Краткосрочный проект

«ТРИ ДНЯ БЕЗ ИГРУШЕК, ИЛИ...КАК ВЕРНУТЬ ДЕТЯМ ИГРУ?»

Вахрушева О.А., Хабирова Л.А.,

подготовительная к школе группа.

- Главная цель технологии «Три дня без игрушек» – вернуть детям свободную игру. Почему вернуть? Эта технология помогает воспитателям, у которых есть проблемы с игровой деятельностью в группе, – она погружает их в партнерское взаимодействие с детьми. Педагог становится субъектом и позволяет быть субъектом ребенку.

1. Почему именно три дня, а не один или неделя? Могут педагоги сократить или увеличить продолжительность?

Наблюдения показывают, что в первый день дети начинают баловаться, проверять границы, исследовать пространство и материалы. В конце первого и в начале второго дня дошкольники начинают изготавливать атрибуты для игр, и только потом педагоги наблюдают сюжеты.

Несмотря на то, что игра – ведущий вид деятельности в дошкольном возрасте, дети устают только играть. Ведь это требует от них инициативы и самостоятельности, постоянного выбора. Поэтому авторы технологии рекомендуют педагогам именно три дня. Этого времени достаточно для диагностики, чтобы увидеть проблему, обострить ее.

2. Куда спрятать игрушки на эти три дня?

Перед началом проекта прячем игрушки в имеющимся более-менее свободном кабинете (методический, интерактивный класс и др.) детского сада. Делаем это заранее, чтобы дети не видели. А возвращаем игрушки в группу потом вместе с детьми. Но и в этом процессе есть еще один важный момент, когда педагог предлагает дошкольникам вернуть в группу не все игрушки сразу, а только нужные им. То есть не сам педагог решает, а договаривается с детьми.

Периодически убирать одни игрушки и выставлять в группе другие можно и после проекта. Так у детей будет больше шансов придумать что-то свое, использовать предметы-заместители вместо готовых купленных игрушек. В этом случае выбор в пользу тех или иных игрушек тоже должен быть за детьми. Например, воспитатель может предложить оценить игрушки в группе и набрать их только на 100 баллов, а с остальными не играть.

3. Нужно ли объяснять детям правила этих трех дней: что можно, а что нельзя?

– Правил нет. Практика показывает, что ничего объяснять не нужно. Наоборот, период этих трех дней – возможность проверить, работают ли ваши групповые правила или нет. Это очень хорошо видно с первого дня проекта.

4. Должен ли педагог подсказывать детям, как и во что играть? Или он наблюдает, а дети сами все находят и придумывают, что с этим делать?

Не нужно подсказывать. Нужно дать детям время исследовать пространство, поскучать, побаловаться. Да, ребенку может быть скучно. Первое, что обычно делают педагоги, – бегут на выручку: «Надо спасти ситуацию, ребенок не играет». Не надо его спасать. Если ребенок подзавис и заскучал, это ни хорошо, ни плохо. Это его темп. Возможно, в данный момент он не играет, потому что придумывает свой сюжет или наблюдает, как развивается игра у других ребят.

5. Пока дети придумывают сюжеты, изготавливают атрибуты, играют, что должен делать педагог? В какой роли он выступает?

Педагогам сложно принять право на свободу в игре. Еще сложнее выбрать роль – кем я буду. Все зависит от того, какую цель вы себе ставите, когда организуете три дня без игрушек. Если вы хотите разобраться с собой и дать воспитанникам возможность жить в свободе, это одна ситуация. Если ваша цель разобраться с игрой, усилить ее в детском саду, в этом случае воспитатель выступает в роли наблюдателя. Причем объектом его наблюдения будут не только воспитанники.

У педагога появляется возможность посмотреть на РППС в своей группе со стороны: работает ли средовой подход в группе, способны ли дети взаимодействовать со средой без помощи взрослого, есть ли в группе «мертвые зоны». Для педагога это сигнал к действию. Если в группе есть зоны, куда дети не подходят, после проекта «Три дня без игрушек» не нужно их возвращать. Подумайте, что туда нового поставить, как заменить, что-то перенести. Если есть игрушки, в которые дети не играют, уберите их в темный ящик. Оставьте процентов 30 из того, что создали детьми в течение трех дней, чтобы продолжить игру. Пусть за эти игрушки проголосуют сами дети.

6. Нужно ли убирать все, что дети сотворили, создали в первый день? Если да, то кто это делает?

Педагог договаривается об этом с детьми на детском совете. Обозначает, что из-за беспорядка в группе некомфортно, и дети сами наводят порядок. Но важно понимать, что взрослые и детские порядки отличаются. Если сравнить групповое помещение до проекта, в первый день и вовремя, то видна сильная разница.

7. Если воспитатель увидит, что не пошло – дети весь день так и не начали играть, что делать? Ждать и наблюдать, вмешаться и помочь детям или вернуть игрушки в группу и жить дальше?

Такая ситуация может произойти, когда в группе недостаточно бросового материала. Детям неинтересно. Важно создать избыточную разнообразную среду, заранее все подготовить. Тогда каждый ребенок чем-нибудь да заинтересуется, найдет что-то для себя и начнет с этим предметом или материалом взаимодействовать. У каждого ребенка свой темп, поэтому никого не надо торопить.

8. Дошкольники поделятся впечатлениями с родителями, а те могут возмутиться, что у детей отобрали игрушки. Как воспитателю объяснить им, что происходит в группе?

Важно предварительно рассказать родителям о проекте и попросить, чтобы они разговаривали вечером с детьми и обеспечивали обратную связь с педагогом. В чатах они делятся своими эмоциями и эмоциями детей, становятся нашими помощниками. Задача педагога – лаконично, просто объяснить ценности и задачи. Родители очень любят этот проект, потому что он возвращает их в детство. Они вспоминают, как играли во дворах. Через возвращение к своему «внутреннему ребенку» они доверяют педагогам еще больше.

9. *Есть ли какие-то маркеры для воспитателей, по которым они смогут понять, что технология в их группе сработала?*

Есть один очень важный маркер – дети используют в своей деятельности сложные разнообразные сюжеты, которые меняются. К сожалению, как показывает практика - во многих детских садах дети останавливаются на изготовлении атрибутов. Если дети не играют – делаем вывод и исправляем ситуацию!