

Детский сад: теория и практика

Тема номера:

**Культурно-досуговая
деятельность
в детском саду**

**№ 12
2016**



Детский сад: теория и практика

научно-методический журнал

Детский сад: теория и практика. 2016. № 12(76). 112-124. г. Москва, в/я 01, Кольцовскому МКУ. Тел.: +7 495 812 04 27. Сайт: www.detskiy-sad.ru. Адрес: Московская область, г. Дзержинский, Родниковые Системы, Микрорайон «Летний садик». Москва, Юбилейный, официальный сектор, №4 «Детский садик», второе и третье этажи многоэтажного здания. Учредители: Издательский дом «Дружбе Пресс» ООО. Редакционный совет: Гогоберидзе Александра Гавриловна, Кошарова Татьяна Семёновна, Крайнев Евгений Евгеньевич, Радчица Владимир Владимирович, Тихонова Ирина Александровна, Савиних Александр Ильич. Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации № ФА 77-39425 от 5 апреля 2005 г. ISSN 2209-0706. Журнал включен в Российский индекс научного цитирования (РИНЦ). Контакт: 7940116. Подписано в печать 20.11.2016. Заказ № 17-0-0490. Распространяется в ООО «Издательство» 125187, г. Москва, ул. Волжская, д. 28, стр. 10. Тел.: +7 495 706 1714. Издано по договору с издательством «Журналы» — 30157, по адресу: Московская область, Пущино-Росинский — 141228. Издано в декабре 2016 г. Выпуск 12 раз в год. Мелкие авторские права не охраняются. © издательство «Дружбе Пресс», 2016.

Редакционный совет

**Гогоберидзе
Александра Гавриловна** —
доктор педагогических
наук, профессор, заведующая кафедрой дошкольной педагогики Института детства Российской государственного педагогического университета им. А.И. Герцена, г. Санкт-Петербург



**Гривцова
Елена Евгеньевна** —
доктор психологических
наук, профессор, директор
Института психологии
и педагогического
образования государственного
университета,
г. Москва

**Иванова
Тамара Семёновна** —
доктор педагогических
наук, профессор
кафедры педагогики
Института «Высшая школа
образования» Московского
государственного университета,
заслуженный
педагог России,
г. Москва



**Орлова
Любовь Николаевна** —
доктор педагогических
наук, профессор, главный
научный сотрудник
лаборатории психолого-педагогических основ
развития дошкольного
образования Института
научных данных,
семьи и воспитания РАН,
г. Москва

**Кудрявцев
Владимир Иванович** —
доктор психологических
наук, профессор, заведующий кафедрой теории и истории дошкольной педагогики Института педагогики
и психологии государственного
педагогического университета,
г. Москва



**Савиних
Александр Ильич** —
доктор психологических
наук, доктор педагогических
наук, профессор, директор
Института педагогики и
психологии образования
Московского государственного
педагогического
университета,
г. Москва



Катанье с горы зимой.
Худ. Сымаев Ф.В. 1889



Тупичкина

Елена Александровна —

доктор педагогических наук, профессор кафедры педагогики и технологий дошкольного и начального образования Армавирского государственного педагогического университета, г. Армавир



Ревина

Наталья Петровна —

старший воспитатель детского сада № 48, г. Армавир

Настольная мультигротека как средство развития социального интеллекта дошкольников в досуговой деятельности

В статье рассматриваются возможности развития социального интеллекта детей дошкольного возраста в досуговой деятельности

развитие социального интеллекта дошкольников, приводятся примеры игр с карточками на материале мультипликаци.

Ключевые слова: досуговая деятельность, социальный интеллект, мультипликационные фильмы, мультгерои, игротека, настольные игры, дошкольный возраст.

обр
орг
вле
про
та. V
как
оста
неп
зан
раб
быт
обо
досу
ся в
пред
Дани
всеп
ност
ка),
но-р

зада
досу
спос
орие
Важ
нолс
тику
субь
скуис
совет
пред
точн

свид
деят
саду
и ф
ракти
треби
ми э
как
на сс

В исследованиях С.И. Бекиной, Н.А. Ветлугиной, Н.А. Метлова, Л.И. Михайловой и других досуг рассматривается как своеобразный вид деятельности, специально организуемый взрослыми для игры, развлечения, отдыха, свободного времяпрепровождения детей дошкольного возраста. Исходя из того, что досуг определяется как «часть вне рабочего времени, которая остается у человека после исполнения непреложных непроездных обязанностей (передвижение на работу и с работы, сон, прием пищи и другие виды бытового самообслуживания)», можно обозначить сущностную характеристику досуга дошкольника, которая заключается в самостоятельном выборе ребенком предпочитаемого вида деятельности. Данный выбор определяется, прежде всего, внутренними факторами (потребностями, мотивами, установками ребенка), а также возможностями предметно-развивающей среды детского сада.

Сегодня перед педагогами стоит задача организации содержательного досуга, времяпрепровождения детей, способствующего достижению целевых ориентиров дошкольного образования. Важна также разработка досуговых технологий, поддерживающих гибкую тактику руководства детской деятельностью, субъектную позицию ребенка, творческую атмосферу, креативное поведение, сотворчество педагога и ребенка, а также предметно-развивающую среду, достаточную для реализации замысла [4].

Анализ педагогической практики свидетельствует, чаще всего досуговая деятельность дошкольников в детском саду носит художественно-эстетический и физкультурно-оздоровительный характер. Безусловно, это оправдано и потребностями ребенка, и педагогическими задачами. Однако возникает вопрос как организовать досуг, направленный на социально-нравственное воспитание

дошкольника и развитие его социального интеллекта? Как без назиданий и нравочений транслировать ребенку моральные нормы и образцы поведения, формировать эмоциональный опыт и личностные смыслы поступков?

Данный вопрос возник в ходе реализации инновационного проекта «Мультпедагогика как средство социально-нравственного воспитания дошкольников» в педагогическом коллективе детского сада № 48 г. Армавира. Одной из задач проектной деятельности была разработка настольной мультигротеки, ориентированной на развитие социального интеллекта детей дошкольного возраста.

В научной литературе социальный интеллект определяется как «способность правильно понимать поведение людей» (А.В. Петровский), которая обеспечивает понимание детьми поступков и действий людей, речи человека, а также его невербальных реакций (мимики, пантомимики, поз, жестов), и является фактором успешной социальной адаптации личности в обществе.

В работе с дошкольниками мы опирались на модель социального интеллекта А.И. Савенкова. В структуре социального интеллекта ученый выделяет три компонента:

- **когнитивный компонент** — социальные знания (знания о людях, знание специальных правил, понимание других людей), социальная память (память на имена, лица), социальная интуиция (оценка чувств, определение настроения, понимание мотивов поступков);

- **эмоциональный компонент** — социальная выразительность (эмоциональная выразительность, эмоциональная чувствительность), сопереживание (способность входить в положение других людей, ставить себя на место другого), способность к саморегуляции (умение регулировать собственные эмоции и собственное настроение);

• **поведенческий компонент** — социальное восприятие (умение слушать собеседника), социальное взаимодействие, социальная адаптация [5].

Указанные компоненты социального интеллекта могут развиваться у детей дошкольного возраста в досуговой деятельности, с помощью **мультипликационных фильмов**, в ходе их просмотра и обсуждения. Практика просмотра мультфильмов распространена в условиях семейного воспитания. Однако просмотр мультфильмов далеко не всегда сопровождается обсуждением поступков героев, что снижает их воспитательный потенциал (Н.В. Олейник, Е.А. Тупичкина [1–3]). Важной по-прежнему остается проблема отбора мультфильмов для детей дошкольного возраста (Е.А. Тупичкина, Н.П. Ревина [6]).

Понимание содержания мультфильмов, чувств, настроений, мотивов поступков мультипликационных героев утончается и углубляется детьми в различных видах деятельности на материале мультипликации, прежде всего, в игровой (игры-драматизации, сюжетные игры, дидактические игры, компьютерные игры и др.).

Изучение отечественного опыта организации игрового досуга детей, в частности организатора первой игротеки для детей в Московском Дворце пионеров на Ленинских горах Е.М. Минкина, свидетельствует, что во времена Советского Союза наибольшую популярность у детей имели настольные игры с карточками. Интерес детей и педагогов к данному виду игр не ослабевает и сегодня. Педагоги активно используют игры с карточками в работе с дошкольниками как многофункциональное дидактическое средство, развивающее средство, психотерапевтическое и коучинговое средство (проективные и метафорические ассоциативные карты). Дошкольников привлекает в играх с карточками визуальный

ряд, возможность коммуникации с игровыми партнерами, несложные правила и разнообразные игровые действия (выкладывание, выбор, сортировка, отгадывание и др.). Именно данный вид игр был взят нами за основу при создании настольной игротеки «Мультгерои: эмоции, характеры, поступки».

Процесс разработки игр для мультигротеки заключался в определении содержания игр с карточками, которое должно было, с одной стороны, способствовать развитию основных компонентов социального интеллекта, а с другой — отвечать мультипликационной тематике. Первый аспект определил игровые задачи, которые обуславливались структурными компонентами социального интеллекта, второй — содержание изображения на карточках, которое определялось эмоциями и действиями героев мультфильмов.

Анализ правил неазартных игр с карточками, которые предлагаются детям дошкольного возраста, позволил выделить ряд базовых игровых моделей, объединяющих игры, построенные по единому игровому принципу (табл.).

Принцип «рефлексивные карточки» был введен нами для маркировки игр, в которых игровые действия связаны с рассматриванием, анализом, оценкой изображения, его метафорическим восприятием, выражением своего отношения к содержанию и т.д.

Названные игровые модели были взяты за основу при конструировании авторских и модификации известных игр с карточками на материале мультипликации.

Игровые материалы. Для игр мы предлагаем изготовить следующие **виды карточек**:

• карточки с изображением мультгероев (это могут быть карточки портретного или сюжетного типа, отражающие ситуацию и действия героя);

Базовые игровые модели (игровые принципы) игр с карточками для дошкольников

№ п/п	Игровой принцип	Сущность игровой модели
1	Лото	Закрытие ячеек игрового поля подходящей картинкой-фишкой
2	Домино	Продолжение цепочки карточек-картинок, состоящих из двух половинок, посредством присоединения к любому концу цепочки схожей (по тому или иному признаку) картинки
3	Пазлы	Соединение частей картинки в целях получения целостного изображения
4	Парные картинки	Нахождения пар карточек-картинок (по тому или иному признаку)
5	Сортировка карточек	Сортировка (классификация, сериация) карточек с изображением по тому или иному признаку в целях создания определенной подборки и (или) нахождения лишних карточек
6	Рефлексивные карточки	Рефлексия карточки: рассматривание, анализ, оценка изображения, его метафорическое восприятие, выражение своего отношения к содержанию

- карточки-пиктограммы со схематическим изображением эмоций, действий и пр.

Рекомендуемые размеры карточек: 1/4 или 1/8 формата А4.

В целях создания игрового настроения и повышения игровой мотивации можно использовать *игровое поле*, которое может выглядеть как киноплёнка (размеры каждого кадра соответствуют размеру карточки).

В качестве *дополнительных игровых материалов* можно использовать игровой кубик, фишки различной формы, игрушки героев мультфильмов (фигурки из «киндер-сюрпризов») и др.

Игровые действия. Игровые действия в играх с карточками обусловлены спецификой основного игрового материала — карточками. К основным игровым действиям с карточками можно отнести: выкладывание, выбор, сортировку, отгадывание, загадывание и др. Использование дополнительных игровых материалов может быть дополнено такими игровыми действиями, как бросание кубика, передвижение фишек и пр.

Формы организации настольных игр. Большинство настольных игр с карточками предусматривают парные и групповые формы игровой деятельности (оптимально 3–6 человек). В отдельных случаях игры можно проводить индивидуально. Однако понятно, что групповые формы работы имеют больший развивающий и воспитательный эффект, поскольку позволяют ребенку включиться в коммуникацию, услышать мнение другого, сопоставить его со своим. Соревновательный эффект в групповых играх способствует поддержке мотивации и внимания ребенка на всех этапах игры.

Содержание настольных игр. В основу содержания интеллектуальных действий в играх с карточками положен методический принцип «**ЧУДО в игре**»: **Ч** — чувство; **У** — ум; **Д** — действие; **О** — общение. Он обусловлен необходимостью влияния на эмоционально-чувственную, когнитивную и поведенческую сферу детей в процессе развития структурных компонентов социального интеллекта в игровом взаимодействии. Однако необходимо отметить, что поведенческая

сфера в данном виде игр может быть проиграна с ребенком виртуально, как возможный вариант разворачивания событий и выбор способов поведения.

Ниже приведем примеры авторских настольных игр с карточками на материале мультипликации для детей старшего дошкольного возраста.

Игра «Пара к паре. Эмоция к эмоции».

Развивающая задача: развитие способности идентифицировать эмоции; развитие социальной интуиции, умения оценивать чувства, определять настроения, понимать мотивы поступков других людей.

Содержание игры. На горизонтально расположенное игровое поле картинками вниз выкладываются карточки-пиктограммы эмоций (радости, страха,

удивления и другие, количество которых определяется количеством играющих, особенностями детей и временными рамками). В соответствии с выбранными эмоциями осуществляется подбор карточек, так, чтобы на каждую эмоцию было одинаковое количество карточек.

Детям раздается по 6 карточек, которые они выкладывают перед собой (использование открытых карт у играющих позволит взрослому контролировать игровые действия ребенка и при необходимости их корректировать). В процессе игры открывается карточка-пиктограмма эмоции, которая располагается на игровом поле — киноплёнке. Играющие по очереди выбирают карточку мультгероя с аналогичным эмоциональным состоянием из имеющихся на руках и выкладывают рядом с карточкой-пиктограм-

мой эмоции вертикально с двух сторон от соответствующего кадра киноплёнки. При этом дошкольники могут вспомнить фрагмент мультфильма, когда эта эмоция проявлялась.

Дети, правильно выложившие карточку, получают фишку-бонус. Может случиться так, что у ребенка не окажется карточки мультгероя с нужным эмоциональным состоянием. Тогда он очередным ходом это объявляет («У меня нет такого героя») и называет, не повторяясь с содержанием выложенных карточек, мультгероя с таким же эмоциональным состоянием, за что также получает фишку-бонус.

Игра ведется до тех пор, пока не будут разложены все карточки. Выигрывает тот, у кого оказалось больше фишек-бонусов.

Игра «Пара к паре. Характер к характеру».

Развивающая задача: развитие способности идентифицировать характеры, поступки; развитие социальной интуиции, умения оценивать поведение, определять настроения, понимать мотивы поступков других людей.

Содержание игры. Игра проводится аналогично игре «Пара к паре. Эмоция к эмоции», только вместо карточек-пиктограмм эмоций используются карточки, на которых символически изображены характеры мультгероев (веселый, сильный, храбрый, трусливый, заботливый, драчливый и др.), и соответственно им подбираются карточки с мультгероями. Если в игре «Пара к паре. Эмоция к эмоции» желательны портретные карточки, то в этой рекомендуется использование



Ю. Дроговицкий Н.О.

Найди мультгероя по пиктограмме. Детский сад № 48, г. Армавир. Фот. Дроговицкий Н.О.

сюжетных, в которых просматривается характер героя в действии. Желательно в процессе игры подтверждение того или иного характера мультгероя конкретными примерами его поступков.

Игра «Два хочу».

Развивающая задача: развитие социальных мотивов поведения и социальной интуиции; развитие умения понимать и принимать свои чувства, желания.

Содержание игры. Каждый ребенок по очереди берет из стопки карточку, лежащую картинкой вниз, рассматривает ее, узнает мультгероя, называет из какого он мультфильма и отвечает на два вопроса: «Чему я хочу научиться у мультгероя?» и «Чему я хочу научить мультгероя?».

Игра «Я не Я».

Развивающая задача: развитие способности находить общее и отличное в характерах, поступках, поведении; развитие умения оценивать чувства, определять настроения, понимать мотивы поступков других людей.

Содержание игры. Играющие по очереди берут из стопки карточку, лежащую картинкой вниз, рассматривают ее, называют героя и сам мультфильм, после чего сначала доказывают, что они похожи на мультгероя (находят сходства в чертах характера, поступках, поведении), а потом доказывают, что не похожи.

Игровая задача усложняется, когда попадает положительный герой, и ребенку надо доказать, что он на него не похож, и, наоборот, когда попадает отрицательный герой, и ребенку необходимо доказать, что у него с ним есть определенные сходства, т.е. увидеть «теневые стороны» своей личности.

Игра «Эмоциональное домино».

Развивающая задача: развитие эмоциональной выразительности; развитие умения оценивать чувства, определять настроение других людей.

Содержание игры. Для игры готовятся карточки-картинки, состоящие из

двух половинок (на одной изображение героя в определенном эмоциональном состоянии, на другой — пиктограмма эмоции). Игра организуется по принципу домино: каждый ребенок согласно очереди продолжает цепочку карточек-картинок, присоединяя к любому концу цепочки родственную картинку-эмоцию (например, эмоцию грусти к эмоции грусти). При этом соединяться могут как картинки с изображениями пиктограмм эмоций или картинки с изображениями героев в определенных эмоциональных состояниях, так и картинки с изображениями пиктограмм эмоций с картинками с изображениями героев с теми же эмоциональными состояниями. При выставлении картинки играющий показывает изображенную на ней эмоцию.

Игра «Самый, самый...».

Развивающая задача: развитие умения определять черты характера и принимать их такими, какие они есть; развитие эмпатии, умения понимать мотивы поступков других людей.

Содержание игры. Детям раздается по 6–7 карточек. Задача играющих выложить сериационный ряд по заданному водящим признаку:

- Какой из мультгероев кажется тебе наиболее привлекательным?
- Какой мультгерой самый смелый?
- Какой мультгерой самый добрый? И т.д.

Выстроенные сериационные ряды играющие поясняют.

Игра «Что случилось? Почему?».

Развивающая задача: учить детей распознавать различные эмоциональные состояния, выявлять причину и следствие поступков; развивать эмпатию.

Содержание игры. В игре используются сюжетные карточки, изображающие мультгероя в той или иной поведенческой ситуации. Играющие по очереди берут из стопки карточку, лежащую кар-

тинкой вниз, называют героя, ситуацию, в которой он изображен, его поступок и определяют причину, которая привела героя к данной ситуации по содержанию мультфильма. Возможен и другой вариант, когда водящий-взрослый предлагает вымышленную ситуацию с тем или иным героем, например, «Будучи всегда сильным, в этот раз он испугался...», а ребенок придумывает возможную причину этой поведенческой ситуации.

За выполненное игровое действие, как и в других играх, ребенок получает фишку-жетон или право продвинуть свою фишку по игровому полю — кино-пленке.

Опираясь на базовые игровые модели игр с карточками, педагоги могут разработать множество других игр, ориентированных на развитие социального интеллекта дошкольников. При этом все они, поскольку предполагают групповое взаимодействие, будут способствовать

развитию поведенческого компонента социального интеллекта, а значит, развитию способности слушать собеседника, взаимодействовать, умения объяснять, доказывать и убеждать других.

В завершение кратко остановимся на особенностях включения игр с карточками в досуговую деятельность детей. На наш взгляд, здесь возможны два варианта. Первый вариант — проведение игр сразу после просмотра мультфильма, что помогает его осмыслению. В этом случае набор карточек целесообразно ограничить карточками с изображением героев из только что просмотренного мультфильма. Второй вариант — проведение игр вне связи с просмотром того или иного мультфильма. В этом случае используется набор карточек с изображением героев из разных мультфильмов. Однако решающий голос при выборе игр для досуга, безусловно, должен принадлежать детям.

Литература

1. Олейник Н.В., Тупичкина Е.А. Мультклуб как форма организации интеллектуально-познавательного развития детей дошкольного возраста // Проблемы интеллектуального развития детей дошкольного и младшего школьного возраста: Матер. 4-й Всерос. науч.-практ. конф. (Армавир, 29–30 сент. 2009 г.): В 3 ч. Ч. 1. Армавир: РИЦ АГПУ, 2009. С. 77–81.
2. Олейник Н.В., Тупичкина Е.А. Мультфильм как средство формирования эмоциональной привязанности детей сирот к приемным родителям // Приемное родительство: проблемы и перспективы: Сб. науч. статей. Армавир, 2009. С. 186–192.
3. Олейник Н.В., Тупичкина Е.А. Психолого-педагогические основы формирования зрительской культуры у детей старшего дошкольного возраста // Детский сад: теория и практика. 2014. № 9. С. 68–75.
4. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. № 1155 г. Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» // Российская газета. 2013. 25 ноября. То же [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.rg.ru/2013/11/25/doshk-standart-dok.html>.
5. Савенков А.И. Концепция социального интеллекта // День за днем. Наука. Культура. Образование [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.denza-dnem.ru/page.php?article=388>.
6. Тупичкина Е.А., Ревина Н.П. Развитие у старших дошкольников понимания эмоционального содержания мультфильма // Начальная школа плюс до и после. 2014. № 5. С. 27–32.
7. Ушаков Д.В. Социальный интеллект как вид интеллекта // Социальный интеллект: Теория, измерение, исследования / Под ред. Д.В. Ушакова, Д.В. Люсина. М.: Институт психологии РАН, 2004. С. 11–29.