

В

ВОСПИТАТЕЛЮ НА ЗАМЕТКУ

Вячеслав Букатов,
доктор педагогических наук

ВСЕГДА ЛИ ХОРОШО, КОГДА «ПОБЕЖДАЕТ ДРУЖБА»?

О воспитательной значимости ситуаций проигрыша

Формулировка «победила дружба» звучит так часто, что возникает подозрение: взрослые стараются ситуации проигрышей сглаживать или не допускать вовсе. Что ж, очень жаль. Ведь следом расшатывается и ситуация выигрыша, а там и игровая ситуация начинает чахнуть. Тогда как в дворовых играх, спонтанно и естественно возникающих среди детей, проигрыши не входят в резонанс, а, наоборот, являются психотерапевтическим моментом в жизни ребёнка.

Хорошо, когда побеждает дружба. Но вот педагог затевает очередную дидактическую игру, построенную на соревновании. Допустим, что среди детей потихоньку «страсти накаляются». Но чем ближе к концу, тем больше усилий прикладывает взрослый, чтобы соревнование закончилось вничью.

Чтобы можно было объявить: победила дружба.

Формулировка «победила дружба» в устах педагогов звучит так часто, что возникает подозрение: дело тут в чём-то другом. Уж не в страстном ли желании взрослых оградить детей от **ситуации поражения**? Что ж, очень жаль.

Обратим внимание, что большинство естественно бытующих игр

**А**

построено на том, что кто-то выигрывает, а кто-то остаётся в проигрыше. И это является важным и воспитательным, и психотерапевтическим моментом в жизни каждого ребёнка. Но педагоги почему-то стараются ситуации проигрышей сглаживать или даже не допускать вовсе. И не смущает их, что следом расшатывается и ситуация выигрыша. А там и игровая ситуация начинает хромать, чахнуть или перерождаться. Педагоги это замечают. Но изо всех сил стремятся избежать участи более страшной – **детских обид**, горьких слёз, внезапных истерик проигравших.

Однако почему же в дворовых играх, спонтанно и естественно возникающих среди детей, проигрыши не входят в резонанс, а, наоборот, оказывают психотерапевтическое влияние на развитие психики ребёнка, тогда как на уроках в школе или на занятиях в детском саду порой оказываются весьма разрушительными?

Коротко можно ответить так: негативные характеристики проигрышей возникают как расплата взрослых за наложение многочисленных ошибок, допущенных ими и в **организации игры**, и в организации режиссуры урока.

Не утруждая внимание читателей перечнем возможного разнообразия ошибок, сразу перейду

к описанию трёх универсальных способов их предотвращения, исправления или возможной профилактики.

ПОВТОРЯЕМОСТЬ ИГРОВЫХ КОНОВ

Начнём с того, что сама игрово-соревновательная деятельность должна быть **компактной и мобильной**. Тогда дети смогут провести несколько конов, выясняя объективность и случайность каждого проигрыша-выигрыша. Именно возможность нескольких повторений включает один из механизмов детской игровой психотерапии.

Тогда как учителя (а за ними следом и детсадовские воспитатели) в погоне за программой стремятся нагрузить свой урок не столько повторами игровых конов того или иного задания-соревнования, сколько разнообразием самих этих заданий, но при однократном «предъявлении» детям каждого из них. В результате ситуация соревновательности сильно ужесточается, и в конце концов любая очередная (и, по сути, неизбежная) случайность может привести к эмоциональному взрыву одного из неуравновешенных детей.

И наоборот, если в каждом из соревновательных заданий будет **несколько конов** – минимум три, то и процессу научения детей (их тренировки), и процессу их воспитания



(обретению ими контроля над своими реакциями) это пойдёт только на пользу.

Если глянуть на рассказы воспитателей о занятиях с точки зрения *повторяемости конов*, то мы легко увидим «неиспользованные ресурсы». Например, передо мной рассказ (см. статью «Как зима с весной мерились», №1, 2014 – прим. ред.), из которого ясно, что в задании «Составь подснежник» победила команда «Снежинки» (а проиграла – «Солнышко»). На этом задание закончилось, и детей вовлекли в новую игру. А зря! Командам нужно было дать возможность **поместиться местами**, чтобы разобрать сложную соседями композицию и начать новый кон. Если в первый раз победила «Снежинка», то кто же победит во второй раз?

Правда, третий раз затевать подобное соревнование будет трудновато. Если только не прибегнуть к спасительной помощи второго универсального приёма.

СМЕННЫЙ СОСТАВ ИГРОВЫХ КОМАНД

По ходу дворовых игр составы команд меняются легко, часто и самым что ни на есть органичным образом. А вот на уроках такое происходит ой как редко! Какие педагог команды создаст, такие весь урок и соревнуются. И учителя постоянно это даже подчёркивают, подсчитывая в конце занятия итоговое количество баллов.



Фото Д.Давыдова

Воспитателю на заметку

Воспитатели старательно воспроизводят подобные досадные заблуждения школьных учителей. В результате и у них на занятиях «игро-технические» ошибки, наслаиваясь друг на друга, растут как снежный ком, растопить который педагоги силятся с помощью подтасовок, передёргиваний и громогласных объявлений: дескать, «победила дружба».

В результате игровая ситуация киснет, что негативно начинает отражаться на всех последующих играх, затеваемых данным педагогом.

Из упомянутого уже рассказа воспитательницы ясно, что дети были «разбиты» на две «рабочие группы». Разумеется, состав обеих групп был постоянным. «Зоной ближайшего развития» для этой воспитательницы была бы такая организация занятия, при которой **каждый ребёнок** смог бы побывать и в команде «Снежинка», и в команде «Солнышко», а там, глядишь, ещё и

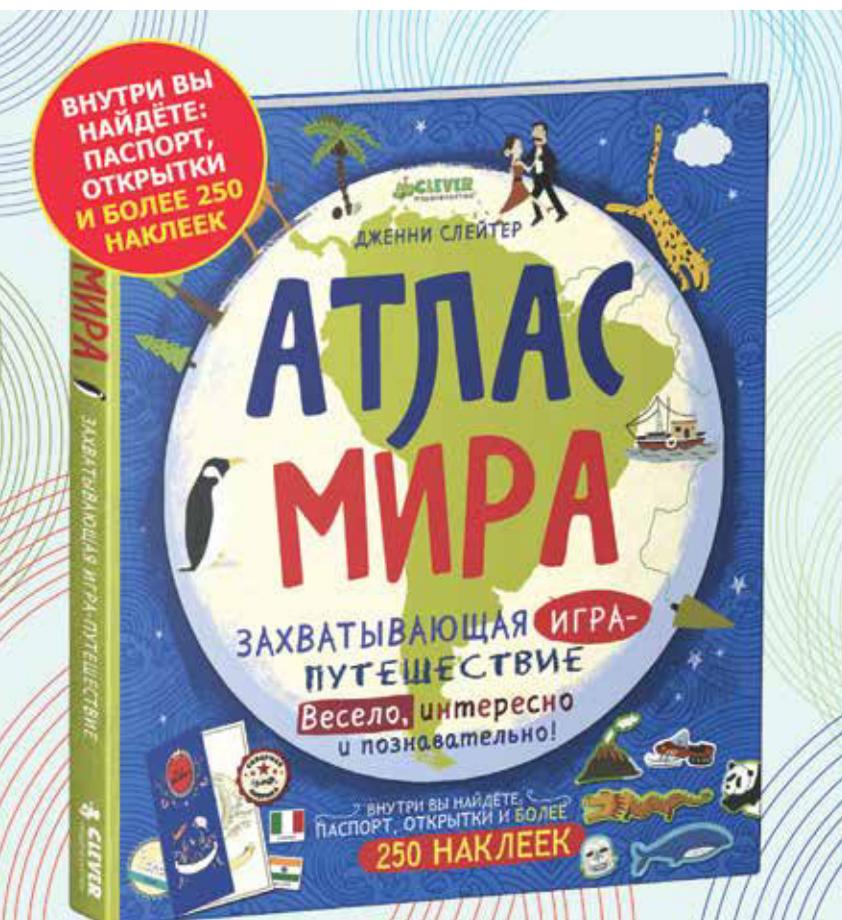


в каких-то новых, ситуационно возникших командах – сначала, например, «Сугроб», а потом «Ветерок».

СЛУЧАЙНЫЙ СОСТАВ ИГРОВЫХ КОМАНД

Ну, а третий способ нейтрализации игровых ошибок взрослых свя-

зан со случайным составом детских игровых команд. И в этом вопросе воспитатели частенько равняются на школьных учителей, которые, слепо доверяя недалёким методическим рекомендациям, заранее продумывают состав каждой команды, чтобы «силы были равны» и всё было «по справедливости».



Реклама

АТЛАС МИРА

CLEVER
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Удивительный интерактивный атлас отправит вас в кругосветное путешествие, даст возможность побывать на всех континентах Земли, познакомиться с разными странами и их обитателями. Открытки с рассказами о путешествии можно отправить друзьям и близким. Учитесь читать карту, приклеивая наклейки с флагами и животными. В паспорте вы найдёте интересные сведения и увлекательные задания.

www.clever-media.ru

clever-media-ru.livejournal.com

[facebook.com/cleverbook.org](https://www.facebook.com/cleverbook.org)

vk.com/clever_media_group

[@cleverbook](https://www.instagram.com/cleverbook)

