

Моделирование через приписывание

Продолжение. Начало в №1, 2020 г.



Язык позволяет нам называть, описывать явления и процессы действительности. Чем более развит и богаче язык, тем больше в нем разных слов, позволяющих замечать и фиксировать нюансы, оттенки, особенности смысла, точнее отражать и прогнозировать меняющийся мир.

Получается, что развитие языка — это обогащение его лексики, словотворчество. А с этим, как считают специалисты-филологи, у русского языка сегодня есть серьезные проблемы. Предпосылки их преодоления можно формировать в дошкольном возрасте через активизацию собственной, построенной на личном опыте, речи детей. И моделирование через приписывание оказывается здесь серьезным продуктивным ресурсом

■ СЕРГЕЙ ПЛАХОТНИКОВ

Моделирование — удивительная способность нашей психики, позволяющая удваивать мир, создавая в пространстве и времени объекты и процессы, которые можно изменять, разрушать, воссоздавать и снова разрушать без страха последствий. В моделировании никто не может сказать, как правильно действовать, поскольку человек может решать только сам, исходя из своих представлений и работы воображения. Как только возникает внешнее «так правильно», моделирование приобретает характер конструирования не только в технике совершения действия, но и в понимании формы.

Работа воображения в создании модели, угадывание или приписывание ее содержания — это основа действий.

В социо-игровой педагогике есть два приема, которые помогут нам понять, что такое моделирование через приписывание, обозначат контекст педагогических задач, по которым педагогу важно начать действовать, если он на самом деле решил позволить ребенку заниматься творчеством и реализацией собственных замыслов.

Прием первый «Превращение предмета»

(Карманная энциклопедия социо-игровых приемов обучения дошкольников: Справочно-методическое пособие для воспитателей старших и подготовительных групп детского сада / под ред. В.М. Букатова. СПб., 2008).

Дети по просьбе воспитателя самостоятельно берут стульчики, выбирают место и садятся в круг, воспитатель берет в руки одинарный деревянный блок и начинает тщательно мылить им руки. Важно понимать, что можно превращать любой предмет: и ручку,

и линейку, и прыгалки, позже дети сами предлагают, что превращать. Дети, перебивая друг друга, высказывают догадки, во что именно превращен блок, воспитатель дожидается тишины и отдает его в руки того, кто хочет, и ждет своей очереди. Ребенок показывает свой вариант, дети догадываются, и тогда уже ребенок дожидается тишины и отдает блоку тому, кого выберет (важно не вводить правило «отдавать тому, кто догадался», чтобы самые речистые и эмоциональные не перехватывали инициативу).

Могут возникнуть сложности: к примеру, дети кого-то не выбирают, а он очень хочет и переживает. Тут воспитатель может предложить



Сергей Плахотников, эксперт по дошкольному образованию, психолог, руководитель начальной школы ОАНО «Новая школа» и регионального проекта «Детские сады Альметьевска: высокое качество образовательной среды через развитие открытого профессионального взаимодействия педагогов»





правило, чтобы мальчик передавал предмет девочке и наоборот, или правило не повторяться: ни в превращении, ни в передаче — «каждый раз все по-другому».

Бывает, что ребенок показывает действие, а никто не догадывается, тогда важно дать поддержку: ребенок может выбрать помощника, с которым пошепчется в сторонке, и тот предложит ему свою версию показа, и тогда он снова попытается стать понятным для других детей.

Тема помощника может развиваться в старшей и подготовительной группах. Так, если ребенок превращает большой четверной блок в штангу и начинает тренироваться, то догадавшиеся дети могут взять другие блоки и пристроиться рядом: прыгать через воображаемые прыгалки, держа в обеих руках римские полуарки, стрелять из лука, метать копьё, пинать мяч из полублока и т.д.

Для внятного ориентира Вячеслав Букатов выделяет следующие параметры хорошо работающего помощника: во-первых, он не мешает главному исполнителю; во-вторых, нашел себе неожиданное дело; в-третьих, выполнил его по правде; в-четвертых, его работа помогла исполнению и расширила эффект «превращения».

Прием второй «Добавь и преврати»

Воспитатель предлагает каждому ребенку взять любой блок из стеллажа и сесть в круг. Затем дети ставят свой блок перед собой на пол, встают и садятся лишь тот, кто понял, во что его блок превратился. Когда все дети сели, воспитатель предлагает по кругу назвать, во что превратился блок. Тот, кто не хочет называть свой вариант, может хлопнуть в ладоши и пропустить ход (любая игра предполагает правило «домика»; если нет возможности пропустить ход или не играть вовсе, игра превращается в дидактическое насилие).

Когда все желающие высказались по кругу, воспитатель предлагает подойти к стеллажу, взять еще по одному блоку и сделать на полу композицию из двух деталей. Дети так же по кругу называют свои версии.

Важно отметить, что иногда слушающие смеются, обычно это связано с неожиданными значениями, ко-

торые дети приписывают своим композициям. Иногда дети начинают говорить «глупости», чтобы специально рассмешить товарищей, детям нравится смешить друг друга. Позже, когда игра закончится, желательно обсудить с детьми природу смешного. Дети могут высказать свои версии, почему им было смешно в той или иной ситуации, и в таком общем разговоре нужно удержаться от морализаторства и опираться на ту терминологию и те образы, которые введут сами дети.

На третьем круге ребятам предлагается сложить форму из трех деталей, но при этом не называть то, что получилось, а нарисовать подсказку на листочке и положить его перед постройкой. Затем дети ходят в гости или в «музей малых скульптур» и рассматривают чужие постройки, ища, за что можно похвалить автора.

В подобной работе достаточно подводных камней, на которые могут наткнуться воспитатель и дети: к примеру, на первом круге может быть много повторов, поэтому пропустить ход стоит предложить и тому, чья версия уже была названа. Но тут есть более интересный вариант: допустим, у ребенка чашка из большого цилиндра и его версию уже назвали, тогда он может ухитриться и быстро придумать, какая у него чашка: «чашка с трещиной», «голубая чашка», «чашка из волшебного фарфора» и т.д.

Одна из важнейших особенностей работы воображения — вариативность смысла и смена контекста. Если ребенок умеет менять контексты, он быстро научится не только импровизировать в речи,





но и создавать удивительные постройки с невероятной детализацией.

И вот небольшая подсказка, из которой, возможно, станет понятно, что такое контекст, и которая расширит поле вариативности первого игрового приема.

Подсказка: что такое цилиндр на столе, в шкафу, в небе, в море, в театре, в продуктовом магазине?

Может быть, в море — это затонувшая бочка с бензином, толстая акула, подводная лодка или батискаф, папа, нырнувший за ракушкой, коралловый риф, кит, торпеда, нефтепровод, надувной банан для отдыхающих, кто-то уронил подозрную трубу и т.д.

Механизм приписывания готовой или возникающей форме нового содержания и прост и сложен одновременно. Ловкая смена контекста полезна тем

детям, которым свойственна гибкость мышления, чьи суждения уважаются взрослыми и с чьим мнением считаются. Для детей, которым сложно осмысливать пространство, опираясь на собственный опыт, необходимо пережить стадию признания их мнения, почувствовать к себе интерес со стороны как взрослых, так и детей. Это не значит хвалить за каждый незначительный шаг, это означает признавать право на собственное суждение.

Но некоторые дети настолько застревают в «глупости», глупых шутках, что их сложно настроить на продуктивный лад. Эти дети, как правило, начинают манипулировать чужими открытиями, строя по подобию или создавая химеры. Химера — это символ глупого воображения. «Голова одного, туловище другого, хвост третьего. Оживить такое существо не мог бы и сам Бог. Умеющий „вообразить“ предельно умно — воплотить в жизнь — Бог химер не создаст» (Психология и характеристика понятий: словарь. Вып. 1: А—И. М., 2000). И тут воспитателю важно проявить терпение и дождаться,

когда критическая масса деловых разговоров, детских идей и открытий позволит всему детскому коллективу перейти в продуктивную плоскость.

В свободной деятельности пространственное моделирование через приписывание встречается часто: ребенок задумывает одно, а по ходу дела, из-за изменения формы или обретения новой способности комбинировать блоки, меняет замысел. Так, дети начинают строить гараж, а получается небоскреб, и тема гаража уходит как неактуальная. В данной ситуации важно не «дожимать» замысел, не напоминать с укором о первоначальной идее. Человек имеет право на смену идей, а есть и такие дети, у которых идеи не меняются одна на другую, а развиваются, — это более высокий уровень моделирования, в нем детализация за счет развитых представлений и богатого опыта позволяет ребенку задавать тон в группе, быть признанным затейником.

Для специалистов, которые озадачены развитием речи, моделирование через приписывание может стать ресурсом для активизации собственной речи ребенка — не «кодифицированного литературного языка педагога» (КЛЯП), а собственного, построенного на личном опыте. Рассказ ребенка о том, кто живет в домике, который состоит из одного-единственного блока, может оказаться более детализированным и связным, нежели назывательная (номинативная) речь по картине, созданной талантливым художником. Это не значит, что не существует эффективных педагогических техник по рассматриванию картин и развитию речи по картинам, но объемная фигура, внутреннее пространство которой лишь мнится ребенком, может дать не меньший эффект, поскольку высвобождается внутренний ресурс свободы от внешней регламентации, хоть и образной.

И есть еще один важный аспект моделирования по приписыванию. Когда ребенок осваивает определенный способ складывания блоков, это может быть:

- ставить друг на друга (башня, антенна...);
- ритм с пропуском из одинаковых деталей (фонарные столбы, пергола...);
- перекрестья, которые хочется повторять (колодец, труба...);
- мощение (площадь, парковка...);
- ставить встык (изгородь, водопровод...);
- кладка с перекрытием (стена, забор...) и т.д.

Ребенок осваивает само действие, ему нравится это действие повторять, и для него становится неважно, что это, хотя активное сознание, стремящееся осмысливать деятельность, будет подталкивать юного строителя к порождению все новых значений.

