

«Только человек умеет играть, и только тогда он вполне человек, когда играет»

Ф. Шиллер

В ПОМОЩЬ ВОСПИТАТЕЛЮ

Поезд желаний

Понять природу игры, её поразительный воспитательный потенциал — это понять природу счастливого детства, понять своих воспитанников



**Т. Гребенюк,
И. Коваленко,**

сотрудники детского
дома-школы № 35
г. Анжеро-Судженск,
Кемеровская область

Играя, ребёнок стремится вперёд, к познанию, развитию. В играх малыш всё делает как бы втроём: его чувства, его разум, его фантазия работают синхронно, участвуя вместе в осмыслении и отражении отношения к окружающему миру. Детские игры окупаются золотом взрослой жизни самой высокой пробы, ибо воспитывают, развивают личность целостно. Память, внимание, воображение, наблюдательность, общение и креативность — приобретения игры, которые составляют богатство человеческой личности.

Наша идея развития игровой деятельности — это ролевое путешествие по тематическим маршрутам социального календаря. Уже во время подготовки к «путешествию» осуществляется сговор с распределением ролей будущих «исследователей», «авторов-сочинителей», «мастеров-изготовителей», «художников», «рекламных агентов», «корреспондентов» и т.д.

Образный характер проживания тематического содержания социальной жизни позволяет познанию стать более увлекательным, игровым, а игре более ценностной, творческой и продуктивной.

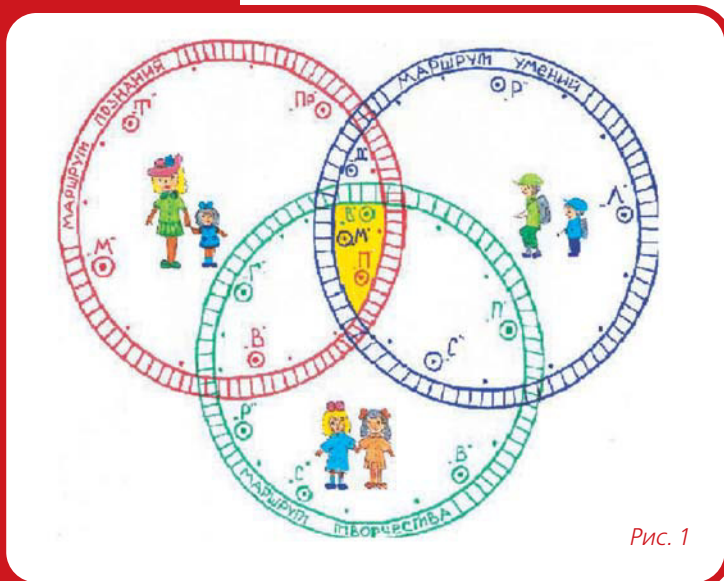


Рис. 1

Перспективно-тематический план представлен в модели «Кольцевые маршруты».

(см. рис. 1)

Рассмотрим содержание на примере тематического периода: «Книга в жизни человека». «Путешествие» проходит по трём основным маршрутам: познания, умений и творчества. Название станций каждого маршрута связано с содержанием детской деятельности на данном этапе.

Маршрут познания

(см. рис. 2)

Маршрут умений

(см. рис. 3)

Маршрут творчества

(см. рис. 4)

Элементарная игра возникает уже на первом этапе маршрута познания. Постепенно происходит развёртывание сюжета за счёт обогащения знаний и последовательного формирования умений.

Пересечение трёх маршрутных линий приводит к развитию полноценной сюжетной игры, где находят воплощение в деятельностном взаимодействии роли, проживаемые детьми на маршрутах. Таким образом, в игре воплощаются результаты познания, продуктивной деятельности и творчества.

	1. Станция "Почемучек" Познаём историю рождения книги.	
	2. Станция "Встречи с интересными людьми" Отправляемся на экскурсию в детскую библиотеку (городскую и школьную).	
	3. Станция "Музейная" Знакомимся с экспонатами: "Старинная книга".	
	4. Станция "Торговая" Идём за покупками в книжный магазин (выбор и приобретение книг).	
	5. Станция "Праздничная" Участвуем в школьном празднике книги.	

	1. Станция "Дружная" Учимся обращаться с книгой.	
	2. Станция "Ролевая" Прогрываем фрагменты ролевых взаимодействий в проблемных ситуациях и дидактических играх.	
	3. Станция "Лечебная" Оказываем помощь заболевшим книжкам.	
	4. Станция "Самоделкино" Изготавливаем книжки-мальшки.	
	5. Станция "Мастер" Отображаем действия мастеров-профессионалов.	

Представим целостный алгоритм игры:

1. Выбор социально значимой темы игры через интеграцию личностных заказов «Во что будем играть?»

2. Планирование игры с помощью модели «Игровое путешествие», включающей в себя три основные взаимосвязанные маршрутные линии:

- маршрут познания «Что хотим узнать?»;
- маршрут умений «Чему хотим научиться?»;

Рис. 2,3

– маршрут творчества «Что придумаем, создадим?»).

3. Распределение ролей на основе личностных заказов и обозначенного в плане игрового содержания (игровые миниатюры «Выбор роли»).

4. Организация игрового взаимодействия с помощью «Поезда желаний». Путешествие по каждой маршрутной линии происходит в течение недели. Вагончики поезда – ролевые задумки, знаковые и символические подсказки авторам в ходе игры. Соединение между вагончиками обозначает непосредственно ролевое взаимодействие. Окошечки вагона заполняются основным содержанием игрового дня.

5. Анализ – рефлексия игры. В конце каждого дня вывески на вагончиках заполняются рисунками-символами переживаний, связанных с игровыми действиями и ролевыми (межличностными) отношениями.

Совместное планирование игрового путешествия на каждый день происходит по модели «Поезд желаний». Для «пассажиров» каждого вагончика определяются ключевые роли и каждый из детей осуществляя свой выбор, находит игровых партнёров.

Пример ролевых позиций и взаимодействий детей на станции «Лечебная».

	1. Станция "Выдумленкино" Придумываем сюжет игры.	
	2. Станция "Переделкино" Преображаем игровую среду.	
	3. Станция "Выбор" Выбираем роли: "Кем хочу быть".	
	4. Станция "Сотрудническая" Проигрываем варианты разрешенных сюжетных противоречий через смену ролевых взаимодействий.	
	5. Станция "Радужная" Играем: взаимодействуем, общаемся, творим.	
	6. Станция "Гостевая" Учимся дружить, приглашаем для совместных игр сверстников и друзей, идем в гости.	

«Поезд желаний» – план игрового взаимодействия

(см. рис. 5)

Таким образом, отображая в игре действительность «примеряя» на себя различные социальные роли, дети не только осваивают содержательный и деятельностный смысл реальности, но и, что самое главное, присваивают ценности общественного бытия. ●

Ключевые роли:

1. Директор издательства
2. Авторы (сочинители)
3. Художник-оформитель
4. Мастер-изготовитель
5. Печатники
6. Рекламный агент

Игровые впечатления:

- Чему я порадовалась (ся)?
- Что я узнала (л) новое?
- Чему я научилась (ся)?

Рис. 5

