



Арне Трагетон, профессор Хаугезундского университета, Сторд, Норвегия

Роль игровой площадки в развитии ребенка

Традиционно в Норвегии значительное внимание уделялось занятиям и играм детей на свежем воздухе. Однако в последние годы дети в Норвегии все больше времени стали проводить в помещении перед компьютером, телевизором. Возможности поиграть в лесу, в поле резко сократились. В школе для детей 6–10 лет проводятся занятия в лекционной форме. Снижение возраста, с которого дети начинают посещать школу, до 6 лет привело к принятию в 1997 г. новой образовательной программы (L97), в которой центральное место заняла игра. Сейчас в Норвегии формируется новая тенденция к развитию «уличной школы» и школьных игровых площадок. Это особенно важно в городах, где зон для конструктивной и сюжетно-ролевой игры на улице практически нет. Изменение установок педагогов по отношению к игре – задача весьма нелегкая.

Мы постараемся ответить на вопрос, как создать наилучшие площадки для конструктивной и сюжетно-ролевой игры, на которых могли бы гулять дети дошкольного и младшего школьного возраста.

Традиционные игровые площадки

Привычное место для уличных игр – заасфальтированный участок квадратной формы. Согласно исследованиям Жана Пиаже, игра по правилам является наиболее развитым видом игры. Большинство источников говорит о доминировании на улице простой подвижной игры и игры по правилам как о само собой разумеющемся факте¹. В норвежских школах «классики» и организованные виды спорта вроде футбола являются основными возможностями для игры. После последней школьной реформы в 1997 г. многие общины и школы получили в пользование от коммерческих фирм различное уличное игровое оборудование, например, конструкции для лазанья, горки, качели, карусели. Обсуждение качества этих объектов велось в основном в контексте требований безопасности. В отсутствие взрослых игры в парках на старом оборудовании неоднократно приводили к несчастным случаям. Заинтересованные фирмы провели большую рекламную кампанию, доказывая, что новые конструкции намного безопаснее и потому так дорого стоят. На данный момент большинство норвежских школ закупило эти яркие игровые приспособления

с великолепным дизайном, не приняв во внимание исследования ученых по игре, которые в течение последних 50 лет доказывали, что это оборудование интересно лишь нескольким детям, и то – на короткое время. Например, в работе американского ученого было показано, что в часы наиболее благоприятные для игры (игровые часы пик) в парке пустовало 88% процентов этих сооружений. В 2005 г. было проведено наблюдение на 175 площадках. Оказалось, что наиболее доступные традиционные игровые пространства были наименее используемы детьми².

Поскольку результаты подобных исследований малоизвестны, главы многих норвежских школ оборудовали уличное игровое пространство качелями, горками и т. д., следуя модели игровой площадки в парке образца 1910 г., дополнив ее идеями из современного парка развлечений, где дети активны лишь недолгий отрезок времени.

Ниже на рисунке вы видите типичный продукт из коммерческого каталога.

Изначально причиной постройки парковых игровых площадок было желание воспрепятствовать вытаптыванию насаждений, так как предполагалось, что гуляющие дети стремятся исключительно к этому. Отсутствие педа-

¹ Johnson et al. Play and Early Childhood Development. 2.ed. – Longman, 1999.

² Mayfield M et. al. Community Play Spaces: Variety, Variations, and a Typology. – Santa Fe. New Mexico. USA, 1995.



гогической рефлексии довершило картину «парковой политики». С точки зрения взрослых у традиционной игровой площадки в парке есть следующие преимущества:

- она всегда на одном и том же месте;
- дети здесь могут играть самостоятельно, без вмешательства взрослых;
- она приятно смотрится и кажется вполне подходящей для детей;
- она не приводит к беспорядку и мусору;
- взрослые могут гордиться тем, что создали для детей специальную зону.



Рис. 1. Сравнение двух типов строительной игровой площадки

Исследование ученых, позволившее взглянуть на такие площадки с точки зрения детей, обнаружило следующие недостатки:

- мало времени для игры;
- никакого прогресса в игре, все время одно и то же:
 - нельзя ничего поменять;
 - пригодна только для подвижной игры;
 - конструирование невозможно;
 - ролевая игра затруднена;
 - без присмотра взрослых травмоопасна;
 - высокая стоимость оборудования приводит к небольшому количеству постоянно существующих конструкций без вариаций и нововведений.

В 1999 г. Б. Хендрикс провела в Канаде и Дании анализ функциональности новых

общественных игровых площадок для детей и пришла к выводу, что такие площадки «...являют собой победу взрослого понимания игрового материала и возможностей... что имеет мало общего или вообще никак не соотносится с тем, что действительно является важным в жизни детей, которые там играют...»³.

Условия для хорошей игры на улице

Большинство директоров образовательных учреждений имеют очень слабое представление о детской игре и не осознают, что игра – это, прежде всего, процесс, где дети должны свободно формировать как саму игру, так и игровую среду. Результаты исследований игры за последние 70 лет сходятся в нескольких пунктах: игровая площадка должна стимулировать все виды игры – сенсомоторную игру, конструирование, ролевую и драматическую игру, игру по правилам. Анализ качества игровой площадки должен начинаться с характеристик игры.

Какой неструктурированный материал должен быть у детей, чтобы они могли создать насыщенное игровое пространство на улице? Ответом на этот вопрос может являться игровой городок, который строится так, чтобы дети постоянно создавали и воссоздавали свою площадку. Английские игровые городки зародились в районах Лондона, подвергшихся бомбежке, в 1946 г. по образу и подобию знаменитых датских сборных площадок, которые появились в 1943 г., и позже были дополнены возможностью ухаживать за животными и растениями.

К. Шарнбург⁴ описывает эксперимент, в рамках которого дети от 7 до 12 лет создавали собственный поселок из хижин, устраивали специальные собрания, на которых совместно, демократическим путем распределяли места под строительство хижин, вместе решали конфликты и проблемы. Конечно, руководители такой идеалистической игры все время присутствовали рядом в качестве советников и помощников в разрешении конфликтов, а также для сбора средств у «взрослых властей»

³ Hendricks B. Communicating Playfulness and Cultural Symbols in Post Modern Play Areas. – NCFL. Halmstad. Sweden, 1999.

⁴ Scharnburg C. Barnas jord. Pax forlag. – Oslo, 1969.



в сообществе. С. Лорсен⁵ вслед за К. Шарнбургом, но с большим реализмом, провел эксперимент, в котором педагоги дошкольного образования и профессиональные ведущие игр отвечали за построение игровой площадки.

Автор отметил следующие характеристики игры:

- определенная зона, сухая или влажная;
- песок и вода;
- возможности для бега и езды;
- игровой домик, норки;
- возможность для лазания и другой двигательной активности;
- возможность для конструирования и строительства;
- возможность для разведения костра, готовки, растопления чего-то, изготовления керамики;
- животное, за которым можно ухаживать;
- растения.

Строительно-игровые площадки для детей 7–12 лет в Дании и Швеции рассматривались как клубы, где можно провести свободное время после школы. Практика 1980-х гг. показала, что дети стали проводить в них больше времени, чем в школе.

Подготовительный год в детском саду (6 лет) и 1–2 классы школы (7–8 лет) стали рассматриваться как целое как в плане школьной деятельности, так и в плане свободной игры. В дополнение к строительно-игровой площадке было решено ввести и другие виды активности для детей, например, постройка каменной стены, конструирование теплиц, посадка бамбука, оборудование пруда для золотой рыбки, кормление кур. Задача устраивать фиксированную, постоянную площадку не ставилась. В Швеции аналогичное движение обрело все большее влияние, вдохновленное английским движением «зеленых»⁶.

Развитие игр в Норвегии

Физическая / подвижная игра по правилам

Этот тип игры распространен как на традиционной игровой площадке, так и на современной. Однако футбольная площадка, неболь-

⁵ Laursen S. Legepladsen. Børn og Unge. – København, 1985.

⁶ Titman W. Special Places, Special People. The Hidden Curriculum of School Grounds. – Godalming, Surrey, 1994.

шой заасфальтированный участок, и качели не предоставляют большого количества вариаций в игре. А. Флеммен⁷ критикует традиционную игровую площадку и предлагает простые решения для развития дифференцированной подвижной игры. Игровое окружение должно предоставлять возможности для:

- перемещения по земле;
- перемещения по деревьям (игра в джунглях);
- движения, связанного с инструментами;
- движения, связанного с ритмами и ритуалами;
- движения, связанного с коммуникацией.

А. Флеммен вдохновил многие образовательные учреждения Норвегии на использование природного окружения в качестве игровой площадки и с помощью простых веревок, самодельных препятствий, дощечек, перекинутых через ручейки, лазания по холмам и т. д. разнообразить движения, необходимые для смелых экспериментов. А как же вопросы безопасности на таких игровых площадках с рискованным окружением? Парадоксально, но на таких простых «диких» площадках несчастных случаев намного меньше, чем на коммерческих конструкциях.

Конструктивная игра

Драматическая / ролевая игра

В то время как физической / подвижной игре и «зеленой волне» уделяется много внимания, в том числе в литературе, о конструктивной и драматической / ролевой игре на какое-то время почти забыли. Наблюдения показывают, что игра на улице у 6-леток в основном относится именно к подвижной игре. *Только 5–10% игр оказываются ролевыми.* В Норвегии проводилось очень мало исследований конструктивной и ролевой игры. На международном уровне можно по пальцам пересчитать работы, посвященные этим видам игр в указанном возрасте. Конструирование и ролевая игра на улице предполагают совершенно другие требования к среде, чем требования для подвижных игр. Детям нужны стройматериалы и четко выделенные небольшие пространства, в которых немногочисленные группы детей могли бы организовать безопасную игру. Программа «Сделай что-нибудь со стройплощадкой»⁸ была развитием датской традиции, но с применением

⁷ Flemmen A. Høyringsuttalelse: Løseplan for faget kroppsøving i Kroppsøving fag 46. – nr 1. – 1996.

⁸ Andersen/Svane. Gjør noe med skolegården. Forbruker- og Administrasjonsdepartementet, 1982.



переработанных дешевых или бесплатных материалов.

Программа «Организация свободного времени в школе» стартовала в Норвегии довольно поздно, но быстро развилась, охватив 8000 детей в 1988 г. и уже 120 000 детей в 2003 г. Семейный департамент в двух справочниках о деятельности этой программы предоставил подробное описание игры на свежем воздухе, подвижной игры, «зеленой волны» и постройке хижин как предпочтительных направлений деятельности. В справочнике выделяются следующие категории игр:

1. Подвижная игра.
2. Воспроизводящая конструктивная игра.
3. Творческая конструктивная игра.
4. Игра по правилам.
5. Имитационная игра и ролевая игра по договоренности.

6. Творческая символическая игра.

Идеальные условия для игры на свежем воздухе общеизвестны и многократно описаны как исследователями игры, так и пионерами в этой области. Общепринятая практика – нечто совершенно иное. Большая часть свободного времени у норвежских детей проходит в рамках программы «Организация свободного времени в школе». Однако работает там в основном неквалифицированный персонал, а большая часть уличной активности сужена до игры в футбол и прогулок без последовательной продолжительной игры, в то время как взрослые находятся в помещении. Стереотипное игровое окружение резко критикуется. Не случайно постройка хижин в лесу оставалась весьма популярной. Наблюдения показали, что в свободной детской игре без взрослого персонала наблюдались многочисленные конфликты из-за нехватки строительных материалов. Например, если одна группа детей строила замечательную хижину, то нередко позже ее уничтожала до основания другая группа, потому что ей был нужен материал для их домика. На следующий день ситуация могла повториться с точностью до наоборот. «Свободная» игра может быть очень грубой и жестокой!

Решение проблемы

Обзор литературы показывает, что проблема создания игровой площадки состоит не в недостатке хороших идей, а в том, чтобы их реализовать на практике. В течение последних 15 лет вместе с персоналом разных образова-

тельных учреждений мне удалось разработать практические рекомендации для реализации всех благих намерений, описанных в литературе по игровым площадкам и по поводу датских строительно-игровых площадок. Три примера, представленные ниже, спланированы и реализованы как внутриобразовательная деятельность, но с тем дополнением, что дети могли продолжить игру в хижинах после занятий.

Пример 1

Постройка хижин (1987–1990)

Перед тем как возраст, в котором норвежские дети идут в школу, снизился с 7 до 6 лет, в 42 общинах было проведено инновационное исследование. Нужно было найти модель, в которой сочетались бы лучшие идеи о дошкольном и школьном образовании. День был поделен следующим образом: 4 часа на школу и остальное – на свободную игру в школе (или ребенок мог пойти домой). В одной из таких общин постройка хижин стала доминирующей образовательной деятельностью. Группа моих студентов, занимавшихся дошкольным образованием, создала основу для 6 хижин из переработанных, старых материалов, которые мы бесплатно получили от строительных компаний. Водонепроницаемая крыша была совершенно необходима (в Норвегии часто идет дождь).

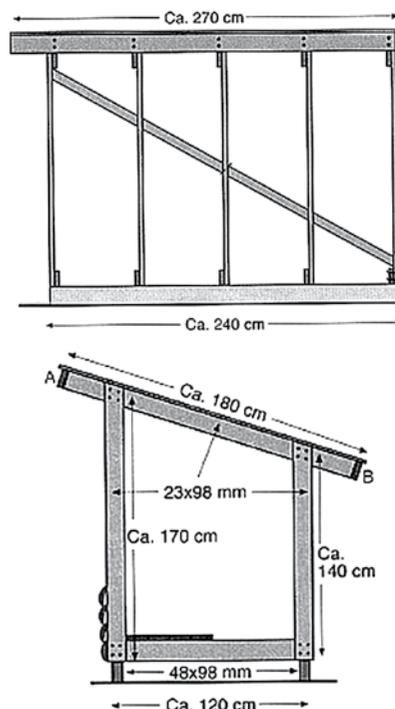


Рис. 2. Основа для хижин



Были закуплены очень дешевые материалы для пола и стен. Самыми важными инструментами стали молотки и пилы. Три-четыре ребенка 6 лет занимали отдельную хижину и планировали там расположение дверей, окон и т. д. Хижины стояли рядом друг с другом так, что получался маленький поселок. Дети работали и играли в хижинах весь учебный год. В программе педагога было шесть междисциплинарных тем, и оказалось, что хижины могут быть использованы в контексте любой из них. В «Профессиональной игре» хижины стали магазином, банком, больницей и кафе в масштабной драматической игре. Это помогло взглянуть на игру как на центральную и эффективную рабочую методику.

Пример 2 Деревня (1992–1993)

Вдохновившись вышеописанным примером, педагоги начали аналогичный проект для 80 детей 6–10 лет. Родители смастерили рамочные конструкции для домиков вместе с детьми. Потом дети их достроили. В итоге получилось 8 хижин, стоящих на асфальте у школы. Наилучшим планом для деревни стали бы два ряда домов, а между ними – улица. Работа была спланирована и проведена в рамках школьной деятельности как сочетание таких дисциплин, как искусство, труд, наука, социальная наука, математика и норвежский язык. Каждая группа задействовала один день в неделю в течение пяти недель, чтобы завершить свою постройку. На занятиях по английскому языку хижины становились почтой, заправочной станцией, парикмахерской, магазинами и т. д. После занятий домики использовались в свободной игре.

Пример 3 Городок в Бергене (1999–2001)

Идеальный вариант – это когда в каждой хижине пять детей. А что же делать в большой городской школе? Откуда же взять достаточно пространства, если все, что есть, – лишь узенькая игровая площадка? Представители многих школ говорят, что у них слишком много заасфальтированной территории. И это весьма удачно – именно на асфальте лучше всего строить целые городки из маленьких домиков. Хижины стоят прямо на асфальте, а улицы готовы принять автомобили и велосипеды. Руководство недавно построенной школы в Бергене, воодушевленное курсом, который

я читал для учителей, и где можно было посмотреть видео предыдущих проектов, после продолжительных дискуссий решило, что 150 детей из 1 и 2-го классов могут построить городок из хижин на территории школы. Берген признан в 2000 г. одним из европейских центров культуры, так что планирование маленького городка отлично вписалось в программу «Наш город». Архитектор новой школы зарезервировал лес для постройки хижин, но вскоре он был уничтожен слишком большим количеством юных строителей, собравшихся на одной небольшой территории. Архитектор не резервировал территорию для постройки хижин на асфальте. У нас появилась проблема – где найти заасфальтированный участок, достаточный для постройки 30 хижин? Как расположить такое количество домиков на ограниченном участке размером 13х17 метров? В городе дома всегда стоят близко друг к другу. Ниже на рисунке представлены два возможных варианта расположения 30 домиков на участке указанного масштаба.

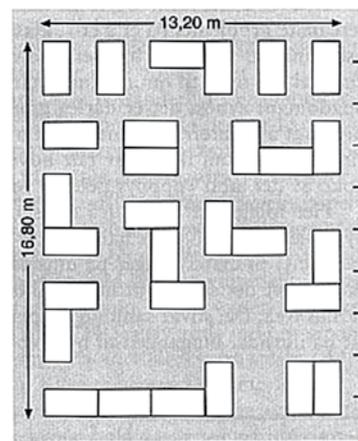
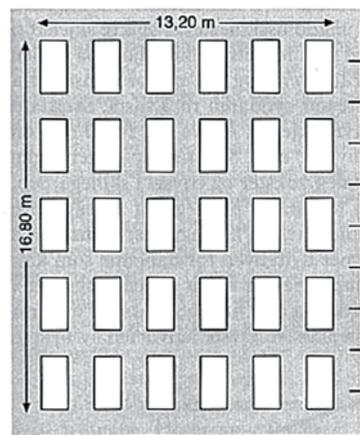


Рис. 3. Планирование городка. Два примера



Что же предпочтут дети – строгий план в стиле ренессанса или что-то, более схожее с лабиринтом? Благодаря тому, что хижинки мобильны, дети могли менять план городка. Дети стали настоящими городскими инженерами, и, глядя на модель ниже, можно представить, как можно менять план города. Позднее можно было переставлять домики. В течение следующих лет это происходило неоднократно. Вот один из вариантов:

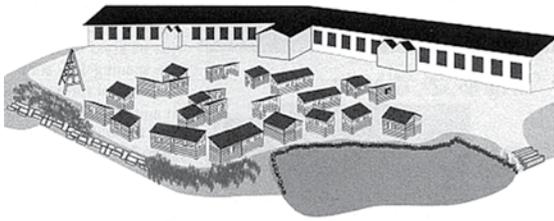


Рис. 4. Один из вариантов планирования городка

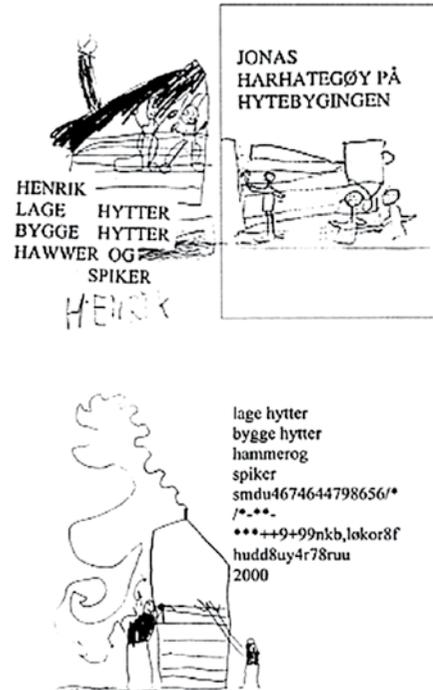
Директор школы сказал в интервью одной газете: «Мы рассматриваем этот городок как самую важную междисциплинарную тему, которая у нас когда-либо появлялась. Это сочетание искусства и труда, математики, языка и огромного количества других предметов на практике. Дети учатся сотрудничать, вне зависимости от возраста. Плюс – множество возможностей».

После двух месяцев усиленной работы мэр Бергена, которого пригласили взглянуть на результат, официально открыл городок. Дешевые стройматериалы позволили свести стоимость городка к минимуму, особенно по сравнению с постоянными игровыми конструкциями, поставляемыми коммерческими фирмами, которые, к тому же, мало использовались детьми. Для этого городка школа закупила много новых материалов, так что 30 хижин обошлись в 9000 Евро. И это составляет только половину стоимости готовой «площадки», изображенной на первом рисунке. В этом городке 150 детей в 30 группах могут играть в конструктивные и ролевые игры одновременно!

Школа, при которой был построен этот городок, была также и участником другого проекта – «Творческое письмо на компьютере»⁹. Шестилетки проводили много времени, играя с компьютером, и производили многочислен-

⁹ Трагетон А. Творческое письмо на компьютере и игровое обучение // Современное дошкольное образование. Теория и практика. – 2010. – № 5.

ные страницы с рядами букв. Но теперь они уже могли написать маленький рассказ, состоящий из нескольких слов. Вот несколько отчетов о процессе строительства:



Генрик делает хижинки
Строить хижинки весело
Молотки и гвозди

Рис. 5. Истории о постройке хижин

В нашей Национальной программе междисциплинарный способ преподавания должен преобладать в возрасте от 6 до 10 лет. «Наш город» был отличной темой на несколько месяцев. Более того, проект принес свои плоды и в контексте социального научения: дети стали намного меньше дразнить друг друга. В рамках темы «Рождество» город назвали Вифлеемом, а Иосиф и Мария ходили от домика к домику, пока не нашли себе подходящее для жизни место. После рождения Иисуса пришли пастухи, и волхвы подарили чудесные подарки, при этом, по крайней мере, 24 ребенка помещались в хижине!

Другой класс использовал хижинки как современный город с квартирами, банком, супермаркетом, в нем даже ездили таксисты. Ограбление банка сделало необходимым постройку полицейского участка и надежной тюрьмы. В следующем месяце у детей была тема о Египте и пирамидах. Конечно, маленький



городок превратился в Каир! На уроках английского он становился Лондоном. Живая игра вдохновляла детей на последующее написание длинных и интересных историй на компьютере.

Через 3–4 года городок должен был быть снесен для того, чтобы новое поколение детей могло построить *свой* город. Большинство материалов можно было переработать. У детей формировалось более глубокое знание по всем междисциплинарным темам.

Один из эффектов постройки хижин оказался сюрпризом для педагогов во всех образовательных учреждениях. Агрессия и поддразнивание в школе существенно снизились, а социальный климат в группах детей улучшился. Вот список преимуществ строительно-игровой площадки с точки зрения детей:

- это увлекательно и весело;
- большинство детей хотят там поиграть;
- возможность играть очень долго;
- дети сами управляют игрой;
- высокая гибкость игрового процесса;
- возможна подвижная игра, а также развитие мелкой моторики;
- большое количество детей на небольшом пространстве;
- минимальное количество несчастных случаев, поддающийся оценке риск.

Выводы

Печально, что 99% школ в Норвегии потратили миллионы крон на покупку готового игрового оборудования, которое совершенно не стимулирует разнообразную развивающуюся игру, вместо того, чтобы воспользоваться более дешевым вариантом с постройкой хижин.

Думаю, причиной могут быть следующие установки взрослых:

- они никогда не видели такой поселок из хижин в действии;
- хижины должны находиться в лесу;
- а что, собственно, не так с пустым асфальтом и футболом?
- строить хижины – опасно;
- на школьном дворе и так слишком мало места;
- нет денег (они уже потрачены на дорогое коммерческое оборудование);
- это уродливо, хаотично;
- педагог потеряет контроль над детьми;
- домики быстро будут разрушены вандалами;
- слишком много дел для педагогов;
- вообще ни о чем таком не слышали за свою педагогическую практику.

Я верю, что самой важной из перечисленных причин является нехватка знаний по исследованиям игры и наилучших условиях для игр на улице, а также низкая техническая осведомленность о материалах и конструировании. Проект строительно-игровой площадки делает возможными постоянные изменения в игре, как уже было показано в описанных примерах. Это поможет стимулировать конструктивную и драматическую ролевую игру на улице, которая зачастую отрицается. Наш подход также является дешевым решением проблемы организации уличного пространства игры. К тому же дети учатся тому, что переработка материалов важна для сохранения природных ресурсов. А это действительно важный урок для детей нашего богатого западного общества. ■

