



Воспитывать, вызывая ответные чувства

М.Г. ЯНОВСКАЯ,

доктор педагогических наук, г. Киров

Осмысление роли эмоций, чувств, переживаний в воспитании эмоционально-нравственной культуры детей описано нами в статье «Воспитание эмоционально-нравственной культуры у младших школьников»¹.

Охарактеризуем некоторые вопросы, касающиеся содержания и методики воспитания нравственных чувств в контексте «Я и другие».

Возьмем за основу два эмоциональных стимула: игровой и эмоционально-образный (художественный). Почему именно их? Прежде всего, потому, что, как справедливо утверждал Л.С. Выготский, игра и искусство имеют общий «корень». С другой стороны, в различных модификациях игрового и эмоционально-образного стимулов заключен богатейший потенциал «скрытого», косвенного влияния на эмоциональную сферу детей.

Другие стимулы (проблемно-поисковый, оценочно-рефлексивный) органично входят в методику применения игровых и эмоционально-образных средств. Это «высвечивается» из конкретных примеров и практических советов, которые даны ниже.

В любом творческом опыте обучения и воспитания неизменно присутствует игра. Она стимулирует познавательный интерес, трудовую активность, волевые преодоления, раскрепощает личность, помогая ее самовыражению, самоосуществлению, самоутверждению, снимает психологический

барьер между педагогом и учащимися. Наконец, она вносит живую струю творчества, яркости и необычности в любое коллективное и групповое дело, в любую форму. Почему? Да просто потому, что игра — естественная потребность детства.

Все современные образовательные технологии включают игру (в разных ее модификациях).

Известно, что игры бывают разные: дидактические, подвижные, интеллектуальные, спортивные, досуговые, деловые, творческие, сюжетно-ролевые. А еще игры-общение, игры-упражнения и т.д. и т.п. Так почему же не быть этическим играм?

Специфика этических игр — в преобладании творческо-ролевого начала, что позволяет воспроизводить в воображаемой (условной) ситуации характеристику поведения людей («картинка-зарисовка») или проблемную ситуацию, предусматривающую выбор нравственного поступка.

Этические игры вбирают в себя функциональные нагрузки многих других игр. Например, они и дидактические, потому что решают учебно-познавательные задачи. Они и деловые, так как предполагается этическая оценка, выбор действия и коллективный анализ. Они и общение, и упражнения, где предусматривается выбор нравственных норм.

Эту разновидность игр мы рассматриваем в широком аспекте, имея в виду прежде

¹ См.: Начальная школа. 2015. № 6. С. 12–18.



всего заложенные в них потенциальные возможности влияния на эмоционально-нравственную сферу ребенка.

Этические игры могут быть компонентом урока, беседы, многих внеклассных «разговорных» форм деятельности. Они, несомненно, выполняют и практические, поведенческие функции, стимулируя младших школьников к активным ценностным действиям.

Рассмотрим группы этических игр.

Игра-драматизация по готовому тексту общеизвестна и проста. Педагог подбирает литературные тексты, затем проводятся небольшие репетиции. Текст должен быть коротким, с ярко выраженной ключевой идеей. Литературный материал разыгрывается в костюмах или знаках-символах (маска, шапочка, нагрудный рисунок или просто надпись).

Очень доступный и богатый материал для ярких драматизаций — басни И.А. Крылова, к тому же в них заключен глубокий этический смысл. Так, в беседе на тему «Давайте говорить друг другу комплименты» школьники могут разыграть басню «Кукушка и петух». Почему именно ее? Потому что в ходе предваряющей инсценировку беседы требовалось уточнить этический смысл понятий «комплимент» и «лесть».

Прекрасная содержательная основа для иллюстраций на темы морали — стихи А.Л. Барто и С.Я. Маршака. Например, в ходе беседы «Что такое отзывчивость?» можно организовать игру-драматизацию по стихотворению А.Л. Барто «Рукавички я забыла».

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Рассеянная девочка. Жадная девочка.
Добрая девочка.

Рассеянная девочка.
На бульваре — снежный бой.
Здесь и я — само собой.
Ой, что было, ой, что было!
Сколько было хохота!
Рукавички я забыла,
Вот что было плохо-то!

Попросила я у Лели
Запасные варезки, говорит:
Жадная девочка.
Смеетесь, что ли,
Надо мной, товарищи?
Берегу их три недели,
Чтоб другие их надели?
Рассеянная девочка.
Вдруг девчонка лет восьми
Говорит:
Добрая девочка. Возьми, возьми!
Рассеянная девочка.
И снимает варезку
С вышивкой по краешку.
Добрая девочка.
Буду левой бить пока? —
Рассеянная девочка.
Мне кричит издалека,
Я в блаженстве плаваю,
Грею руку правую.
Снежный бой, снежный бой.
Здесь и я, само собой.
Все в атаку напролом!
Из снежков метелица.
Хорошо, когда теплом
Кто-нибудь поделится.

Интонация, мимика, движения, удачное разыгрывание контрастных образов — доброй и жадной девочек, несомненно, будут способствовать глубокоэмоциональному восприятию идеи стихотворения.

Хрестоматия по этике В.А. Сухомлинского [1]¹ — это не просто рассказы, притчи, сказки. Это богатейший материал для проведения игр-драматизаций: «Для чего надо быть Человеком?», «Как мальчики мед съели», «Горбатая девочка», «Стеклянный человечек» и др.

Игровым решением этических миниатюр В.А. Сухомлинского может быть драматизация по готовому тексту с введением персонажа «от автора». Возможны и другие варианты. Например, работая в малых инициативных группах, учащиеся получают задание: составить собственный сценарий игры-драматизации «по мотивам» сказки, рассказа, притчи. Игровые действия могут разворачиваться как экспромтный мини-спектакль. Игра по готовому опорному

¹ В квадратных скобках указан номер работы из списка «Использованная литература». — *Ред.*



тексту также может стать результатом отретированного домашнего задания. При любом варианте должно быть сохранено главное — смысловая этическая нагрузка.

Покажем на примере методики трансформации готового текста в игру-драматизацию с элементами пантомимы. Возьмем за основу сокращенный вариант рассказа В.А. Сухомлинского «Самое важное — это заставить себя чувствовать» [1].

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Генка. Учительница. Ребята. Автор.

Автор. Учился в одной школе в четвертом классе Генка. Какой бы вопрос ни поставила учительница, Генка сразу дает полный ответ и пять получает. Писал Генка лучше всех, решал задачи быстрее всех. Но не любили товарищи Генку: слишком уж выставлял он напоказ свой ум. Ответит на вопрос учительницы и так посмотрит на класс, будто говорит: «Я самый умный».

Ребята (*по очереди*). Ура, Ольга Львовна сказала, чтобы мы собирались в поход! А что с собой брать? Как обед варить? Как ночлег устроить?

Давайте возьмем на двоих одно одеяло, одну миску — легче нести.

Автор. Быстро разобрались по парам. А с Генкой никто не хочет ни одеяла одного брать, ни из одной миски обед есть. Заплакал Генка, подошел к учительнице и говорит.

Генка. Я же никому слова плохого не сказал... За что же меня невзлюбили?

Учительница. Нелегкое дело — заставить себя говорить. Еще труднее — заставить себя молчать. И еще труднее — заставить себя думать. Но самое трудное — это заставить себя чувствовать.

Генка. Как же мне заставить себя чувствовать?

Учительница. Надо видеть людей другими глазами. Ты радуешься, что ты умнее всех. А надо горевать, что нет умнее тебя. Потому что каждый, считающий себя самым-самым, становится в конце концов одиноким.

Генка. Спасибо за науку. А в лес мне как же идти — идти с товарищами?

Учительница. Иди. Бери свое одеяло, свою миску и начинай свою новую жизнь. Открывай глаза на людей и учись видеть их по-другому.

Этот сюжет педагог поручила группе детей подготовить как домашнее задание к классному часу. Игра-драматизация послужила смысловой основой для обсуждения таких этических проблем, как зазнайство, хвастовство, неумение и нежелание видеть достоинства других людей.

Игра-драматизация проблемно-поискового характера или **общение-тренинг** из цикла «Человек среди людей».

Разыгрываются ситуации разного уровня сложности, в которых школьники должны заметить ошибку или найти выход из сложившегося положения.

«Здравствуйте». В ходе беседы «Ежели вы вежливы» разыгрывается следующая ситуация: медленной, тяжелой походкой уставшего за день человека идет учительница; в одной руке у нее тяжелый портфель, в другой — сумка с продуктами. Учительницу обгоняет, весело насвистывая, ее ученик. Останавливается и, слегка касаясь шапки, вежливо, любезно здоровается. Бежит дальше. Учительница продолжает свой путь...

После разыгрывания сценки школьникам предлагается вопрос: «Вежливый ли это был мальчик?» Большинство отвечает утвердительно, несколько человек высказывают суждение, что это был не совсем вежливый мальчик — здороваться умеет, а учительнице не помог. Возникли возражения: «А если он очень торопился?», «Может, мама послала его за хлебом и велела вернуться побыстрее». В результате довольно бурного обсуждения был сделан правильный вывод: мальчик должен был не только вежливо поздороваться, но и помочь учительнице; если же он очень торопился — надо было извиниться и объяснить причину. Затем учащимся было предложено разыграть обе ситуации, т.е. теперь их игра выполняла позитивную функцию овладения правильными формами поведения.

«Наши гости». При проведении этической беседы «Мы идем в гости» организуются игры-упражнения (фрагменты): «Ждем гостей», «Гости пришли», «Угощаем», «Главное — чтобы всем было весело». Разыгрывание отдельных фрагментов темы с последующим обсуждением позволяет учителю фиксировать внимание на до-



пущенных ошибках. Так, при обсуждении второго фрагмента ученики, наблюдавшие игру, отметили, что неправильно были расставлены приборы: вилка должна быть слева, а нож справа; одна девочка, помешав чай, оставила в стакане ложку, так и пила, а хозяева слишком назойливо угощали («Кушайте, попробуйте, это вкусно»); весь разговор за столом сводился к еде; гостям было скучно.

После анализа ошибок и дополнительных разъяснений, построенных на убедительных мотивировках, другой группе учащихся предлагается разыграть эпизод не только правильно, но и обязательно интересно, творчески; на подготовку дается семь-восемь минут, в это время остальные участвуют в конкурсе «Кто самый доброжелательный?». По условиям конкурса самым доброжелательным считается тот, кто последним скажет в диалоге приятную добрую фразу.

«Случай в кинотеатре». Разыгрывается ситуация: ты пришел в кино, сел на свое место и стал ждать начала сеанса. Но вдруг... впереди села девушка в большой шляпе, закрыв ею пол-экрана. Как ты поступишь? Как должна вести себя девушка? (После неоднократного проигрывания выбирается верный вариант.)

«Опоздание в театр». Игровая ситуация «Вы опоздали в театр». Как себя вести, если все-таки пустят в зрительный зал? Школьники, разыгрывая ситуацию, допускают ряд ошибок: громким шепотом спрашивают «Какой ряд?», требуют освободить их место, проходят, не извиняясь, спиной к сидящим, с шумом разворачивают конфеты. Ошибки обсуждаются с комментариями педагога, затем ситуация разыгрывается повторно (правильно).

В работе с младшими школьниками идея обыгрывания и создания проблемно-поисковых ситуаций, несомненно, принадлежит учителю. Именно он, разрабатывая оптимальную модель, создает и «проигрывает» в своем воображении конкретный эпизод. Следующий этап — ознакомление с примерным содержанием игры учащихся, которые будут разыгрывать роли (игры «Здравствуйте», «Случай в кинотеатре»). Возможен другой путь: игра-экспромт. В

такой игре дети воспроизводят знакомую, многими переживаемую ситуацию («Наши гости», «Опоздание в театр»). При таком варианте школьникам лучше дать минут пять-семь на обсуждение и подготовку в микрогруппах. Они придумывают конкретные ситуации, тексты диалогов и разыгрывают их. Лучше, если несколько групп готовят одно и то же задание — тогда есть возможность лучше увидеть проблему, обсудить наиболее удачный вариант ее решения и объяснить, почему именно он — оптимальный.

Приведем примеры возможных игровых заданий: «Мы в театре», «Убеждаем в чем-то родителей», «Поддерживаем разговор с одиноким пожилым человеком», «Встречаем с работы маму», «Звоним по телефону», «Здороваемся (друг — на противоположной стороне улицы или переполненного автобуса; с учительницей на улице, после уроков; с учительницей в кругу ее домочадцев)».

Игра-пантомима с «обнажением» духовных состояний в ходе исполнения роли и в проигрывании воображаемой ситуации. Такая игра иллюстрирует ситуацию нравственного содержания, помогая младшим школьникам эмоционально осознать, внутренне принять или осудить конкретную модель поведения. Например, одновременно с чтением стихотворения-описания (без прямой речи) они с помощью жестов, мимики, пантомимики показывают, что именно происходит, вызывая тем самым у присутствующих соответствующее нравственной идее оценочное отношение. Например, разыгрывание живых картинок по содержанию стихотворения С.В. Михалкова «Шел трамвай десятый номер...».

Цель пантомимы — показать душевное состояние всех героев стихотворения, вызвав тем самым соответствующие нравственной идее чувство и отношение.

После стихотворения-пантомимы педагог создает ситуацию «приложения» к себе, задавая вопросы: «А если бы это была твоя бабушка? А если не бабушка, а мама? Конечно, она еще вовсе не старая. Но ты представь себе такую картину: идет мама домой после работы и чувствует себя такой уставшей за день... А твой одноклассник си-



дит у окна и делает вид, что никого не замечает. Мама стоит, держит тяжелую сумку. Побледнела, осунулась. Приходит она домой и говорит тебе: «Я сегодня плохо себя чувствую».

В ходе обсуждения ситуаций школьники приходят к выводу, что в их возрасте лучше постоять в общественном транспорте, а для мальчиков это должно стать нормой поведения, ведь они будущие мужчины.

Возможен и другой вариант игры-пантомимы — без текста.

Микрогруппы получают разные задания:

— изобразить пантомимой, как сын охраняет сон заболевшей или очень уставшей мамы;

— изобразить, как школьник хочет помочь одинокой старушке в незнакомом городе;

— изобразить, как дети провинились и стараются загладить вину перед своей бабушкой;

— изобразить, как двое поссорились, жалеют об этом и переживают.

Каждая группа разыгрывает сюжет, пользуясь выразительной мимикой, движениями, жестами; желательно, чтобы к каждому сюжету было подобрано музыкальное сопровождение. Пантомимы выполняют роль этических загадок, т.е. ведется коллективный поиск ответа на вопрос «О чем ваши одноклассники хотели рассказать?». После «расшифровки» группы получают задание «озвучить» пантомимы, т.е. придумать короткий текст, «высвечивающий» нравственный смысл.

Игра-ассоциация позволяет младшим школьникам высказать свои суждения и оценки относительно каких-то нравственных качеств при сравнении их с конкретными образами.

Игра «Человек-солнышко» используется при открытии в младших классах «Школы добрых чувств» (или применяется на первом уроке этики, если такой курс введен в образовательном учреждении).

Учитель, напевая известную детскую песенку «Точка, точка, запятая, минус — рожка кривая», крупно рисует на доске

смешного человечка, потом спрашивает, что можно о нем сказать. Чаще всего дается ответ: «Ничего». Вопрос уточняется: «Можно ли сказать, что он воспитанный, приятный для окружающих?» (Нет.) Детям предлагается «наградить» человечка такими качествами, благодаря которым его можно было бы назвать культурным, воспитанным. По мере ответов (вежливый, добрый, приветливый и т.д.) педагог рисует вокруг человечка длинные лучи солнца. Над каждым из них вписывается положительное качество. Так ученики подводятся к мысли, что воспитанный человек — это солнышко для других людей — светит, греет, улыбается...

Игра «Цветовые ассоциации» способствует более глубокому эмоциональному осознанию положительных и отрицательных качеств человека через ассоциативное цветовое восприятие. Школьники получают задания:

— Если бы вам предложили раскрасить качества человека цветами радуги — какой бы цвет вы выбрали для скромности? Почему? Для хвастовства? Для тактичности? Для сдержанности? Какой бы цвет вы выбрали для грубости? Для эгоизма? Почему?

Главное в этой игре — выбор относительно точной ассоциации и ее обоснование. Важными и обязательными здесь — комментарии учителя.

Игра-оценка (как и предыдущая группа игр) основана на оценочно-аналитическом подходе к заданиям человековедческого характера.

Игру «Волшебный стул»¹ можно было бы отнести к группе «игра-дифирамб», поскольку ее психолого-педагогическая нагрузка — в «высвечивании» только положительных граней каждой личности, создании ауры доброжелательства и тепла.

Методика проведения игры: на волшебный стул приглашается один из детей. Как только он садится, становятся очевидными все его достоинства, о которых говорят другие; «волшебный стул» не способен высветить ни один недостаток, только положительные качества.

¹ Идея игры «Волшебный стул» принадлежит Н.Е. Шурковой.



Педагог предлагает немного подумать, потом произнести вслух хорошие качества своего одноклассника. Школьники называют качества (умный, добрый) или указывают на поведенческие характеристики (всегда помогает, что ни попросишь — всегда даст), иногда сообщают о случаях, во время которых проявилась личность (когда я болел, он ко мне приходил и др.).

Игра проводится неоднократно, необходимо, чтобы момент «возвышения» был у каждого.

Очень важно, чтобы взрослый задавал тон игры. Его педагогическая техника (голос, мимика, пластика) как бы лепят эмоциональную ауру, вовлекая детей в добрую расположенность к каждому.

В игре «*Давайте говорить друг другу комплименты*» учащиеся садятся в круг, ведущий вручает «волшебную палочку» рядом сидящему, он должен приветливо улыбнуться соседу справа и, назвав его по имени (а лучше в нежном, ласковом варианте — Сереженька, Танечка), сказать комплимент. Желательно, чтобы другие участники игры внутренне согласились с этим комплиментом: «Оленька, ты сегодня так хорошо выглядишь». — «Спасибо, Саша». Саша: «Витенька, у тебя такое доброе лицо» и т.д.

Игра-шутка не только настраивает школьников на дружелюбное обсуждение каких-либо недостатков, но и вносит в серьезный разговор живую струю естественной непринужденности. Например, в ходе беседы «Как избавиться от лени?» была использована игра-шутка, суть которой заключалась в следующем: в самый неожиданный момент раздается стук в дверь, появляется доктор Айболит (эту роль может сыграть ученик старших классов). Он произносит: «Здравствуйте, ребята! Вот я, доктор Айболит. У кого здесь что болит? Как живете? Как животик? Еду я в страну Лилипутию, к первоклашкам — там надо троих ребят вылечить от драчливости. По дороге получаю срочный вызов в ваш класс. Говорят, у вас вспыхнули очаги страшной болезни, имя которой «лень». Я сейчас проверю, так ли это. Может, ошибка?»

Доктор Айболит подходит к нескольким школьникам (учитель заранее обговаривает

с ним, к кому надо подойти, — это школьники, снизившие за последнее время успеваемость), выслушивает, выстукивает, потом сокрушенно разводит руками: «Да, диагноз подтвердился. Надо лечиться. Вот вам рецепты»:

1. Главное — вовремя и очень старательно делать уроки — ЗСС! Заставь самого себя!

2. Заведи тетрадь и каждый день рисуй в нем веселую рожицу, если тебе удалось победить свою лень, и грустную — если не удалось.

3. Не забудь перед сном отчитаться Айболиту обо все хороших делах.

Эта игра стимулирует детей к волевым усилиям (рецепт 1), рефлексивной самооценке (рецепт 2) и ежедневному самоотчету (рецепт 3). В восприятии младших школьников шуточный игровой сюжет не содержит педагогического «нажима», предписания — этим и ценен. Игра важна и для воспитания, так как учитель организовал стимулирующую игру, в дальнейшем важно очень деликатно, вместе с родителями, продолжать индивидуальную работу с этими детьми.

Мы видим, что в большинстве случаев игровые сюжеты так или иначе связаны с художественными образами.

Охарактеризуем некоторые приемы применения эмоционально-образного стимула без игровой аранжировки.

Рассказ-эмоция — это литературный сюжет или рассказ очевидца с ярко выраженной, открытой идеей и содержанием, способным вызвать у младших школьников сильный эмоциональный отклик. Лучше всего этот прием вводить в конкретной ситуации. Приведем пример.

Группа мальчиков, воспитанников школы-интерната, во время прогулки у пруда затеяла жестокую игру: они ловили лягушек и издевались над ними. На гневное возмущение воспитательницы ребята ответили: «Так ведь мы их испытываем на болевую выносливость! Ученые же все испытывают на лягушках...» На следующий день учитель рассказала учащимся о пользе лягушек, а воспитатель провела этическую беседу «Что такое жестокость?». Наиболее



сильным компонентом беседы было чтение отрывка из повести В. Тендрякова:

«— Смотрите все!

Санька не торопился, уставился в сторону сарая выпуклыми немигающими глазами, лениво раскачивал привязанную лягушку. А та висела на веревочке вниз головой, растопыренная, как рогатка, обмершая в ожидании расправы... На секунду лягушка перестала болтаться, повисла неподвижно... А Дюшка вдруг в эту короткую секунду заметил ускользавшую до сих пор мелочь: распятая на веревочке лягушка натужно дышала изжелта-белым мягким брюхом. Дышала и глядела бессмысленно выкаченным золотым глазом. Жила вниз головой и покорно ждала...» [2].

Этот рассказ стал камертоном предстоящего обсуждения с детьми таких понятий, как «все живое хочет жить», «все живое чувствует, страдает». Воспитатель вместе с учащимися осудили жестокость как негативное качество любого человека.

Сказка-быль на материале из жизненного опыта детей — интересный вариант, успешно применяемый творчески работающими педагогами. Его привлекательность — в остроте и актуальности сказочного сюжета, вызывающего у школьников разнообразную гамму чувств: удивление, сопереживание, раскаяние, стремление пересмотреть нравственную позицию, линию поведения.

Содержательная канва сказки-были — подлинные факты, события. Сказочный орнамент может быть создан введением традиционного начала: «Жили-были...», «В некотором царстве, в некотором государстве...», «В одной волшебной стране...». Например: «В третьем классе жили-были дружные и трудолюбивые ребята. Жили они — не тужили, уроки учили, зря времени не теряли, друг другу помогали. Но наступила весна, ярко засветило солнышко, и в класс то и дело стала захаживать непрошенная гостья — двойка...» Дальше сюжет развивается по линии — как отвадить эту гостью? «Поскольку этот класс был дружный, ребята подумали-подумали и решили...»

Учитель делит класс на творческие группы. Каждая группа получает задание

придумать, как дальше развивались события, и сочинить конец сказки. После представления группами своих сказок учитель всех благодарит, потом объединяет самые ценные идеи, настраивает учеников на необходимость самоорганизации, самоконтроля, стремления помочь тем из них, к которым иногда захаживает в гости двойка. Конечно, свой заключительный монолог учитель также представляет в сказочной «аранжировке».

Очень привлекателен для младших школьников **рассказ-притча**, потому что похож на сказку. Притча — это сложный конгломерат и правды, и вымысла, и намек, и призыва к размышлению; она ценна максимальным заострением нравственного смысла. Большим мастером притчи был В.А. Сухомлинский. Многие из них вошли в «Хрестоматию по этике»: «Вол и садовник», «Пекарь и портной», «Счастье и труд» и др.

В заключение перечислим и другие приемы эмоционально-образного стимула, которые может применять учитель:

— ссылка на эпизоды-аналоги художественных впечатлений (фильмов, спектаклей) с анализом эмоционально наполненных, нравственно-проблемных моментов;

— просмотр киноэпизодов видеофильма с пристальным вниманием к внутренним состояниям персонажей, мотивации поведения, их анализ;

— просмотр произведений изобразительного искусства с углубленностью в их нравственно-эмоциональный контекст;

— изобразительное творчество детей на заданную тему (например, «Мои любимые родители», «Самые интересные дела», «Природа и я» и др.);

— музыкальный фон для эмоционального настроения на предстоящую тему разговора; в процессе самоуглубления, размышления над этическими задачами, в ходе релаксации или рефлексии.

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Сухомлинский В.А. Хрестоматия по этике. М., 1990.
2. Тендряков В. Весенние перевертыши. М., 1975. С. 4–5.