

11. Федоренко И.Т., Сухомлинский В.А. и школьное чтение. / В кн.: В.А. Сухомлинский и современная школа: Тез. докл. науч. практ. конф. – Кировоград, 1978. – С.55-56.

© Минеева М.В., 2016

УДК 372.3

ББК 74.1

*Моисеева Л.А.,
заместитель заведующего по ВМР
МБДОУ детский сад № 288
Железнодорожного района
Россия, г. Екатеринбург*

ТЕХНОЛОГИЯ «ИГРА-ПОГРУЖЕНИЕ В СКАЗКУ» В ЛИТЕРАТУРНО-ТВОРЧЕСКОМ РАЗВИТИИ ДОШКОЛЬНИКОВ

Аннотация. Проблемами руководства литературным развитием современного дошкольника являются: постепенное изменение круга чтения ребенка, изменение бытовой лексики, изменение представлений о литературном творчестве в целом, увеличивающаяся визуализация литературного произведения с его иллюстрированием современными информационно-мультипликационными средствами, доступность и притягательность литературного творчества уже в дошкольном возрасте. Технология игрового погружения в процесс ознакомления с фантастическим жанром сказки может способствовать, как пониманию литературного наследия родной культуры современными дошкольниками, так и обогащению представлений о процессе литературно-художественного творчества и творческому созданию собственных сказочных образов и сюжетов. Технология игрового погружения в сказку может быть использована педагогами в самых различных проектах образовательного процесса.

Ключевые слова: круг чтения, технология погружения, активность, вариативность, творчество, игра.

*Moiseyeva Larisa
Deputy Head at EMW
kindergarten № 288
Railway area
Russia, Ekaterinburg
E-mail: lamoisha@gmail.com*

TECHNOLOGY "PLAYING FOR DIVING IN FAIRY TALE" IN THE LITERARY AND CREATIVE DEVELOPMENT OF PRESCHOOL CHILDREN

Annotation. The problems of development of modern management literature preschooler are: a gradual change in the child's reading circle, changing household lexicon, changing ideas about the literary work as a whole, increasing visualization of literature illustrating its modern information tools cartoon, availability and attractiveness of creative writing in the preschool years. immersive gaming technology in the process of familiarization with the fantastic genre of fairy tales can contribute, as I understand the literary heritage of the native culture with modern preschoolers and enrichment of ideas about the process of literary and artistic creation and creativity create their own fairy-tale images and plots. immersive gaming technology in a fairy tale can be used by teachers in various projects of the educational process.

Keywords: circle reading, immersion technology, activity, variability, creativity, game.

На литературное развитие современного дошкольника, его формирующийся читательский выбор, читательские (и писательские) интересы оказывает влияние множество разнонаправленных факторов. Самым мощным и непреодолимым является фактор изменения условий быта и социальных отношений, опосредованно влияющий на изменение предпочтений в классическом детском круге чтения. Уходят в прошлое многие, бытующие в литературе, но ушедшие из окружающей среды предметы, отношения, жизненный уклад, которые роднили с огромным по объему литературным наследием родной культуры и не требовали перевода или пояснений. Вместе с ними уходит и определенный, ставший историей, лексический запас, использовавшийся в литературе, в том числе для детей.

Современный дошкольник входит в жизнь в информационной и бытовой реальности, которая еще во многом не описана, не «присвоена» культурой и художественной литературой.

По поводу этой новой реальности ребенок не всегда может найти аналогов и откликов своим переживаниям в предлагаемом традиционном круге чтения.

При этом творческий процесс в отечественной художественной литературе не стоит на месте, появляются новые произведения, новые имена, в том числе в литературе для детей. В связи с развитием информационных технологий доступность издательской и писательской (детское сочинительство) деятельности, притягательность её для детей, порождают и сопутствующие этим явлениям новые проблемы. Для педагогов основными становятся проблемы руководства формированием читательского вкуса, восприятия литературно-художественного образа, эмоционально-чувственного и словесно-логического погружения в литературно-художественное творчество. Эти проблемы индивидуальны и в очень большой степени зависят от компетентности и личностного развития, личного выбора и предпочтений конкретного педагога.

В современном образовательном процессе существует до сих пор нерешенная проблема депривации детской игры. Внимание родителей и педагогов направлено в основном на обучающие задачи: раннее интеллектуальное развитие, раннее обучение чтению, переформатирование свободной игры в дидактическую с предпочтением фронтальных учебных форм. При этом по возрастным и индивидуальным характеристикам развития свободная ролевая и сюжетная игра по-прежнему остается самым привлекательным для ребенка видом деятельности и средством социализации, и не только в дошкольном, но и в школьном возрасте.

В технологии «Игра-погружение в сказку» нами предлагается оптимальное решение многих вышеперечисленных проблем. При этом игра становится не только основным видом деятельности, как в режимных моментах, так и в организации занятий НОД в образовательном процессе ДОУ. Игровая деятельность и игровое, ролевое общение становятся основной формой общения педагогов и детей, что способствует созданию максимально комфортных, эмоционально благополучных условий развития ребенка, создания условий партнерского взаимодействия, развития воображения, активности и инициативности ребенка как субъекта образовательных отношений.

Технологии погружения были открыты в педагогике довольно давно и относятся к концентрированным, интенсивным методам обучения, предполагающим в результате более глубокое и качественное усвоение содержания образования за счет его большей систематизации и нетрадиционного распределения содержательного материала во времени.

За рубежом технологии погружения давно и с успехом применяются в Вальдорфской педагогике. В отечественной педагогике метод погружения в образ, тему, предмет апробировались М.П. Щетининым, А.Н. Тубельским с применением, в том числе, в начальном обучении. Под «погружением» они понимали длительное занятие одним образом, темой или предметом, при котором основное программное содержание пронизывается или перемежается выбранным образом или темой образно-эмоциональной сферы, а сами «погружения» повторяются через определенный промежуток времени или присутствуют во всей жизнедеятельности ребенка в образовательном процессе. [2]

В дошкольном образовании ежедневное пребывание ребенка в течение дня в знакомой среде с регулярной сменой привычных режимных моментов, как нигде более может способствовать эффективности применения технологий погружения.

Особенность этой технологии в том, что игра-погружение не проходит параллельно образовательному процессу, а полностью сливается с ним, реализуя цели основной образовательной программы. Жизнь детского коллектива проходит ярко, образно и имеет определенный эмоциональный и образовательный смысл. В нашем случае совместная творческая деятельность детей и взрослых, основанная на методе погружения, позволила оживить ежедневное чередование режимных ситуаций дошкольного учреждения яркими сказочными образами, их присутствием в повседневной жизни детей. В них дети могли увидеть концентрированный отклик, эмоциональное отношение к тому или иному событию, предмету, мероприятию дошкольной жизни.

Реализация технологии игры-погружения наиболее результативна через проектный метод. Этот способ организации педагогического процесса основан на взаимодействии педагога, ребенка и родителей в рамках целевого проекта и включает соответствующий подбор литературных произведений, авторских и фольклорных, создание плана и программы мероприятий. В процессе реализации этот перечень может пополняться собственными, созданными участниками проекта, литературными произведениями. Границы проекта обозначаются во времени и пространстве сроками реализации, местом реализации (базовое ОУ, конкретные возрастные группы), целями и задачами и включают: подготовительный этап, этап реализации проекта и этап анализа результатов с выводами о направлении и целях следующих проектов применения технологии.

В нашем примере технология «Игра-погружение в сказку» была применена в младших адаптационных группах. Были использованы сказочные образы, которые сопровождали детей на протяжении всего времени пребывания в ДОУ. Герои сказок «участвовали» с детьми в режимных

ситуациях (на прогулке, при умывании, приеме пищи и др.), в занятиях НОД, общих образовательных и досуговых мероприятиях и помогали решению задач позитивной адаптации детей в сжатые сроки, реализации задач организации образовательного процесса в группах младшего дошкольного возраста.

Как пример приводим сокращенное описание реализованного проекта с включением в него предлагаемой технологии.

Подготовительный этап

– создание условий развивающей предметно-пространственной и образовательной среды, подготовка помещения группы с включением в развивающие центры и оформление помещений символов и знаков, обозначающих образы героев сказок, сказочных персонажей, символически обозначающих структуру сказки, иллюстрации с различными героями народных и авторских сказок;

– подбор литературных сказочных произведений и составление плана знакомства с произведениями и героями для игр с ними;

– включение в проект родителей, их помощь по оборудованию и оформлению предметно-пространственной среды, их участие в знакомстве со сказочными образами литературных произведений, играх с ними.

Этап реализации проекта

Технология игрового погружения в сказку:

1) **Этап игры-знакомства** со сказочным сюжетом, персонажами сказки, её основной идеей, структурой и формой (присказка, зачин, концовка, наличие «сказочной» проблемы и её решения, определения идеи сказки – «добрым молодцам урок»).

Виды и формы игры-погружения в сказку:

– рассказывание или чтение сказки детям, игра-драматизация по ролям с применением настольного, пальчикового, кукольного театров и других возможных предметных пособий;

– рассматривание альбомов с иллюстрациями к сказке, просмотр мультфильмов, иллюстрирование сказки детьми.

2) **Этап игры-погружения** - разнообразные по вариативности и трансформируемости игры со сказочными сюжетами и ролями персонажей сказок;

– основное условие – сохранение структуры сказки, наличие «сказочной проблемы» и её решения, обобщения идеи сказки – «добрым молодцам урок».

Виды и формы игры-погружения в сказку:

– диалоги с ведущими игру «сквозными» персонажами (например: Сказочник, Ойле-Лукойе, автор сказки, Кукла «Ягодка» и др.);

– обмен персонажами сказок (например: Колобок идет в гости к Курочке Рябе, к жителям Теремка прилетает Сорока-Ворона и др.);

– вариации сюжетов (например: волк не ест козлят, а учится у них играть вместе в разные игры, дедушка из сказки «Колобок» хочет решить проблему, что приготовить на ужин вместо убежавшего Колобка и кто ему помогает в этом и др.);

– формой игры-погружения на этом этапе является также «участие» сказочных ролевых персонажей в занятиях НОД по образовательным областям программы возрастной группы не только в форме сюрпризного момента-присутствия, но и в форме активных диалогов и совместной деятельности.

3) **Этап игры-творчества** реализуется в создании педагогами и детьми новых, собственных сказочных сюжетов и персонажей, их иллюстрирование, игры с «авторскими» сюжетными образами, изготовление сюжетных игрушек по новым сказочным образам и персонажам, «издание» собственных книг-сказок и дарение их друг другу;

– основное условие – сохранение структуры сказки, наличие «сказочной» проблемы и её решения, обобщение идеи сказки – «добрым молодцам урок».

Виды и формы игры-погружения в сказку:

– игра «придумаем сказочную историю» с любым предметом или сюжетной игрушкой, образом из собственной фантазии;

– игра «нарисуй (слепи, склей и пр.) мой персонаж»;

– игра «сделаем книжку по моей сказке»;

– выставки книг и иллюстраций по собственным сказочным сюжетам;

– сказочные подарки;

– драматизации и театральные постановки по собственным сказочным сюжетам.

На этапе реализации в образовательном процессе осуществляются такие виды деятельности, как:

- ролевое взаимодействие (например: на занятии по сенсорному развитию дети действуют в ролях зайчат, которые собирают морковки и относят их маме-зайчихе, играют с сенсорно-адаптационной юбкой «мамы-Козы» как её дети-козлята и др.);
- диалоги-полилоги со сказочными персонажами в режимных ситуациях и непосредственно образовательном процессе;
- драматизации и театрализации сказочных сюжетов с участием детей группы в различных ролях, театральные «гастроли» со своими сказками в другие группы;
- рассказывание новых сказок;
- иллюстративно-изобразительная деятельность;
- музыкально-творческая деятельность с включением в неё образов сказочных героев.

Этап анализа результатов

В проектном методе анализ результатов необходим для создания следующих проектов погружения, на других возрастных этапах, в других образовательных областях и направлениях работы по программе с применением технологии погружения. На этом этапе дается оценка достижения поставленных целей, оценка изменений в развитии детей, актуализируются новые цели для новых проектов.

Проекты «Игра-погружение» в литературные сюжеты могут быть самыми различными на разных возрастных этапах. Например: игра-погружение в сказку «Незнайка и его друзья» может быть запроектирована на летне-оздоровительный период в старших возрастных группах, когда дети постепенно знакомятся с циклом произведений Н. Носова и, одновременно, играют с его ролями и сюжетами. В тематических направлениях образовательного процесса могут быть запроектированы игры-погружения в экологические сказки, сказки по безопасности Т.А. Шорыгиной, мир волшебных сказок и др.

Основными образовательными условиями для реализации проектов игрового погружения должны быть:

- умение и желание педагога включаться в свободное детское игровое творчество, поддерживать его своей фантазией и руководством, опосредованным ролью или сюжетом сказки, полное исключение во время игры дидактической, директивной или авторитарной позиции общения;
- умение педагога в самый неожиданный момент вдруг «войти в роль» и продолжать общаться с детьми в её рамках, и так же мгновенно «выйти» из неё;
- увлеченность педагога художественным творчеством и привлечение родителей к участию в проектах;
- высокая профессиональная компетентность педагога в сфере художественно-эстетического развития;
- знакомство с множеством литературных, авторских и фольклорных произведений различных эпох, умение адаптировать их к возрастным и индивидуальным особенностям детей;
- умение свободно фантазировать, рассказывать и сочинять сказки.

Таким образом, технология игрового погружения в сказку в процессе реализации обогащает и развивает не только детей, но и взрослых, участвующих в проектах. Необходимость в процессе погружения «держаться» общей целью, обогащать предметную и образовательную среду проекта, углубляться в игру, адаптировать найденный материал к возрастным особенностям детей помогает взрослым находить общий язык, рефлексировать свою деятельность и отношения, отмечать происходящие изменения и стремиться к общему результату. Все эти виды деятельности не только способствуют художественно-эстетическому в целом и литературному в частности развитию всех участников, но и помогают раннему проявлению, развитию и реализации задатков и способностей, детской и взрослой одаренности, расширению кругозора, погружению в историю родной культуры и языка, формированию читательской культуры. Но, главное, создают максимально комфортные, эмоционально благополучные условия развития дошкольников в самом привлекательном для них игровом виде деятельности.

Литература

1. Зинкевич-Евстигнеева Т.Д. Формы и методы работы со сказками. – СПб.: Речь, 2010.
2. Погружение – методика будущего / Отв. ред. и сост. А.Н. Тубельский. – М.: Парсифаль, 1999.
3. Щетинин М. П. Объять необъятное. Записки педагога. – М.: Педагогика. – 1986.
4. Шорохова О.А «Играем в сказку» (сказкотерапия по развитию связной речи дошкольников) – М.: ТЦ Сфера, 2008.

© Моисеева Л.А., 2016