

Владислав ШИНКАРЕНКО

ВЕКТОР РОСТА

ФОТОГРАФИРУЮТ
КАРАПУЗЫ



ИГРЫ НА ЖИЗНЬ
ДЛЯ ДЕТЕЙ
И РОДИТЕЛЕЙ

Икар, 2013

В брошюре приводятся методические материалы по фотоконкурсу для детей от 3-х лет и описание пяти сюжетных ролевых энергоэкологических игр в семье. Играя вместе с родителями, дети смогут получить основные знания и навыки раннего развития, необходимые для полноценного вхождения молодого поколения в мир XXI века.

В связи с этим освещаются некоторые проблемы дошкольного образования, обеспечивающего участие детей в рациональном использовании энергии и ресурсов по месту жительства и учёбы в целях сохранения окружающей природы и всего живого на Земле.

А в заключение можно узнать о том, как старшие школьники, занимаясь энергосбережением, создали ТЭЦ, ГЭС и АЭС без зданий, без агрегатов, без проводов и без людей, т.е. как бы из ничего, если не считать того, что они сами, своей головой, придумали сделать для этого.

И попутно открыли для себя пока ещё мало кому известный язык – энергоязык.



СОДЕРЖАНИЕ

ФОТОГРАФИРУЮТ КАРАПУЗЫ

Фотоконкурс «Вектор роста»	3
1. Снимать как играть.	3
2. По ступеням фотоконкурса	4
3. Мобильник в судьбе малыша	6

ИГРЫ НА ЖИЗНЬ

Описание сюжетных ролевых энергоэкологических игр в семье	7
1. Электрический свет	9
2. Электричество и тепло	13
3. Электричество и вода	16
4. Электричество и мусор	19
5. Счёт за свет, тепло, воду и мусор.	22
К родителям.	25
Энергоязык в школе и дома	26

© Шинкаренко В.В.

© Селиверстова С.В. (художественное оформление)

ФОТОГРАФИРУЮТ КАРАПУЗЫ

ФОТОКОНКУРС «ВЕКТОР РОСТА»

Впервые в истории мировой фотографии пресс-клуб «Вектор роста» издательства «Икар» (Москва) открывает **фотоконкурс для детей от трёх до семи лет** под девизом **«Карапузы, вперёд!»**. При прочих равных условиях **побеждают младшие по возрасту**.

Фотоконкурс многоцелевой, развивающий. Он вводит карапузов в необъятный мир предметов и явлений, окружающих людей. Даёт первые знания о личных возможностях в обращении с техникой и технологиями на примере энергосбережения в квартире.

Конкурс проводится **в три ступени**:

1. «Свет» (электричество в квартире).

2. «Тепло» (теплообмен в квартире).

3. «Вода» (водооборот в квартире).

Фотографии на конкурс от имени детей присылают их родители. К ним прилагаются портреты детей и родителей, а также e-mail и почтовые адреса с индексом.

Двигаясь по ступеням, каждый конкурсант получает почётный статус **участника фотоконкурса «Карапузы, вперёд!» – 1-й, затем 2-й и 3-й ступени**. Победителей определяют из числа **участников 3-й ступени**, их фото и фото родителей публикуются на сайте фотоконкурса. Победители могут рассчитывать на **международные сертификаты ШПИРЭ** (Школьного проекта использования ресурсов и энергии) и ценные подарки.

В составе жюри конкурса московский фотохудожник Илья Шенкер, руководитель фотошколы в Москве для начинающих (персональные выставки в Швеции, Стокгольм, 2005, России, Москва, 2006 и др. <http://www.shenker.ru>). При пресс-клубе действует **«Фотошкола для карапузов»** (оригинальные технологии для цифровых фотосъёмок).

Пресс-клуб «Вектор роста»

e-mail: dragmet@rdmk.ru

1. СНИМАТЬ КАК ИГРАТЬ

Методические советы родителям к фотоконкурсу под девизом «Карапузы, вперёд!»

Снимки на конкурс лучше всего готовить в форме игры. Есть детская игра, когда по слову «замри!» играющий застывает на месте в любой позе, пока не услышит «отомри!». Поиграв в эту игру немного, чтобы ребёнок привык к её правилам, можно переходить и к съёмке, которая поведёт его к новым играм.

Лучше начать с мобильного: он легче и проще. Показать, как обращаться с ним в работе, чтобы получались разные кадры: то высокие, то широкие. «Замри» и «отомри» приучат ребёнка держать аппарат при съёмке неподвижно. Через какое-то время он и сам с удовольствием будет говорить эти слова – и не только себе, но и всему, что увидит на дисплее мобильного. «Замри» поможет и аппарату – в автоматической наводке резкости (собак и кошек будет снимать, когда научится на лампочках).

А теперь к фото. Правила рассказывать не надо: дети постигают их в игре.

Начинаем с самого простого: он (она) снимает в квартире всё, что связано со светом – лампы всех видов, люстры, светильники и т.д. Вот лежит на столе новая лампочка. Надо выбрать ей положение, сказать «замри» и щёлкнуть. И посмотреть, что вышло. И снова сказать лампочке «замри», но уже в новой позе. Каждый новый кадр надо рассматривать вместе, весело, с шутками, отмечая только плюсы. Инициативу мягко передадим ребёнку. Пусть сам выбирает и положение, и лучший кадр: это очень важно – развивает интерес и смекалку. Будет 5 – 10 кадров одной лампочки? Выберем лучший.

Итак, первый кадр для конкурса в номинации «Свет» (электролампочка) готов. Это могла быть любая лампочка, которая используется в настоящее время – от устаревших до энергосберегающих. Но это не значит, что лампочка на столе должна быть непременно участником конкурса, её можно снять и ввинченной – в торшере, бра и т.д. Более того, можно и вообще без неё обойтись. Например, снимая разного рода источники света в квартире в любых условиях и ракурсах, которые ребёнок выберет для объекта съёмки, дав объекту команду «замри». Возможны и другие **микроигры** с каждым новым предметом.

Хорошо, когда дети сами выбирают набор объектов, зная, что именно они дают свет. А далее узнают, что свет прячется не только в лампочках (торшерах, люстрах и т.д.), но и в мобильнике, компьютере, телевизоре и т.д. Так появляется «электричество» – новое слово в игре. Отсюда уже прямой путь (по проводам) к розетке, утюгу, электроплите и прочим бытовым приборам, относящимся к ступеньке «Свет». Но как объяснить, что электроток в одном случае оборачивается светом, а в другом – теплом? Это в полной мере зависит от фантазии ребёнка и умения родителей поддерживать игру, в которой появилась первая тайна. Это большая тайна, которую он точно раскроет, когда вырастет, – так можно сказать на первый раз, пробуждая интерес к продолжению игры...

Переход ко второй ступеньке «Тепло» произошёл почти сам по себе, и теперь нам остаётся только развивать интерес ребёнка к дальнейшей съёмке, где открывается место для микроволновки, кофеварки, наконец, кипятильника, который является переходной ступенькой уже к ступеньке «Вода». А тут и кран на кухне, и батареи по всем комнатам, и ванная, и много-много всего! Но надо обратить внимание на счётчики электроэнергии и воды, отметив в них смену цифр и быстрые обороты стрелки...

«Свет» – это первая коллекция снимков, с ней можно принять участие в конкурсе. И независимо от занятого места получить **статус участника фотоконкурса под девизом «Карапузы, вперёд!» 1-й ступени**. А главное, возможность продолжить участие в конкурсе, сначала на **2-й**, а потом и на **3-й ступени**. Заметьте, что не только победители, но и все участники игры **3-й ступени** получают право на участие в энергоигре **«ТЭЦ из ничего»**, проводимой вслед за конкурсом.

2. ПО СТУПЕНЯМ ФОТОКОНКУРСА ПОД ДЕВИЗОМ «КАРАПУЗЫ, ВПЕРЁД!»

Примерный сценарий для родителей по подготовке ребёнка к участию в конкурсе

Этот фотоконкурс – для самых маленьких. Он многоцелевой. Как и любой детский конкурс, он открывает карапузам путь в необъятный мир предметов и явлений, которые окружают людей. Даёт первые знания о личных возможностях в обращении с техникой и технологиями. Учит ответственно действовать – и не только в области фотосъёмки. Везде поступать так, чтобы от этого окружающий мир становился лучше. Чтобы вся планета на самом деле процветала. И показывает, как к этому можно стремиться в одной квартире вместе с родителями, если научиться энергосбережению. Вот такой это конкурс! А пройти его дети смогут только при самой активной помощи родителей...

Что следует учесть до начала съёмки? Ребёнок стоит на пороге невидимого и пока ещё неведомого ему мира. Это великий мир электричества – мир необыкновенной силы, созданный человеком, меняющим сегодня весь мир тепла и воды. Родители с помощью мобильника и фотографии вовлекают карапуза в семейную энергоигру, которая состоит из множества связанных между собой микроигр. Здесь не должно быть и тени принуждения.

Только добровольное и заинтересованное участие ребёнка в качестве лидера (мягко управляемого родителями) может обеспечить успех в движении по ступенькам конкурса и одновременно заложить в нём устойчивый интерес к новым знаниям и их применению в быту, что особенно важно.

1. Свет

Ребёнок располагает на листе чистой бумаги самые разные лампочки, какие есть в запасе у родителей. Снимает их по одной и попарно, по три и больше (одинаковые и разные). На столе, стуле, тумбочке, на полу или в любом другом месте – по собственному выбору, а при необходимости и по совету родителей. Он же выбирает и ракурсы съемки, а потом смотрит, что из этого вышло – здесь и далее. Снимает лампочки в бра, торшерах, люстрах – где что есть. Как при выключенном в них свете, так и при включённом.

Однако светятся же не только лампы, но и мобильник, компьютер, микроволновка, дисплей стиральной машины, да и многие другие бытовые приборы (например, утюг), по проводам которых ребёнок дойдёт до розетки. А вот тут стоп. **Он сам покажет пальчиком: в розетку пальцем никак нельзя.** Ни-ни!

Учить, рассматривать разные лампочки – занятие само по себе увлекательное. Это же своего рода игрушки, которыми ребёнку одному играть не разрешается – только со взрослыми. Раскладывать лампочки для съемки и снимать их на мобильник – ещё одна игра. А потом вдвойне интересно смотреть их снимки, и это тоже общая игра, причём с большой перспективой на будущее.

И вот первая коллекция собственных снимков! Ничего, что пока она будет храниться в компьютере родителей, – конечно, если её время от времени с интересом все вместе просматривают в семье.

2. Тепло

Заметим, от розетки во время съёмки легко дойти до электроплиты, калорифера, до других бытовых приборов, связанных с теплом в доме. Эта тепловая сеть продолжается в комнатах батареями. На кухне и в ванной – раковинами (отметим, что там горячую воду показывают красные вентили). Ими завершаются съёмка ко второй ступени фотоконкурса, открытия новых вещей и явлений, пока ещё детское, но уже понимание их роли и значения в семье, а потом, когда придёт время, и в целом мире. Всё это может органично войти в систему раннего развития ребёнка.

3. Вода

Струя воды из крана в ванной или на кухне предоставляет хороший переход к третьей ступени конкурса, где будут кофеварки, кипятильники, термосы. Здесь можно и вернуться к батареям. Но главное на этой ступеньке – счётчики электроэнергии и воды, смена цифр и быстрые обороты стрелки. Они открывают бесконечный ряд чисел, а за ним – новую роль цифр, их новые и новые применения. За всем этим – и деньги родителей, и особое значение счётчиков, определяющих расходы электричества и воды в семье.

Заключение

На каждой ступеньке малыш вместе с родителями выбирает себе на память два-три лучших снимка. Захочет оставить всё – не спорьте: это не жадность, у него зарождается любовь к труду, в том числе интеллектуальному. Эти энергоигры развивают воображение и память, преобразуя скучное квартирное бытие в удивительное путешествие вокруг света, тепла и воды. Они впервые открывают ребёнку мир электричества, которое многие люди бездумно расходуют, попутно транжиря и другие виды энергии, засоряя всё вокруг себя бытовым мусором. И теперь в этом маленьком квартирном мире ребёнок начинает искать свои правильные пути.

Нет одинаковых квартир – в каждой своя судьба. В одних об энергосбережении не задумается никто и никогда. В других оно становится привычкой, входит в новый образ жизни. Если эти ступеньки в новую жизнь родители захотят оставить на память себе и малышу, они воспользуются видеосъёмкой. И их видеосъёмка будет очень увлекательной и, безусловно, полезной ещё не один год... Но всё это особенно пригодится в семейном детском саду, где дети начинают вместе с родителями коллективную энергоигру «**ТЭЦ из ничего**» под девизом: «**Карпузы, вперёд!**» (см. <http://www.rdmk.ru/karapuzu.pdf>).

3) МОБИЛЬНИК В СУДЬБЕ МАЛЫША

Дополнение для родителей к методическим советам и примерному сценарию по подготовке ребёнка к участию в фотоконкурсе «Карапузы, вперёд!»

Эти заметки появились в беседах с родителями, которые помогают детям принять участие в фотоконкурсе. Нам показалось, что наши некоторые общие соображения могут быть полезными и для тех, кто ещё не решился приобщать детей к работе с мобильником. Кто думает, что это опасно для здоровья, что придёт время – ребёнок сам научится и т.д.

Сразу скажем, что сам не научится никогда. Рано или поздно, но его научат другие, а поэтому лучше, если первыми учителями будут всё-таки родители. И для здоровья это не опасно ничуть. Тем более, когда родители дают в руки ребёнка мобильник специально для того, чтобы вместе сыграть в эту самую лучшую, самую увлекательную игру. И дают в руки не надолго, а только на час-другой, на время игры, да и то не каждый день. И ни в коем случае не связывают снимки с конкурсом: об этом ребёнок узнает потом.

Конечно, потом, через год-два, он сможет взять мобильник и в детский сад, если на то будет общее согласие, но до этого идти и идти. А пока сосредоточимся на том, что как раз именно мобильник – самая захватывающая игрушка для ребёнка, делающего первые шаги в жизнь не на лужайке у леса, а в городской квартире, среди самых близких людей, в своей семье с её обычными бытовыми заботами. По сути, такая игрушка станет для него и своего рода путеводителем по жизни: начав однажды фиксировать предметы и явления из окружающего мира, он уже никогда не забудет о фотографии, никогда не расстанется с ней...

Но как помочь ребёнку с самого начала? Прежде всего, не пробуйте объяснять ему правила работы с мобильником, даже самые простые. Просто покажите, какую кнопку ему нажать, чтобы сделать снимок. Проще некуда! А дальше переведите внимание на объект съёмки: пусть снимает его целиком, но с разных ракурсов. Главное, чтобы весь объект полностью вошел в кадр. Это хорошо получается с лампочками, если к тому времени ребёнку уже известно правило «замри» (об этом см. «1. Снимать как играть»).

Первый просмотр снятых лампочек происходит по ходу съёмки, открывая широкий простор для игры со светом и тенью на снимках. Игра идёт по подсказкам родителей. Но это «мягкие» подсказки. Ребёнок снимает так, как он хочет, – и ему тут же показывают, что из этого получилось. Он сам принимает и первые решения по композиции снимка. Всё это интуитивно, в процессе семейной болтовни. Игра не «из-под палки», она происходит не навязчиво, как бы сама собой, её продолжения ждут всей семьёй, переходя по ступеням конкурса, о котором до детского сада могут знать только родители.

Именно в условиях игры мобильник как её главный инструмент обретает особый интерес для ребёнка. Дети видят: когда он в руках родителей, то они советуются и говорят с ним, как с живым. Он даёт им говорить между собой и с другими людьми. То есть для взрослых – это постоянный помощник. А тут он ещё и играет! И не надо объяснять, как это у него получается. Достаточно сказать, что там внутри электричество. «Ток», – и это уже понятно. Он как бы брат лампочки, железный, но не опасный (не розетка!). И малыш вместе с этим своим добрым другом будет участвовать в семейных фотопраздниках. По этим и другим снимкам ребёнок сможет и дальше вникать в дела семьи...

Снимок за снимком мобильник будет расширять мир ребёнка и его игрушек по ступеням конкурса, а затем и в детсаде – не только по части энергосбережения, но и как средство прямой связи с семьёй. Правда, здесь тоже раз на раз не приходится. Вот Поля – только папа вошёл, уже кричит: «Давай телефон!». Она и в игры играет, и фото снимает: и игрушки, и людей. В три года быстрее мамы находит в компьютере игры. «Она вообще бы не расставалась с мобильником, – говорит мама. – Сейчас поколение такое».

ИГРЫ НА ЖИЗНЬ

ОПИСАНИЕ СЮЖЕТНЫХ РОЛЕВЫХ ЭНЕРГОЭКОЛОГИЧЕСКИХ ИГР В СЕМЬЕ (ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ И ДЕТЕЙ ОТ 3 ДО 6 ЛЕТ)

Это на самом деле игры на жизнь: чтобы играть всей семьёй. Чтобы учить ребёнка, как жить в гармонии с природой. С трёх лет уже можно понять, как вести себя в квартире, сберегая жизнь на земле. Особенно тем, кто с полутора лет играет в развивающие игры в детском саду. А кто не попал в детсад, тоже не страшно: он быстро наверстает упущенное. Если не допускать его к «войнушкам» и «стрелялкам», не калечить с детских лет психику пренебрежением к чужой и своей жизни...

Сейчас в России **вне детских садов около двух миллионов детей**. Нет мест для всех, и в ближайшие годы их не будет. В таких условиях образованные родители могут и сами позаботиться о полноценном развитии своих детей – физическом, моральном и социальном. Как в детских садах, где с младших групп при помощи сначала простейших, а потом и более сложных игр постепенно вводят малышей во взрослую жизнь.

Там, с полутора лет, играя со своим отражением в зеркале, ребёнок одновременно и развивает внимание, и формирует образ «Я». Готовя «обед для птичек», связывает с речью моторику рук (пальцев), развивает работу мозга. Напомним, дети уже в первые месяцы жизни различают цвета – красный, зелёный, жёлтый, синий. Эти и другие подобные шаги во взрослый быт, часто произвольные, обогащают весь спектр их памяти и приносят первый житейский опыт. И первые проблемы, требующие самостоятельных решений.

Игры учат уму-разуму и улучшают образную память, прежде всего, зрительную. Если их объединить в семье одним общим с родителями предметным занятием, то они взаимно усилят одна другую, что, конечно, может дать некий совокупный эффект (в науке его называют синергетическим). Концентрация на главной проблеме – проблеме жизни.

Вспомним пальчиковые развивающие игры для малышей от 6 месяцев до 2 лет.



Пять пальцев на руке ребёнка – чего проще? Вот на них и покажем, что такое наша жизнь на планете Земля. Запустим пять семейных игр: «Свет», «Тепло», «Вода», «Мусор», «Счёт». Но запомним: успех зависит сначала от родителей. **Придётся найти** время, чтобы показать великую силу прирученной человеком природной энергии (электрической особенно). Показать, что она значит и для человека, и для окружающей его природы. Научить ребёнка чувствовать себя хозяином живой планеты, чтобы, думая о ней, считать семейные энергорасходы и понимать свою ответственность за них. Поиграем в волшебников...

Для этого родителям самим придётся на время игры **превращаться в детей**. Это не так трудно, даже приятно, если играть с учётом настроения ребёнка. И поднимать это настроение в нужный момент улыбкой и знаком. Большим пальцем вверх: жить хорошо!



Ясно, что такие игры не для всех. Не каждой семье это надо, и не каждая семья с этим справится. Здесь главное – найти свой ключик к сердцу растущего человека. Пять игр пойдут сразу и вместе, одна за другой и поверх другой, но ребёнку это не важно. Он воспримет их как одну общую игру, если она ему понравится. А если не понравится, кто виноват? Только не ребёнок, он ни при чём. Он лишь экзаменует родителей на их способность общаться с ним: у взрослых это нередко уходит вместе с детством.

Игра повторяется и усложняется, что придаст ей новый интерес, хотя взрослые иной раз думают: сколько можно повторять одно и то же? А как раз это «одно и то же» для ребёнка неповторимо. За ним постоянное внимание, тёплые слова, улыбки, жесты (общение!) и самое главное – личные действия карапуза. Общее развитие интеллекта.

Игра идёт как бы на равных. Представьте: в семье за общим столом ребёнок что-то заинтересованно обсуждает с волшебниками-родителями. И что? Свои путешествия во времени! Воображаемые. Это будет потом, в четыре года или в пять, когда он ознакомится с электрохозяйством квартиры. Когда овладеет своими **пятью пальцами**, на своём уровне будет осмысливать пользу света, тепла и воды. Когда поймёт, зачем пища человеку и что такое мусор. И узнает, как первобытные люди жили в пещерах, побывав **много раз** в одной из них, где **всегда темно**, а ему **не страшно**. Он-то хоть и мал, но он же добрый волшебник: **«во сне»** помогает людям, которым трудно выжить в темноте. Он несёт им в пещеру свет.

Это замечательно, но как на это выйти? В первый раз маме «приснилось», что во сне некий мальчик (Петя Петров) посещает пещеру первобытных людей. Встречает там сверстников, говорит с ними, и они его понимают. Потом эти свои сны он обсуждает и с родителями. Мама рассказала об этом за столом, папа продолжил – и игра началась.

Этот незамысловатый приём позволяет ежедневно сопоставлять в деталях быт и природу различных исторических эпох, чтобы создавать нужные игровые сюжеты. Они потребуют от детей самых разных, но всё же ясных, целевых действий. Не только как бы в пещере, но и у себя дома. Подражая Пете Петрову, ребёнок в ходе игры сам придумает нечто подобное. В общем, тут получится и внушение, и самовнушение, и игра как метод образования и воспитания. А ещё и как форма ежедневного семейного общения по самым насущным жизненным проблемам, в том числе глобальным.

В целом получится макроигра, хотя и в рамках одной квартиры. По сути, пять игр (по свету, теплу, воде и т.д.) постепенно охватывают всю планету. Каждая из них состоит из множества микроигр, связанных с проблемными ситуациями экологического, социального и морального плана. В том числе и с деньгами, которые любят счёт. Все проблемы возникают в русле семейного электрохозяйства и энергии в целом. Ключевые же объекты ребёнок зафиксирует на мобильник, а лучшие снимки родители пошлют на фотоконкурс под девизом «Карапузы, вперёд!», проводимый издательством «Икар».

Пройдя через эту макроигру, дошкольник к её концу приблизится на уровень международной Школьной программы использования ресурсов и энергии (ШПИРЭ), которая через Интернет (<http://www.spareworld.org>) действует в 17 странах, в том числе в России, во всех её федеральных округах. С 1996 года – в контакте с Минобразования.

Современные дети, особенно «сетевые», уже к 3 годам нередко имеют словарный запас до 1500 слов и более, а телевизор позволяет им приобщаться к глобальным проблемам, волнующим родителей. Наверное, «Час Земли», когда погасли все огни на Красной площади в Москве, не оставил равнодушными и продвинутых карапузов. Теперь ход за ними и их родителями – электричество точно будет в центре внимания. А там подойдёт и международный день энергосбережения – 11 ноября...

Однако ускорять обучение не надо. Родителям не следует беспокоиться из-за того, что снова и снова приходится повторять простые истины, что казались ясными и так: мать учения – всё-таки повторение. Напомним и мы, что пять ролевых «электрических игр» лучше **играть одновременно**, начиная их по порядку согласно описаниям:

1. Электрический **свет**. 2. Электричество и **тепло**. 3. Электричество и **вода**.
4. Электричество и **мусор**. 5. **Счёт** за свет, тепло, воду и мусор.

Данные описания – это не конспекты игр, а скорее приглашения к сотворчеству. Они учитывают опыт обучения энергосбережению в детских садах страны. Первая игра выводит на все другие и через фотоконкурс продвигает их за пределы семьи. Однако надо искать и свои решения. Лучшие. Например, начинать не со света, а со счёта. Почему нет?

Сами эти игры тоже не только для семьи. Они выходят и на межсемейные связи, и на семейные детские сады, и в социальные сети. Важнейшим связующим звеном могут здесь стать семейные группы в социальных сетях.

ТЕМА 1 «СВЕТ»

Электрический свет

Пять пальцев



От указательного пальца поведём все пять сюжетных игр одну за другой, поведём детей по этому вектору во взрослый экологический мир, где люди, чтобы сохранить жизнь на земле, должны экономить ресурсы. Детям надо знать, что жить будет очень плохо, если тратить ресурсы и энергию как придётся.

Начнём с того, что у всех на виду – со света. Играя в «Свет», будем подчёркнуто загибать пальцы при каждом удобном случае, когда есть повод что-то сосчитать. Пусть ребёнок привыкает к счёту – скоро пригодится. А чтобы не забывал, сделаем на бумаге оттиск маленькой ладошки с пятью пальчиками и повесим в его уголке. Пусть любителю!

И подарим к этому пять розовых счётных палочек, чтобы считать и без пальцев.

Цели (от 3-х до 6 лет)

Ознакомить со световыми электрическими приборами в квартире и научить, как их безопасно использовать. Дать простейшее представление о роли света в жизни людей: естественного, искусственного, в частности электрического. При этом развивать фантазию и смекалку, используя фото, рисунки, аппликации, игрушки, формирующие не только экологическое сознание, но и доброжелательность в отношении к людям, всему живому.

Задачи

Рассказать на доступных примерах о видимом и невидимом свете, его связи с магнитом и электричеством, показать электропровода, по которым «течёт» ток. Ознакомить и объяснить естественные световые явления в современном быту и на природе (отражение в тазу с водой, солнечный зайчик, радуга, фата-моргана и т.д.).

Сравнивать искусственное освещение как средство улучшения жизни в квартире с условиями первобытной жизни. Обучать умению пользоваться светом в быту. Привлечь к участию в разумном применении электрического света вместе со всей семьёй.

ОБЩИЕ МЕТОДИЧЕСКИЕ ЗАМЕТКИ

Методы

Применима вся система воспитательных и образовательных средств, обеспечивающих успешное взаимодействие взрослых и детей от 3 до 6 лет. Особое значение имеет личный пример родителей, организованное действие, методы провокации и развивающего дискомфорта. С помощью смоделированных в ходе игры дискомфортных ситуаций, как известно, «у детей направленно формируется психологическая готовность к преодолению трудностей и препятствий». А умная провокация, стимулирующая развитие, катализирует детскую игру в поле экологического сознания и современного образа жизни. Улыбка и весёлый взгляд, приподнятое настроение – тоже хорошие моторы для ролевой игры.

Стать ребёнком

На самом деле это очень просто – донести до детей ситуацию с электросветом. И другие взрослые проблемы тоже. Здесь надо только одно: говорить дело. Не сюсюкать, а говорить простые слова о том, что происходит **здесь и сейчас** – так получается понятней. Тогда слова взрослых пойдут не напрямик от взрослых мыслей, а через детские чувства.

Например: «Знаешь, сейчас мы всю землю портим. Всё – воздух, воду, растения, всё-всё. Вот смотри: люстра. Она сейчас забирает у земли много энергии, а зря. Если бы свет был **сейчас нужен**, тогда было бы не зря. Но свет **сейчас не нужен**, значит, люстра берёт энергию зря. Мы её выключим, оставим одну бра, и земле станет легче».

И тут же выключаем люстру. И большой палец вверх: жить хорошо!

Потом выяснится, что и тепла от земли мы берём слишком много, и тоже придётся с этим что-то делать. А потом проблемы с водой и мусором. Когда дело дойдет до пещеры и «снов», тоже придётся вместе мыслить вслух от игры к игре, не забывая при этом, что мы к тому же **как бы обсуждаем детские сны**, реальные и придуманные.

Польза сна

В детстве не сразу отличают сновидения от реальности. Однако по мере роста дети сами нередко придумывают сны в свою пользу. Но и родители в течение пяти ролевых игр тоже могут на любой случай придумывать и использовать детские сны во благо своих же детей. Обогащая их интересными и нужными знаниями. Прививая рачительное отношение к материальным семейным ценностям и доброжелательность к другим людям.

Сон – это палочка-выручалочка на все темы во всех «играх на жизнь». Всё потому, что сны: 1) связаны с реальной жизнью семьи; 2) свободно развивают фантазию; 3) их не проверить; 4) они сами могут превратиться в особую двустороннюю игру с родителями, где предметами-заместителями для детей выступают уже не материальные объекты, а их мысленные отражения, созданные фантазией образы, которые озвучиваются в беседах.

Слово и дело

Слово не воробей. Но в пяти сюжетных играх родительскому слову (да и детскому тоже) предстоит обернуться тем воробьём, который будет летать из объективной реальности (разговора) в виртуальную реальность (сновидение) и наоборот. И не просто летать, а продвигать экологические перемены в семье, попутно «во сне» помогая жизни в пещере.

Такой симпатичный воробушек! Впервые он возникнет где-то на старте игры среди других игрушек, маленький, серенький, но свой. Он может помогать по дому: ему здесь знакомо всё. Может и в пещеру слетать. Как голубь, с почтой. Почтовый Воробей, а что? Не чирикающий, а говорящий. Так сказать, Слово с крылышками или крылатое слово.

Можно представить, что стоит за таким летучим словом. С одной стороны, воображение и фантазия, доступные для ребёнка. А с другой – конкретная реальность семейного быта: хозяйственные дела, которые заботят семью и изменяются на самом деле, а не на словах. Изменяются – в том числе и с участием ребёнка, особенно, если в квартире у него есть свой уголок. И свои собственные возможности, чтобы вообразить, захотеть, подумать, рассказать, а потом и сделать...

Пещера

Лучше, если пещера «снится» и родителям, и детям. Систематические посещения в разговорах (или «во сне») пещеры, где живут первобытные люди и их дети, привносят много микросюжетов, из которых чуть ни ежедневно можно создавать новые микроигры.

Люди в пещере живут охотой и собирательством. Детям достаются объедки. Они постоянно хотят есть. Они едят остатки плодов, обглаживают кости зверей и боятся, что звери при случае съедят их. Самые маленькие не расстаются с мамами. Как им помочь? Действительно, ситуация не из простых.

Ребёнку нельзя выходить за пределы пещеры, чтобы его самого «не съели» звери. Но ни в коем случае ему нельзя применять оружие. Никаких «стрелялок» из киберигр для детей 3 лет и старше: они деформируют детскую психику и социально опасны. Надо все проблемы решать мирно, путем переговоров и посильной помощи «пещерным» детям.

А как это можно в 3 года? Очень просто: меньше слов, больше простых картинок, больше хороших поступков. Пример подаёт Петя Петров, а Воробей – на связи. Пока не умеем писать, будем вместе рисовать картинки. Простые, но понятные. Например, ту же лампочку, да поярче, чтобы распугать зверей: они ведь боятся огня и вообще яркого света.

Все игры на жизнь, начиная со «Света», проходят при систематическом сравнении первобытного состояния людей с современным. Ребёнок видит, что это дикие, грязные, нечёсанные и полураздетые люди, которым на каждом шагу грозят неприятности. Надо, чтобы ему было их жалко, особенно маленьких.

Когда дети сопоставляют семейное электрохозяйство с пещерными условиями, то в мыслях они действуют: как бы совершают поступки, исходя из проблемных ситуаций «во сне». А это в свою очередь подталкивает их к конкретным поступкам в квартире.

Посещение пещеры

«Мама, мне приснилось пещера! Она грязная, и там темно». Приснилась ли она на самом деле или это выдумка ребёнка – не имеет большого значения. Главное, что вместе с мамиными подсказками выясняется: дети одни, взрослые ушли на охоту. Мамонта ловить. А дети из пещеры не выходят – кругом же тигры. Какие ещё тигры? «Саблезубые. Там все саблезубые. И тигры, и медведи, и волки». У этой тёмной истории с саблезубыми светлый конец: «пещерные» дети получили в подарок лампочку. «Вон ту, с люстры. **Сейчас она у нас не горит, потому что горит у них**». Ситуация стоит того, чтобы её запомнить.

Для этого пересчитаем все лампочки в квартире. Сначала пойдут счётные палочки. Потом каждую палочку отразим на отдельном листочке, где люстра из 5 ламп выглядит как четыре палочки (IIII) и один крестик (+): это лампочка, что «горит» в пещере. Новые крестики не заставят себя ждать, когда ребёнок втянется в игру. Что же касается всех «саблезубых», то тут широкое поле для фантастических рисунков. Все при саблях! Но рубиться с ними не надо: их лучше приручить, тут есть много мирных подходов...

Запуск игры

После такого начала можно играть в эту игру 3-4 года, в зависимости от возраста ребёнка. Можно играть вдвоём, троём и т.д. А запуск игры способны сделать и мама, и папа, и гость, и кто-либо из родственников. Достаточно один раз рассказать эту историю как воспоминание из своего или чужого детства, а потом два-три раза вернуться к ней среди других разговоров, чтобы ребёнок включился в ролевую игру. Нечто подобное с ним случится обязательно – не важно, в реальном сне или в мыслях, но игра начнётся: сработает принцип подражания. Придётся искать новый, пещерный язык общения (может быть, начиная с жестов), давать имена первобытным знакомым и т.д.

Дальнейшие шаги полностью зависят от энциклопедий и фантазии играющих, а также от подручных средств, имеющихся в семье. Отмечайте эти шаги – будет что вспомнить! Свой детский уголок под именем «Пещера» станет накопителем почти незаметных ступенек в развитии ребёнка, дорогих ему историй, со временем превратится в один из двигателей игры и роста детского экологического сознания.

Важно!

Запуская игру, имеем в виду, что в подходящий момент ребёнку следует объяснить: природный электрический свет известен людям с незапамятных времён. Ослепительный свет молний вместе с громом издавна внушают страх. Но человеку удалось приручить это «дикое», очень опасное и невероятно сильное природное электричество. По очереди и в разные дни ребёнок легко усвоит три новых слова: **ГЭС, ТЭЦ, АЭС**, увидев их фото и узнав, что там работают на людей мощные молнии. Они служат людям везде-везде, даже в домах, но с ними, как с тиграми, всегда надо быть настороже. **Иначе – беда!** И показать на розетку, на оголённый провод. Туда пальцем или вилкой – ни в коем случае.

Но есть электричество совсем слабенькое, безвредное. Почешите просохшие после мытья волосы пластмассовой расчёской – услышите небольшой треск. Если это делать перед зеркалом и в темноте, то можно увидеть, как проскакивают искорки между расчёской и волосами. Поднесите расческу к пушинкам или маленьким кусочкам бумаги – она их тут же притянет. Отличный повод сообщить ребёнку, что он, как и все люди (звери, птицы и рыбы и всё живое), наэлектризован с головы до пяток. Он почти как электрический спрут, только послабее. Об этом внутреннем электричестве люди узнали много веков назад, став изучать окружающий их мир, – так и скажите, но своими словами.

Естественный свет, конечно, гораздо богаче искусственного электрического света. Первыми, правда, это поймут те, кто всерьёз увлечётся живописью или фотографией. Все эти и другие сюжетные повороты вместе с различными фантазийными сюжетами впишут в энергоэкологическое русло игры родительский примерный план и дорожная карта.

Примерный план

За планом далеко ходить не надо – его продиктует семейное электрохозяйство: оно же на виду. Ребёнок быстро узнает о том, что свет прячется не только в лампочках (бра, люстрах, торшерах), но и в телевизоре, мобильнике, компьютере и т.д. И о той реальной опасности, что таит в себе розетка. «Электричество» – ведущее слово в этой игре. От него прямой путь к светящимся индикаторам: утюг, фен, микроволновка, электроплита и прочие бытовые приборы, относящиеся к теме света. Они, так или иначе, но обязательно «осчастливят» первобытных детей в тёмном углу их «пещеры».

Всё это электрохозяйство ребёнку понадобится и при себе. А значит, его уголок станет физическим дубликатом, где соберутся все игрушки-заместители и игрушки-копии по теме игры, а также рисунки, аппликации, фото и т.д.

Дорожная карта

Лиха беда начало! Отсюда – веер самых разных возможностей. Уже в три года дети делают фотоснимки мобильником. Их преимущества перед рисунками очевидны: не надо красок, быстрота и точность изображения, минимум усилий. Свои плюсы и у рисунков, не стоит ими пренебрегать. Рисуем лампочки: получится чудный абстракционизм, хоть сразу на выставку! Лампочка может стать и треугольной, и с двумя-тремя головками...

Динамика электроигры задаёт высокие темпы. Сюсекундный снимок действует на ребёнка мгновенно и не стирается из памяти, как из мобильника. А если снимок по душе, то он и вообще не забудется. Родители могут сохранить его в компьютере, распечатать для детского уголка или отправить на конкурс, а там – новые дороги и дорожные карты.

Вот, к примеру, дорожная карта фотоконкурса «Карапузы, вперёд!». Она поведёт малышей, игравших с зеркалом, через домашнее электрохозяйство по ступенькам «Свет», «Тепло» и «Вода». Снимки от имени детей присылают на конкурс родители. Красочные фото по игре плюс e-mail и портреты детей – этого хватит. При конкурсе есть «Фотошкола для карапузов» (оригинальные технологии для цифровых фотосъёмок). Куда приведёт эта дорожная карта дальше, уже не знает никто. Но, как и принятая в детсадах игра «Чудесная карта», она поможет ребёнку лучше ориентироваться в жизненном пространстве.

И всё же из всех дорожных карт самая важная та, что создаётся вместе с ребёнком самими родителями, начиная с первой игры и до школы. Это интеллектуальный продукт, он создаётся в результате их личного творчества, поэтому в каждой семье разный. Можно сказать о нём наверняка лишь то, что с ним связана и карта комнаты, где живёт ребёнок, и карты других помещений семейной квартиры. Правда, как именно отразятся на развитии интеллекта эти конкретные материальные объекты (квартира и её схемы на бумаге), науке не известно ☺. Тут уже всё зависит от самого ребёнка и интеллекта родителей.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Справка

Игрушки-заместители реальных предметов (игрушечные машинки, посуда, мебель и т.п.) помогают детям осваивать функциональное назначение предметов. Игрушки-копии (настоящие телевизор, компьютер, телефон и т.п.) служат для овладения профессиональными навыками. [Подробнее об этом на сайте «Я всё могу!». Взрослым о детях // <http://www.yavsemogu.ru/razvitie/?age=2>].

Оборудование

Абажур, аппликации, бра, игрушки, лампы, люстра, магнит, мобильник, пульт, расчёска (пластмассовая), рисунки, фонарик, фотографии, цветные карандаши и предметы быта по теме.

Поговорки

Свет мой, солнышко, скажи! Светло как днём. Светит, да не греет. В избе светло, а на дворе светлее. Только и свету, что в окошке. Глаз да глаз. Во все глаза.

ТЕМА 2 «ТЕПЛО»

Электричество и тепло

Пять пальцев



От указательного пальца ведём детей далее в мир, слегка уже знакомый по началу игры «Свет», которая, кстати, продолжается. Но два пальчика рядом (указательный и средний) убедительно указывают, что обе игры неразрывно связаны. Две в одной! И тут в обсуждение «снов» органично вступают новые пещерные сюжеты, позволяющие ребёнку сравнивать два мира тепла – первобытный и современный.

Цели (от 3-х до 6 лет)

Постепенно научить ребёнка отмечать тепло в своём теле, следить за показаниями термометров в ванной и в квартире. Не выхолаживая, проветривать комнату, приглаживать за батареями, пользоваться вентилятором, избегать перегрева и обморожения.

Очертить в общем температурные пределы жизни человека, животных, птиц, рыб, насекомых, растений. Подвести к тепловой связи живой и неживой природы, к обмену веществ и роли пищи. Обратить внимание на энергетическую ценность пищевых и других отходов. Попутно, как и ранее, развивать счёт, мышление, фантазию и смекалку, доброе отношение ко всему живому.

Задачи

Расширять представления о тепле при сравнении пещеры с современным бытом. Ознакомить с наиболее распространёнными термометрами. Рассказать об измерении температуры на расстоянии (оптический термометр). Пусть ребёнок знает, что волны света связаны с электричеством и теплом. А как они связаны, узнает потом, когда вырастет.

Показывать бытовую связь тепла с электричеством, водой и пищей (электрочайник, электроплита, микроволновка, стиральная машина и т.д.). Связи батарей центрального отопления, окон и штор с терморегуляцией, с созданием здорового климата в квартире, попутно отмечая вред курения. Не упустить дыхание: кислород, сухой и влажный воздух, а также ветер и дождь, другие стихийные явления и их тепловое влияние.

ОБЩИЕ МЕТОДИЧЕСКИЕ ЗАМЕТКИ

Методы

Итак, начались две игры в одной – тепло накладывается на свет, и две игры стали единым целым. Естественно, сохраняется вся система воспитательных и образовательных средств, раскрывающих ребёнку, что такое свет. К ним и, наверное, к начавшемуся счёту приходят в дополнение новые, собственно «тепловые» средства. И приходят, как видно, далее в знакомых упаковках: «Польза сна», «Слово и дело», «Пещера».

Польза сна

Новые тематические «сны» – про тепло. Наравне со светом обсуждаются ситуации в пещере, где первобытные люди и их дети живут не только в темноте, но ещё и в борьбе с холодом. Когда и как им помочь – это решают всей семьёй, но опять выходит так, что инициативу проявляет ребёнок. А как же иначе: родители уже умело подыгрывают ему.

Слово и дело

Хорошо известна игра, когда слова-подсказки «холодно», «теплее», «горячо» помогают найти спрятанный предмет. Этот быстрый переход от слова к делу можно принять и в «играх на жизнь». «Тёплые» слова особенно нужны там, где говорят о детях в холодной пещере. Помогая им в беседах и «снах», ребёнок морально взрослеет, а его слово начинает по капле набирать вес дела – личный, социальный и экологический вес.

Пещера

Теперь, обсуждая удивительные «сны» про пещеру, ребёнок будет чаще проявлять уверенность и инициативу: он тоже обретает опыт. Да и пещера открывается перед ним новыми гранями, о которых раньше он не задумывался. Здесь уже вперемежку со

светом нарастают новые проблемные ситуации – по теплу и не только. Ведь, строго говоря, на самом деле между светом и теплом существует неразрывная связь – и не только в жаркой пустыне, но и в царстве вечного льда, и её надо показывать. Пусть видит невидимое!

ПРОБЛЕМНЫЕ СИТУАЦИИ

Посещение пещеры

Первые проблемные ситуации возникают ещё до пещеры. Прежде всего, в прямой связи с термометрами и их показаниями. Эти тепловые ситуации нарастают в течение всех пяти «игр на жизнь», достигая своего пика на заключительной стадии игры «Счёт», где в отличие от взрослых 36,6 градусов температура детей обычно систематически рвётся вверх по самым разным, но хорошо известным возрастным особенностям.

Однако типовые проблемы для игры создаются всё-таки сравнением с пещерой.

«Как холодно в пещере!». Отсюда – пучок новых вопросов, новых микросюжетов и новых микроигр. «Большим легче, у них есть шкуры. Это не шубы, но всё-таки». Но раз детям холодно, то, может, отдать им старые одежды? Подумаем, поговорим, найдём, что отдать и отдадим. «Как же сделать им тепло?». Спросим у Пети Петрова. «А тепло тоже делают из головы? Как свечки и лампочки?». Сколько вопросов о волшебном тепле!

Об этом же будет напоминать весь процесс ежедневного одевания. В любой миг можно вспомнить о тех зверюшках, кому природа дала тёплые шубы, посочувствовать тем, кто в пещере. Взглянуть на звёзды, на Луну и поговорить о Земле – ей же в космосе тоже холодно. И когда-то рассказать, чем грозит всем людям... глобальное потепление.

И ещё одна намечается развилка – для тех, кто «не любит» кашу. Во-первых, там, в пещере, «нет такой вкусной каши», дети там едят лишь то, что им останется от взрослых или сами найдут. Во-вторых, без такой каши не получится нормальный теплообмен, будет мало энергии внутри. Разве не аргументы? Разве не путёвка в жизнь за хорошей порцией электричества у себя дома в чашке с кашей? Заодно и своего Воробья покорим.

Запуск игры

Новая проблемная ситуация в «пещере» может возникнуть сама собой у ребёнка без всякой подсказки и тем самым запустить вторую игру одновременно с первой, как новую ветку пещерной игры. Но некоторое время спустя для неё всё равно надо выделить отдельное место в игровом уголке, чтобы сохранение тепла в целом определилось в сознании ребёнка как особое занятие. Если же запускать тепловую игру придётся самим родителям, то они уже знают, как это делается на примере игры со светом.

Примерный план

Опыт подсказывает, что первая проблемная ситуация возникает сама собой в связи с термометром. Меряем температуру тела – показываем, сколько набежало. Объясняем, что температура – это и хорошо, и плохо. Хорошо, потому что она защищает от болезни. Плохо, потому что появилась болезнь. Что и где болит? Болит – это плохо, потому что больно. Но это и хорошо: знаем, что болит и где болит, а значит, будем лечить. Быстро лечить! Быстро – это уже время. Смотрим на будильник: как у нас сейчас со временем?..

Вот такой веер новых проблемных ситуаций открывает игра в реальных типовых условиях, которые легко запоминаются ребёнку. А сколько в связи с ними эмоций будут сами собой закреплять в его памяти жизненно важные знания – этого уже не считать.

Однако общий план игры диктуется всё же семейным теплхозом, а оно ведь всегда на виду. Уже пройденный ребёнком путь по светящимся индикаторам утюга, фена, микроволновки, электроплиты и прочих бытовых приборов, относящихся к теме света, окажется весьма кстати. Теперь он повторится снова, но уже как путь рождения внешнего тепла. Ясно, что батареи центрального отопления, тёплая вода на кухне и в душе вполне заслуживают отдельного внимания всей семьи.

Конечно, семейное теплосодержание «порадует» и первобытных детей в холодном углу их «пещеры». Оно найдёт себе место в одноимённом уголке ребёнка вместе с новыми игрушками, рисунками, аппликациями, фото. К тому же хозяйство требует учёта, а значит, и счёта, для чего в семье припасены другие счётные палочки (скажем, красные). А это уже первый шаг к анализу. Верный шаг, но не будем его торопить!

Важно не упустить и глобальную составляющую тепла, что представляет опасность для всей жизни на планете: это понадобится и на следующих ступенях игры.

Дорожная карта

Понятно, что на дорожной карте электрического освещения тепловое ответвление наполняется конкретным семейным теплосодержанием. Обеспечивая теплом детей пещеры, ребёнок опирается на материальные возможности своей семьи, советы родителей и своё отношение к воображаемым сверстникам. И далее через всю игру красной линией идёт теплосбережение (в том числе в связи с электричеством) – личное и семейное, в детском саду и школе, по месту жительства и по всей планете.

В дорожной карте фотоконкурса «Карапузы, вперёд!» при съёмке на ступеньке «Тепло» выделена розетка: от неё легко дойти до электроплиты, калорифера, до других бытовых теплоприборов. Это тот путь, по которому пойдёт ребёнок, осваивая незаметно для себя азы энергосбережения и энергобезопасности. Включая ту реальную опасность, которую таят в себе для детей розетка и оголённые провода.

Далее переход к батареям, а на кухне и в ванной – к красным вентилям кранов, что указывают нам на горячую воду. Детское восприятие их предназначения может органично войти в систему раннего развития ребёнка.

Кроме того, есть же ещё и вытяжка, окна, форточки, шторы, что, на первый взгляд, никак не впишется в первобытную «пещеру», разве что лишь совершенно фантастическим сюжетом, на который способны только дети. Экономия энергии всем и во всём – эта идея, по сути, внушается с раннего детства, в том числе и через сбережение тепла.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Оборудование

Абажур, аппликации, батареи центрального отопления, бра, игрушки, лампа, люстра, магнит, микроволновка, мобильник, пульт, рисунки, стиральная машина, счётные палочки (красные), фонарик, фотографии, электроплита, электрочайник и другие предметы быта по теме.

Поговорки

Всякая птица тепла ищет. Где тепло, тут и добро. Тепло, светло, и мухи не кусают. Любишь тепло, терпи и дым. Тепло, да не летом. Не хвались теплом в нетопленной избе. Береги нос в большой мороз. Где голодно, тут и холодно. Держи голову в холоде, живот в голоде, а ноги в тепле. Умному огонь – тепло, глупому – ожог.

Говорилки

Провод, ток, тепло и свет, а в пещере – нет и нет.

Телек, велик, комп, мобила – в каждом ток и в каждой сила (Школьный сленг всё равно не извести никакими силами, так что пусть о нём лучше узнают дома).

Узелок на память о методах

Убеждение, пример, приучение, упражнение, стимулирование, поощрение и наказание как древнейшие методы воспитания – все они применяются (сознательно или интуитивно) в таком широком диапазоне в каждой семье (без них не бывает семьи), что здесь нет необходимости останавливаться на них специально. Просто надо помнить о том, что они есть и могут быть мягко и естественно использованы в любой момент.

ТЕМА 3 «ВОДА»

Электричество и вода

Цели (от 3-х до 6 лет)



Учить беречь питьевую воду, умело употреблять её в быту. Раскрывать основные свойства воды, её роль в организме человека, опасность обезвоживания. Выделять в быту особенности горячей, тёплой и холодной, сырой и кипячёной воды. Обучать плаванию и умению избегать ожогов.

Показывать роль воды как источника жизни, её состояния и свойства. Океаны и моря, реки и озёра, подземные воды, лёд и пар, туманы и облака, пурга и дождь, росинка и снежинка – всё это показывать в картинках и лучше в движении (ТВ, видео). Доносить до сознания маленького человека многообразие воды, её удивительные проявления.

Открывать широкий диапазон свойств воды. Она прозрачная, ни запаха, ни вкуса, ни цвета. Она же мутная, солёная, пресная, сладкая, красная, ароматная. К тому же вода – это и чай, и сок, и компот, и вообще растворитель...

Пусть ребёнок учится знать. Как и ранее, будем попутно развивать и мышление, и фантазию, и смекалку. А также доброжелательное отношение к людям и окружающей нас природе.

Задачи

Вода покрывает $\frac{3}{4}$ поверхности земли. Человек на $\frac{3}{4}$ состоит из воды. А людям её остро не хватает. Ни в пещере, ни в городе, ни в деревне. Но почему? Далее неизбежны неисчислимы «почему», которых хватит на всю дальнейшую жизнь. Ребёнок – он же по своей природе исследователь. Кстати, о счёте: $\frac{3}{4} = 4$ шарика (3 зелёных + 1 красный).

Море задач, возникающих «во снах», тоже не имеет ни конца, ни края. Но, прежде всего, здесь важны моменты личной безопасности. Не захлебываться. Знать, что делать, если в ухо попала вода, промокли ноги и т.д. Углублять знания о воде, тепле и холоде при сравнении пещерной и современной жизни (с учётом возможных глобальных перспектив).

Однако в центре внимания непременно быт: связь воды, тепла и электричества при приготовлении пищи (электрочайник, электроплита, микроволновка), стиральная машина, мойка и т.д. Батареи центрального отопления, влажность воздуха, дождь и ветер, любые стихийные явления, связанные с водой, так или иначе влияющие и на использование воды в квартире, и на судьбу всей земли...

ОБЩИЕ МЕТОДИЧЕСКИЕ ЗАМЕТКИ

Методы

Итак, уже три игры в одной!

К накатанным методам общей игры о том, что такое свет и тепло (две в одной), по принятой схеме добавляются подручные средства, рассчитанные на воду. Теперь в одной игре уже не две, а три – и третья быстро расширяет и ускоряет течение первых двух игр.

Пять пальцев

Теперь три из пяти пальцев – не просто пальцы правой руки. Это вехи, которые не дают забывать о сыгранных играх и работе в пещере и дома. Они напоминают о личном долге маленького человека перед человечеством. Вводя его в очередную ролевую игру, вливаем в неё мёртвую и живую воду. Открываем Море Интереснейших Подростков, позволяющих ребёнку ещё более предметно и ещё более ярко сравнивать первобытное и современное состояние человека и человечества.

Польза сна

Тематические сны не просто пополнились водой. На них накатила Большая Волна, может быть, даже цунами. Правда, это такое цунами, которое не обрушивается с

огромной силой и страшной скоростью, а медленно и постепенно обволакивает предшествующие игры новым материалом. Как облака, как утренний туман. Здесь игровая обстановка уже меняется коренным образом: вода активнее, чем свет и тепло, определяет условия жизни и суть самой игры. Дайте время – и она захлестнёт доисторическую пещеру.

Впрочем, это ещё не скоро: можно и расслабиться на берегу тёплого моря.

Солнечные сны о тихих плёсах по контрасту с чёрной пещерой иной раз иной раз заводят на интеллектуальную игру больше, чем «буря мглою небо кроет». В конце концов, здесь всё решает характер и темперамент ребёнка. Ведь именно ему надо быть кормчим!

Слово и дело

Слова-подсказки «холодно», «горячо» и другие помогают и в обсуждении «снов», но с водой ребёнок морально ещё более взрослеет. Хочешь, не хочешь, а с ней в течение дня приходится встречаться довольно часто. В рабочем порядке: умылся, поел-попил и вымыл после себя посуду. Хорошо вымыл! Конечно, это пища для всяких мух и другой мелочи, но для человека это всё же грязь, мусор. Ребёнок, наверное, не мог заметить, что у него на горизонте замаячила следующая тема игры. Да и его родители, которые знают всё наперёд про «игру на жизнь», не случайно стали повторять: мусор, мусор...

Пещера

Благодаря воде попеременно со светом и теплом в пещере, как видно, возникло множество новых проблемных ситуаций. Но ребёнок уже научился отделять одну тему от другой. И, наоборот, соединять две в одну. Или сходу реагировать на новую проблемную ситуацию. Или, когда надо, надолго задумываться. Есть основания сказать, что он теперь опытный жук. Или жучка. Проверяем на юмор: а вдруг?!

Словом, рост должен и может быть налицо.

ПРОБЛЕМНЫЕ СИТУАЦИИ

Посещение пещеры

«Мама, в пещере ничего не знают!». Петя Петров им говорит: «Мы все вышли из воды. Мы сделаны из воды». А они молчат. Мычат – и только. Как им сказать про воду? У них же и кранов нет – только ручей у пещеры. Пьют из него, но это опасно. Тигры кругом. И волки. Петя им рассказал: «Ягнёнок в жаркий день пришёл к ручью напиться...». Они ничего не поняли, и теперь уже пора спасать и Ягнёнка, и самого Петю...

Когда всё успокоится, мама сообщит: есть такая наука – **гидрология**. «Она изучает воду в природе. Она нам во всём будет помогать. Сейчас мне некогда, ты мне напомни завтра. Гидрология». Ребёнку полезно запомнить новое слово как нерешённую задачу. А маме можно и не спешить. Но если ребёнок забыл, то надо снова напомнить, а потом ещё раз перенести на завтра – для закрепления волшебного слова. И не забыть Воробья.

Гидрология как полная тайн наука может ещё долго-долго служить нам палочкой-выручалочкой в трудных случаях, когда «на потом» надо срочно отнести что-то такое, о чём пока говорить рано. Да и Воробей тоже не сразу освоит такую микроигру.

Запуск игры

Запуск третьей ветки пещерной игры, как и раньше, получается сам собой, если к нему заранее подготовиться. К примеру, устроить провокацию за чаем. Ведь стакан чаю, сладкого, зелёного, может сфокусировать в себе свет, цвет, тепло и воду. Напомнить, что вода – растворитель. Какой веер возможностей! Правда, чтобы их посчитать по пальцам, потребуется вся ладонь. Тоже интересно. Поможет и рисунок, если возьмём кисточку или цветной карандаш. А у нас же есть ещё и счётные палочки...

В результате игровой уголок пополнится новыми тематическими артефактами, не говоря уже об игрушках-копиях и игрушках-заместителях.

Примерный план

Вести одновременно три линии игры – это всё-таки непросто даже для взрослого. Но, как правило, дети с этим справляются, если им интересно. Отсюда предплановый

ход: создать интерес. Значит, опять нужна провокация. Выдать игру за очень опасную работу, которой интересуются тигры. Те самые, саблезубые. Вместе составить общий план игры в виде дорожной карты с тремя цветными стрелами, которые здесь означают секретные три разноцветных пальца. А что означают эти три пальца – это мы тиграм, конечно, ни за что не скажем. Налево будет белый цвет (свет), направо оранжевый (тепло), а посередине – голубой (вода).

А то можно и попроще. Например, показать картину «Витязь на распутье». Пусть попробуют догадаться!

Дорожная карта

Эту карту надо рисовать специально для того, чтобы потом надёжно спрятать её от саблезубых тигров. Они же давно хотят поесть всех детей в пещере. Они тоже научились передвигаться во сне. Так что дорожную карту нам надо не только хорошо спрятать, но и постараться запомнить, что там нарисовано, а что **не нарисовано**, но было **проговорено** заранее. Это тайна, которую нельзя выбалтывать тиграм. И всем другим, кто в появляется в тигровых шкурах.

А не нарисованы там совершенно секретные трубы, которые диктуют общий план игры, потому что обеспечивают жизнь семьи. Одни несут в семью чистую воду, холодную и горячую, другие уносят использованную. А к ним тянутся чайники, кипятильники, кофеварки, стиральные машины, естественно, электрические. И ещё кастрюли, кружки, стаканы, чашки, бокалы, рюмки т.д. Всё это можно много раз пересчитывать, чтобы лучше запомнить то, что не должны знать тигры. А заодно и поупражняться в счёте.

Правда, и это тоже ещё далеко не всё.

Напомним, что в дорожной карте фотоконкурса «Карапузы, вперёд!» на ступеньке «Вода» выделены для фотосъёмки ещё и счётчики. На них быстро сменяются цифры от оборотов маленьких стрелок. А стрелки показывают в квартире расходы не только воды, но и электроэнергии. Очень интересно наблюдать, как меняются цифры...

Но важно, чтобы тигры никогда не узнали, что дорожная карта хранится в уголке, в самом укромном месте, под самой надёжной игрушкой, которая её строго охраняет.

Два раза в день – утром и вечером – надо регулярно проверять вместе с мамой наличие дорожной карты под игрушкой, чтобы знать совершенно точно, что тигры её не нашли и не утащили к себе. Это придётся делать до тех пор, пока тигры, пронюхав дороги, не ворвутся все сразу в пещеру. Когда-то это может пройти. Вот тогда-то на помощь и придёт Большая Волна, вмиг вынесет всех людей наверх, на зелёную гору, а пещеру тут же затопит вместе со всеми саблезубыми. Пещеру заполняют раки с острыми клешнями, зубастыми акулами, электрическими скатами, ядовитыми медузами, другими морскими воителями. Ох, и достанется же саблезубым! Придётся сдать сабли, оставив себе обычные зубы. И больше не трогать людей. Впрочем, счастливые концы могут быть самые разные.

Главное, за бытовой суетой не забывать о необыкновенном подводном мире...

ПРИЛОЖЕНИЯ

Оборудование

Аппликации, батареи центрального отопления, бокал, вода, глобус, игрушки, кружка, микроволновка, рисунки, рак, рыба, сахар, сок, стакан, стиральная машина, чай, чашка, шарики для счёта, электроплита, электрочайник и другие предметы быта по теме.

Поговорки

Не зная броду, не суйся в воду. Вода камень точит. Под лежачий камень вода не течет. Куда река пошла, там и русло будет. Пролитую воду не соберешь. Вилами по воде писать. Воду в ступе толочь. В решете воду носить. Ожегся на молоке – и на воду дует. Всё стекает, как с гуся вода. Плавать, как рыба в воде.

ТЕМА 4 «МУСОР»

Электричество и мусор

Цели (от 3-х до 6 лет)



Главная цель игры – научить ребёнка ценить и беречь чужой труд во всех вещах, начиная с одежды. Дать общее представление о том, где, как и почему, **начиная с пищи**, образуется мусор в квартире, детском саду и далее везде. Помочь ребёнку понять, что мусор – это не просто сор, хлам, грязь, а былой труд многих людей, что его лучше вернуть людям, чем выкинуть на свалку. Это вполне под силу семье волшебников!

В 3 года восприятие тесно связано с предметными действиями. Пусть ребёнок не выбрасывает отходы, а вместе с родителями по-хозяйски собирает их отдельно в урны, пакеты, мешки, зная, что потом их увезут по разным адресам на переработку. Пример взрослых волшебников вызовет естественное подражание у начинающего мага.

Предметно обучаем ребёнка не сорить в быту. Показываем, как возникают отходы, их полезные и опасные свойства, способы их утилизации. Для обозначения всего этого легко приспособляются разноцветные квадраты, треугольники и многоугольники, овалы и круги, различать и помнить которые дети способны уже на третьем году жизни.

В целом же развиваем интерес к проблемам выживания, опираясь на сравнения с пещерой, на фантазию и смекалку, выражая добрые чувства к тем, кого заботит природа. Стремимся к тому, чтобы ребёнок постепенно овладевал семейными навыками делового общения, ведущего в перспективе к осмыслению глобальных экологических и энергетических проблем. Но делал это легко и просто, как положено делать ученику чародеев.

Задачи

Учитывая, что существенные различия в развитии детей начинают проявляться в раннем возрасте, вряд ли возможно рекомендовать типовые творческие задачи, одинаково приемлемые для всех. Но феномен «я сам» при отдельном сборе мусора в квартире надо поддерживать всегда. Тогда нарастающая самостоятельность ребёнка может постепенно расширяться по мере получения личных прав на очередную фракцию мусора. Это касается и старых вещей: их не выбрасывают, а отдают тем, кому они подходят по возрасту, что, кстати, часто является нормой в семьях, где двое и больше детей.

Понятно, что все эти вещи обязательно «понадобятся» и в пещере.

Будем по-прежнему постоянно приучать к чистоте тела. Скажем «нет» и остаткам пищи в тарелке, чашке, стакане: пусть дети вымывают их сами. Капелька жира – это тоже мусор. Ни одной крошки мухам, которые разносят болезни! Тем более, что так поступает уже известный нам Петя Петров. Но покормить Воробья – почему нет? Он же свой.

В общем, все прежние запреты, поддерживающие чистоту, остаются в силе. Ни в коем случае не выбрасывать мусор в раковины и туалеты, не перекладывать «свой» мусор маме и папе. А как тут иначе? Нельзя же загрязнять квартиру, которая установила связь с доисторической эпохой. Надо показывать пример пещерным детям: они, похоже, в своих «снах» тоже научились летать – теперь подсматривают, что делается в волшебном доме.

ОБЩИЕ МЕТОДИЧЕСКИЕ ЗАМЕТКИ

Методы

Когда при играх со светом, теплом и водой в ходе более или менее согласованного игрового взаимодействия с детьми прибавляется ещё и мусор с новыми предметными методами, то может показаться, что методам общей игры уже грозит чехарда. Четыре игры в одной, действительно, это не просто. Но не волнуйтесь, доверьтесь ребёнку.

Главное, не забудьте, что если родитель в игре, то он тоже ребёнок. А это значит, что общий язык он найдёт обязательно. При желании...

Пять пальцев

Четыре пальца из пяти да ещё с ладонью; хоть и без большого пальца, но со всеми своими тайными линиями. Не будем гадать, что именно скрывается за линиями: лучше пойдём другим путём. Попробуем в самой игре изыскать то, что можем принести ребёнку в период от 3 до 6 лет при посредничестве близкого ему мусора. А там скрывается самое желанное – Новая Сказка. Про Петю или про Воробья – какая разница?

Четыре пальца – четыре угла в его собственном уголке под именем «Пещера».

И всегда на виду свои пальцы и мусор. Если напомним, то всё получится!

С помощью «мусорных» сюжетов у родителей есть реальная возможность укрепить здоровье, нервную систему, память и интеллект самого ребёнка. Как это сделать? Будем его приучать к посильной работе и обязанностям, выявлять и развивать его таланты, стимулировать способности к творчеству, общению и самовыражению. Будем продолжать фиксировать каждый новый успех ребёнка на своих и его пальцах, не забывая, конечно, и возможности «мусорных» фото, рисунков и приложений.

Польза «сна»

Конечно, неизбежно осложнились и тематические «сны». Однако всё чаще «во сне» удаётся найти и отделить одну тему от другой, поймать самую важную. Чётко определилось время отхода ко сну и пробуждения. Игровые сновидения, настоящие или мнимые, в условиях вездесущего мусора всё теснее переплетаются с бытом семьи и её окружения, создавая иной раз проблемы как бы на ровном месте.

Понятия, что такое хорошо и что такое плохо, когда идёт речь о мусоре, нередко размываются или меняются местами. Вот старая варёжка – её выкинуть или ж отнести пещеру? Или спросить у мамы? Или спрятать у себя в уголке: пусть полежит до школы, может быть, там подскажут...

В конце концов, «мусорные противоречия» заставляют ребёнка когда-то подумать о добре и зле, которые случайно или нарочно, дома или в пещере, совершает своя же рука.

Слово и дело

Итак, встали, оделись, умылись, попили-поели, вымыли после себя посуду...

А что вспоминал и о чём говорил всё это время ребёнок? Конечно, о чём-нибудь хорошем, чистом. О том, что было и что ждёт его сейчас, сегодня, завтра. Так вот мусор – совсем не грязная тема. Более того, нет ничего чище мусора, который убрала рука ребёнка в своём доме и не только. К тому же в любой куче мусора таятся свои бриллианты удачи. Сколько их найдёт ребёнок, где и когда? Когда начнёт убирать свои игрушки или стирать с них влажной губкой повседневную пыль?

Всё это и многое другое покажет «мусорная» игра.

Пещера

В постановке новых проблемных ситуаций пещера уже несётся в игру как шхуна на всех парусах. «По воде аки по суху». А если точнее, то и по воде, и по суху. Потому что грязи и там, и там предостаточно – будет что разбирать...

ПРОБЛЕМНЫЕ СИТУАЦИИ

Посещение пещеры

«Мама, эти пещерные люди... У них одно на уме: что съесть? Поели – сразу спать. Такие ленивые! Ничего не убирают. Сами себя завалили объедками. Мусором! Сначала пещеру, потом планету. Горы мусора, даже солнца не видно. Сор, грязь, вонь. Пылища. Задыхаются, но терпят. Мама, как спасти детей? Их же там мухи закусают!».

Здесь можно сообщить, что есть такая наука – **габро-логия**, которая изучает мусор, и она поможет. Потом поможет. На габрологию и на «потом» тоже можно ссылаться при каждом трудном случае, когда надо потянуть время. Можно сказать, что у этой

науки, как и у мусора, есть и другие названия – мусороведение, мусорология, мусорная археология. Эти три названия ребёнок при случае может даже выучить наизусть, не вникая в их суть: когда-нибудь да пригодится.

Главное, возникла новая проблема: как спасти детей далёкой пещеры?

Значит, придётся набирать всё для спасения: веник, совок, щётку, губку, швабру, метлу, пылесос и др. А родителям придётся начинать постепенно тренировать спасателя, прямо с очередного приёма пищи...

Запуск игры

Запуск четвёртой ветки пещерной игры, строго говоря, начинается уже во время третьей, когда речь идёт о чистой и грязной воде. Не исключено, что к этому сюжету ещё не раз придётся возвращаться. Можно усилить его, например, сообщив о подземных водах вокруг мусорных свалок, где живут опасные микробы. Там и «трава не растёт», и дороги можно строить только через 100 лет, иначе вредно для здоровья. В общем, за мусор можно не беспокоиться – он сам себе найдёт путь в игру. Это подтвердит первая же муха, когда покажется на глаза маме. Она напомним о том, что игровой уголок может хранить лишь те мусорные артефакты, которые не вызывают сомнений в плане гигиены.

Примерный план

Самый общий (секретный) план «игры на жизнь» в виде дорожной карты с тремя цветными стрелами (белой, оранжевой и голубой), которые на деле означают три игры (три пальца), теперь будет дополнен новой стрелой – чёрно-белой. Этот вредно-полезный цвет укажет (палец-то указательный!), что четвёртая игра – самая сложная. Она внутренне противоречивая и оказывает сильное влияние на первые три. Именно поэтому справа от белой, оранжевой и голубой стрел надо ещё пририсовать чёрно-белые полосы.

А потом надёжно спрятать разноцветную секретную карту в не известном тиграм секретном месте. Пусть полежит до поры, до времени...

Четвёртая игра дополняет и в значительной мере объединяет три первых игры, что определяется общим примерным планом. Стержнем его становится гигиена, поддержание в первую очередь здоровья и здоровой жизнедеятельности ребенка, семьи и её окружения.

Тем самым закладывается и некоторая основа для того, чтобы по мере развития в будущем выйти и на более широкий круг проблем. В частности, на ту опасность, которую несёт мусор всем людям на планете, и на то, что ребёнок своими руками может как-то уменьшить эту опасность. Если отходы его игр и быта – фантики, пакеты, коробочки – не пускать на выброс, а вместе использовать в поделках, то такой личный пример принесёт свои плоды. Может помочь и опыт создания полезных вещей из ничего, который детские сады распространяют в Интернете под девизом «Нужное из ненужного!».

Особого внимания заслуживают акции детских садов «Избавь землю от мусора»: там действуют дети чуть постарше, но всё-таки тоже дети, их пример ближе по возрасту.

Дорожная карта

Как видно, дорожная карта игры постепенно всё более усложняется, а семейные возможности не безграничны. Следует учесть, что возрастную социализацию ребёнка во многом определяют статус его семьи в обществе и равнение на уровень дошкольного образования в стране, на детский сад. А на этом уровне в детских садах активно развивается игровая деятельность, связанная с самообслуживанием, хозяйственно-бытовым трудом, ценностным отношением к труду взрослых, формированием гражданских чувств и т.д. Там же начинается у детей и становление глобального экологического кругозора.

Нередко в детском саду узнают такое, о чём не слышали родители. Например, о том, что, собрав 30 кг макулатуры, можно спасти от вырубки одно дерево. Или о том, что стеклянная бутылка пролежит в земле миллион лет. 1000000! (Шесть нулей для памяти). Вряд ли надо специально доказывать родителям, что самые маленькие граждане тоже не должны выпадать из общемирового равнения на сохранение природы.

Именно в этой сфере сейчас происходят радикальные перемены в стране, которые нельзя не учитывать в семье. На 2014-2020 годы запланировано массовое экологическое просвещение населения, которое начнётся с детского сада. И там будут учить складывать мусор в контейнеры отдельно – по категориям. Будут воспитывать у детей такую привычку. А как быть с теми, кто не попадёт в детский сад? Пишут, что в помощь родителям подготовят агитационные листовки, другую печатную продукцию...

Но время-то не ждёт! Если в семье готовы помочь в развитии своему ребёнку не на словах, а на деле, то дорожную карту для него им придётся составлять самим. С учётом того, какие конкретно знания и умения он получил по ходу трёх первых игр, какие будет и должен получать дальше. И продолжать с ним играть по-прежнему целенаправленно, но при обоюдном интересе.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Оборудование

Аппликации, веник, губка, игрушки, коробочки, круги, метла, мешки, мобильник, многоугольники, овалы, отходы, пакеты, **пища** (она в каждой семье своя), пылесос, разноцветные квадраты, рисунки, совок, треугольники, урны, фантики, фотографии, цветная дорожная карта, цветные карандаши, швабра, щетка *и другие предметы быта по теме.*

Поговорки

Сорить – всем вредить. Сор да спор ведут на вздор. Не выноси сор из избы. Лестницу метут не снизу, а сверху.

В.В.Маяковский:

«Вырастет из сына свин, если сын свинёнок!».

Реплики

«Мы же не черви, чтобы жить в мусоре!».

«А откуда рыба знает про червяков? Про то, что их можно есть?».

ТЕМА 5 «СЧЁТ»

Счёт за свет, тепло, воду и мусор

Цели (от 3-х до 6 лет)



Обучать счёту, развивая мышление ребёнка на старте его предметной деятельности в семье – по мере развития его личных представлений о свете, тепле, воде и мусоре, их роли в жизни людей. Прививать умение переводить внимание с одной игры на другую, не теряя при этом главной целевой установки – сохранять жизнь на Земле.

Осваивать начала арифметики и цифры в показаниях счётчиков электроэнергии и водоснабжения в квартире вместе с родителями. Применять простейшие количественные показатели энергии в ходе семейной энергоэкологической самостоятельности. Складывать и отнимать, записывать результаты устного счёта.

Готовить к общению со сверстниками в детском саду и школе, к участию в новых проектах и конкурсах ШПИРЭ, к личным экологическим действиям в целях сохранения жизни на Земле по месту жительства и в окрестностях.

Задачи

Важнейшие задачи счёта в «игре на жизнь» состоят в том, чтобы достичь основных целей этой игры с выходом на точный учёт расходов электроэнергии и воды в квартире. При этом не «перескакивать», а вполне сознательно, целеустремлённо переходить из игры в игру для улучшения общей работы по сохранению земной жизни. Вести простейшие арифметические расчёты в соответствии с задачами, решаемыми в детских садах, при ориентире на ШПИРЭ, энергоигру «ТЭЦ из ничего» и фотоконкурс «Карапузы, вперёд!».

Однако не следует стремиться к тому, чтобы, занимаясь расчётами, ребёнок во всех случаях добивался заранее поставленных задач и умственно чересчур напрягался. Здесь всё должно быть интересным, а не обязательным. Не навязанным, а попутным, связанным с привычными бытовыми задачами, возникающими в семье.

Множество занимательных задач витает в пещере и вокруг неё, если взглянуть на историю развития счёта, начиная от первобытных людей. Как наши предки, глядя на себя, выделяли «один» и «много»? Или «два» парных? Тут подскажут глаза, уши, руки, ноги.

Но главное то, что прямо связаны со счётом и все «игры на жизнь». В них важно, прежде всего, акцентировать внимание ребёнка на очевидных количествах, стремясь по возможности к произвольному счёту «на лету», что во всех случаях пойдёт на пользу.

ОБЩИЕ МЕТОДИЧЕСКИЕ ЗАМЕТКИ

Методы в действии

На запрос «счёт в детском саду» Яндекс дал 3 млн. ответов и 160 тыс. картинок. Это значит, что в резерве родителей имеется богатый и проверенный на практике набор различных методов коллективного обучения, которыми всегда можно воспользоваться, применив его дома с учётом особенностей ребёнка. Вместе с тем остаётся и возможность попробовать тот путь, которым шли наши предки. Но это уже индивидуально.

Методы решений задач предметной деятельности ребёнка в родной квартире по всем «играм на жизнь», по сути, могут походить на то, как исторически складывалось развитие счёта у людей. Аналогии просятся сами собой: первые шаги в электрический свет, сопряженные с лампочками, тут же выделяют «одну» и «много». Одинаковые лампочки одна за другой пойдут гуськом под цифрами 1,2,3 и т.д. Тут уже самое время перейти на что-то менее объёмное, но числом поболее. Например, на мелкие фантики или орешки.

Первые пять и вторые пять фантиков лягут соответственно на пальцы ладоней – левой и правой. Так выйдет 10. Но в запасе есть же ещё и ноги. Две руки и одна нога – 15, две руки и две ноги – 20. Так считали предки, почему не повторить? Общаясь с пещерой, где есть и охотники, и собиратели, кое-кого кое-чему можно было бы и поучить.

А далее сходство с животными. Отметив пары рогов и крыльев, можно сравнить их с копытами и лапами. Корова, гусь, курица! «А сколько лап у кота?» – спрашивают из детского сада. Так живая природа с картинками и знакомый быт сами решат часть методических задач. Для решения других понадобятся палочки, зарубки (на карандаше) или узелки на шнурке. За ними пойдут жёлуди, каштаны, орехи, косточки слив, камешки. Играя ими, складывают $2+1=3$, $2+2=4$, $2+2+1=5$, $2+2+2=6...$

Минутку, мы выпустили умножение: $2 \times 2 = 4$. Это замечание от Пети Петрова.

А может, это ещё рано? Или уже пора? Если пора, то снова в Яндекс! За советом и конспектами занятий из детского сада с математическим уклоном. Там подскажут, как сравнивать предметы и группы предметов по величине, объединять предметы в группу по различным признакам и т.д. Всем подскажут, в том числе и семье волшебников.

Слово и дело

«Пять пальцев», «Польза «сна», «Пещера» – все эти привычные по первым играм разделы можно не описывать. Арифметические упражнения ребёнка в них не нужны: все расчёты производятся по прежним сюжетам. Все новые слова, цифры и их значения прикладываются к конкретным ситуациям, связанным со светом, теплом, водой и мусором в квартире. Каждое слово в расчётах есть одновременно и то самое важное дело, которое делает ребёнок. Тем оно и интересно. А вот арифметические знания при этом усваиваться должны не специально, а сами собой, без какого-либо принуждения. И без ограничений типа «рано ещё тебе». Разве можно знать, кто перед нами в возрасте 3-6 лет?!

ПРОБЛЕМНЫЕ СИТУАЦИИ

«Мама, в пещеру надо послать посылку. Через сон. Что послать? Лампочку, воду, чайник, мусоросборник и что-то ещё. Никак не могу запомнить. А сколько будет стоить то, что в посылке? Мама, у нас хватит денег?». Здесь мама сообщит, что есть такая наука – математика, которая изучает тайны счёта. И тут же начнёт эту науку с того, что сначала они пересчитают предметы, которые надо послать в пещеру. И не обязательно каждый раз во сне летать самому – можно послать Воробья, нарисовав, как и с чем он полетит...

И, между прочим, вполне возможно, что устный счёт займёт ребёнка еще до того, как он познакомится с «играми на жизнь». Что ж, тем лучше. Можно и помочь, когда дело дойдёт, например, до пуговиц. Пересчитывать свои пуговицы на одежде – это всё равно, что считать свои пальцы. Кстати, застёгивать их и расстёгивать – святая обязанность, как бы трудно она ни давалась детям. Только «я сам» или «я сама». Набейтесь терпения, мамы, **каждый раз ищите свои ключики**, иначе не выйдут «игры на жизнь»...

«Запуск игры», «Примерный план», «Дорожная карта» – всё это тоже остаётся в рамках прежних игр. А счётчикам отдельная дорожная карта не нужна. Счётчики делают сами свою цифровую карту, определяющую семье все её планы и шаги по оплате услуг ЖКХ. А значит, и все «игры на жизнь» с их дорожными картами.

Напомним, что в дорожной карте фотоконкурса «Карапузы, вперёд!» при съёмке на ступеньках конкурса «Свет» и «Вода» выделены счётчики электроэнергии и воды, смена их цифр и быстрые обороты стрелок. Именно здесь планы защитить планету и разумная семейная экономия сливаются в единое целое, когда получают своё отражение в счетах за электричество и воду. Один раз в месяц, таким образом, в семье подводятся и итоги «игры на жизнь». Это игровой ритуал, экологическая веха, и её не следует упускать из виду.

Задают направления для расчётов и примерные планы, и все моменты запусков первых четырех игр. А главное, что то же самое делают все задачи и предметы четырёх игр. Не говоря уже о том, что в своём уголке ребёнок всегда и сам найдёт что сосчитать. Опять же при желании, если это интересно.

И, наконец, слова! Психологи утверждают, что с 3-х лет их у ребёнка уже около 1500. Дело родителей – вместе с ребёнком посчитать, сколько он знает слов...

ПРИЛОЖЕНИЯ

Поговорки

Ноль без палочки. Одной рукой в ладоши не хлопнешь. Одна рука узла не вяжет. Одна голова на плечах. Одна голова – хорошо, а две – лучше. Одна нога тут, другая – там. Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. Одно сегодня лучше двух завтра. Один в поле не воин. Два сапога – пара. Как две капли воды. Между двух огней. Сидеть меж двух стульев. Палка о двух концах. Не может связать двух слов. Ни два, ни полтора. Хромать на обе ноги. Бабушка надвое сказала. Ум хорошо, а два лучше. В трех соснах заблудился. Ясно, как дважды два. Дважды два – четыре. Знаю, как свои пять пальцев. Семь пятниц на неделе. Семь бед – один ответ. Семеро одного не ждут.

Загадка

Один шёл – рубль нашёл. Трое идут – ничего не найдут. Почему?
(Будут болтать по дороге).

Три последних совета ко всем

Учтите, что в данных описаниях, **во-первых**, не охвачены все возможности новой игры, **во-вторых**, даже то, что дано, является в принципе неисполнимым максимумом, а **в-третьих**, всё будет правильно, если в семье сумеют сделать ровно столько, сколько смогут сделать. Поле же их возможностей необозримо. Примеры на сайте «Воспитание детей дошкольного возраста в детском саду и семье» (<http://doshvozrast.ru>).

Игры как люди: одни добрые, другие злые. Одни учат хорошему, другие плохому. Они нацелены на созидание, другие на разрушение. Так ведётся с незапамятных времён. Так это происходит и сейчас, в условиях глобальной информатизации. Но с той разницей, что детские игры обретают планетарную силу, когда охватывают поколение «сетевых» детей. Нужные в этом возрасте первые книги о том, что такое хорошо, а что такое плохо, к сожалению, часто остаются в стороне. Верх берут «стрелялки». Против них – семейные «игры на жизнь». Рассчитанные на одного ребёнка, они сгодятся и в семейных детских садах, что создаются дома при наличии трёх детей. Однако в таком случае проблемные ситуации в одной квартире придётся делить на троих игроков, а обсуждать их вместе.

В обычных садах с группами по 20 – 25 детей эти игры вряд ли пойдут, но в выходные дни желающие могут играть в них дома. И могут участвовать в фотоконкурсе. Пройдя через эти игры, дошкольники легко станут наиболее продвинутыми лидерами и в игре «ТЭЦ из ничего» в детском саду и младших классах средней школы.

О родительских заметках

«Игра на жизнь» – занятие одновременно весёлое и серьёзное, развлечение и учёба, работа и отдых, плановый процесс и импровизация. Здесь при желании можно найти всё, что хочет, может и должен понять ребёнок по энергосбережению. Заметки родителей по ходу игры самые разные – записки, фото, рисунки, поделки, письма и т.д. Но лучше всего дневник маленького путешественника во времени, начиная с первого слова. Вести бы его для себя пунктуально изо дня в день, но так, чтобы ребёнок не знал. Придёт время, и этот «артефакт», вынесенный из детства, когда-то станет самой дорогой вещью в семье.

Родители, правда, больше озабочены материальной стороной семьи, что далеко не всегда связано с энергосбережением в квартире. И уж, конечно, не методикой. Правда, есть люди, которым она вообще не нужна. Их ведёт по игре интуиция, она подсказывает и общий ход, и жест, и слово. Точно так же чувствует и угадывает игру и ребёнок. Трудно сказать, понадобится ли родителям предложенный ниже краткий список источников, но те, кому он окажется недостаточным, могут его легко пополнить с помощью Интернета.

Литература

1. Грищенко Л.И. Теория и методика воспитания: личностно-социальный подход. М., Академия, 2005; Детские сады – отзывы родителей. [Электронный ресурс]: Информационный портал о государственных и частных детских садах // <http://www.det-sad.com/>; От рождения до школы. Основная общеобразовательная программа дошкольного образования / Под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой. – М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2010; <http://www.babyblog.ru> и др.

2. Трубайчук Л.В. Педагогическая технология развития одарённости детей дошкольного возраста. Челябинск: ИИУМЦ «Образование», 2009; И.Е. Емельянова Духовно-творческая самореализация детей дошкольного возраста в условиях ДОУ. Консульт. Л.В. Трубайчук // [Электронный ресурс]: <http://www.school2100.ru/upload/iblock/839/839c3319ae8436b3e18bc4d21dfc492b.pdf>.

3. Железнова С. В. Тризёнок в доме: Программа для родителей по развитию ребёнка дошкольника на основе ТРИЗ – РТА в условиях семьи. Тольятти, 2002. Дыбина О. В. Что было до...: Игры-путешествия в прошлое предметов. Для детей 3-7 лет [Ребенок в мире поиска]. М., Сфера, 2011; Ропова А.Р. Волшебное электричество. Конспект комплексного занятия по ознакомлению с окружающим и экспериментированию для детей 6-7 лет. / Сайт для работников дошкольного образования: <http://www.ivaex.vistcom.ru/zanatia186.htm>, а также <http://edu.shopping-time.ru/> и др.

4. Шинкаренко В.В. О стратегии устойчивого развития и развитии нового поколения в Московском мегаполисе / Стратегия развития мегаполиса (некоторые аспекты) – взгляд в 2014 год. М., Инфориздат, 2013; он же. Карапузы, вперёд! ТЭЦ из ничего. М., Икар, 2012; он же. Сенсационное строительство. ТЭЦ из ничего / Строительная газета, 24 августа 2012, с. 4 – 5; он же. Консультации для воспитателей. «ТЭЦ из ничего»: made in detsad N52 [Электронный ресурс]: Сайт «Мой детский сад»: <http://www.moi-detsad.ru/konsultac900.html>.

ЭНЕРГОЯЗЫК В ШКОЛЕ И ДОМА

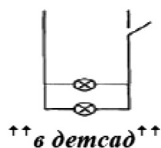
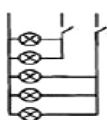


Зимой ребята
к урокам впритык
открыли крылатый
энергоязык.

Язык подсказали,
встречая ребят,
светильники в зале –
пятеро в ряд:



Открыли с порога
им новый порог:
«По пятеро – много,
достаточно трёх».
Решили все трое,
и каждый был рад:
«Отправим по двое
в ближайший детсад!».



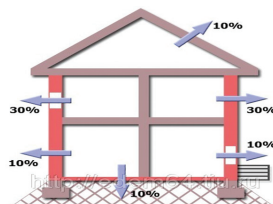
Раздав киловатты
не в шутку – всерьёз,
упёрлись ребята
в квартирный вопрос:

«Вот дома по ходу
какие дела?
Какие расходы
воды и тепла?».

Ворчат батареи,
бормочет вода:
«Скорее, скорее,
скорее сюда...».

В домах, между прочим,
прорывов полно:
энергия ночью
уходит в окно,

в морозном застое
не держат тепло
студёной зимою
бетон и стекло.



Ребята не скисли –
задача не в лом:
«Энергию мысли
направим на дом!».

Как платье стирают,
как жарят, пекут,
как пыль убирают
и ток берегут –

о том и об этом,
узнали они
в связке со светом
в те тёмные дни...

Свободные токи
света, наконец,
в общем потоке
«из воздуха» ТЭЦ.



Узрели за нею
палаты ума:
умнеют, умнеют
в России дома!

От умного дома
дорога ведёт
путём незнакомым –
вперёд и вперёд.



Дорога открыта –
на полных парах
к новому быту
в новых домах.

А старые – что же?
Их, может, на слом?
«Нет, нет, так негоже –
здесь надо с умом.

Мы сами с усами:
найдя образец,
своими умами
ведь сделали ТЭЦ!

Без всяких горелок.
Электропоток
по плану на дело
из мысли потёк.

Вот новое чудо
в списке чудес –
из воздуха людям
и ГЭС, и АЭС».



Друзья не случайно
открыли тайник –
многим не тайна
энергоязык.

Пусть каждый узнает,
что тот эпизод
уже обретает
большой оборот.

Не зря же ребятам
к урокам впритык
открылся крылатый
энергоязык.

Язык, на котором,
весь мир теребя,
энергия взору
являет себя.



Язык, на котором
бушует вулкан,
качает просторы
седой океан,



встречает рассветом
родная земля
зимой и летом
леса и поля...

Открыл не случайно
знаний родник
друзьям свою тайну –
энергоязык.

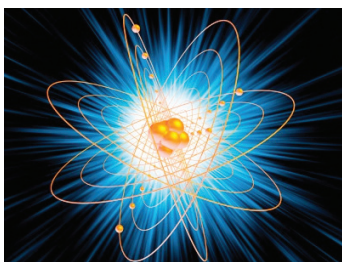
В земные глубины,
в лавины проник
великий, всеильный
энергоязык.

Знаком он и школам,
и детским садам,
заводам и сёлам,
большим городам.

Язык, на котором
клокочет река,
летя через горы
и через века...

Он греет квартиру,
ведёт самолёт,
движению мира
он силу даёт.

Весло и лопата,
тайфун и самум,
и вирус, и атом
подвластны ему.



Задумались дети:
откуда возник
на нашей планете
энергоязык?



Отвечу: не сразу,
а тысячи лет
искал его разум
в движении планет.

Не в славу, не в корысть
искали ответ,
узнали, что скорость –
главный секрет.

Учёный проник
в световые года –
энергоязык
довёл и туда.

Для всех изменений
единый ярлык:
язык поколений –
энергоязык.

И солнце, и звёзды
внимают ему.
Он нужен как воздух
душе и уму.

И русский, татарин,
коряк и калмык
узнали недаром
энергоязык.

Планета богата.
Край наш велик.
Учите, ребята,
энергоязык!

