провозглашаемая воспитателем цель, которая, несмотря на то что стала рудиментом («начните махать, для того чтобы превратиться...»), всё же торчит в задании, как «кость в горле», мешая ему стать игровым.

## **ИТАК**

Чем больше целей, оглашаемых педагогом, и чем они серьёзнее или грандиознее, тем менее симпатичными будут выглядеть в глазах детей самые безобидные или даже привлекательные «игровые действия».

И наоборот – дети, как показывает практика, вопреки педагогическим иллюзиям взрослого легко и даже с удовольствием совершают действия, цели которых взрослым не оглашены. Особенно, если их содержание неожиданно.

