

О ПОЛОРОЛЕВОМ ВОСПИТАНИИ МАЛЬЧИКОВ И ДЕВОЧЕК: ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ КОМПОНЕНТ

Известно: дошкольный возраст – период, когда закладываются и формируются наиболее глубокие слои психики личности. Самым интимным образом в эти слои вплетается полоролевая дифференциация. Данные многих современных исследований, отечественных и зарубежных, доказывают: осознание своей половой принадлежности – единый биосоциальный процесс. Он соединяет онтогенез, половую социализацию и развитие самосознания. По утверждению И.С. Кона, все или почти все онтогенетические характеристики - не только возрастные, но и половозрастные.

В реальной жизни ребенок, развиваясь, осознает себя как представитель определенного пола. Абстрактного ребенка нет. Есть конкретная личность - мальчик или девочка. Личность, которая «рождается на наших глазах». Исходя из этого, начало полоролевого воспитания следует отнести к дошкольному возрасту. В противном случае неизбежны отклонения. К чему они могут привести? К эмоциональному неблагополучию среди сверстников. А в дальнейшем – стать препятствием к выполнению семейных и общественных функций.

Механизмом полоролевого воспитания выступают личностно-ориентированные технологии: средства, методы и формы.

Средства охватывают народные игры, сказки, пословицы, поговорки, колыбельные песни и т.д. В совокупности они способствуют овладению полоролевым опытом, ценностями, смыслом, способом поведения. Иными словами, обуславливают развитие нравственно-волевых качеств, которые характерны как для мальчиков, так и для девочек.

Методами выступают познавательно-развивающие этические беседы, специально организованные проблемные ситуации; игровые и реальные диалоги; игры театральные, имитационные, сюжетно-ролевые, драматизации, с элементами ритуалов, сюжетно-образные, символические, моделирующие жизненно значимые ситуации; (схемы), состязательные игры конкурсы, турниры-викторины, брейн-ринги).

Форма организации – деятельность игровая, интеллектуально-познавательная, рефлексивная, экспериментальная, проблемно-поисковая и др. Целостный процесс полоролевого воспитания представляет собой систему, которая выстроена согласно определенной логике. Речь идет:

- о систематическом и целенаправленном образовании детей в области культурно-исторических знаний, самосознания и ощущения себя в полоразвивающем социокультурном пространстве детского сада;
- об овладении полоролевым опытом, ценностями, смыслом и способом полоролевого поведения в специально организованных совместных и индивидуальных видах деятельности. В ходе этой деятельности происходит самоосознание достоинства Я мальчика (девочки), проявление эмоционально-смысловой оценки, потребностей, способностей и мотивов;
- об открытии наследия предков в социуме, культуре и традициях как способах проявления мужественности и женственности;
- об организации межполовых разновозрастных сообществ как среды полоролевой социализации и идентификации, о развитии способности конструировать взаимоотношения со взрослыми и сверстниками своего и противоположного пола.

ТЕХНОЛОГИИ ПОЛОРОЛЕВОГО ВОСПИТАНИЯ

Для работы с детьми младшего и среднего дошкольного возраста

Технологии подразделяют на те, что способствуют формированию представлений детей о различиях полов (физических, поведенческих и нравственно ценных); обуславливают развитие способов взаимодействия, характерных для мужского и женского типов поведения; развивают нравственные качества, характерные для мальчиков и девочек.

Рассмотрим подробно каждый вид.

1. Технологии, способствующие формированию представлений детей о различиях полов (физических, поведенческих и нравственно ценных)

В их число входят:

- **специально организованные проблемные ситуации.** Педагог описывает возможную ситуацию, например: «Посмотрите, как красиво одета сегодня наша Машенька. Платье это сшила мама. Но у нее была помощница - Машенька. Я знаю, многие из вас помогают маме. Пожалуйста, расскажите, как вы это делаете. (Ответы.) Можете привести примеры из книг? Кто из героев помогает родителям? (А. Варткина «Помощницы»; П. Воронько «Мальчик Помогай»; Г. Люшнин. «Мастерица»; 3. Александрова «Сережа моет калоши»);

- **моделирование жизненно значимых ситуаций.** Каждая ситуация должна включать в себя проблему и ряд действий. Задача ребенка: определиться и руководствоваться ими в среде сверстников.

Модель поведения для мальчиков

А. Дети садятся за столы завтракать. Таня осталась без стула. Как ты будешь действовать? Уступишь свой стул? Скажешь воспитателю? Сядешь за стол, не замечая девочки?

Б. У Наташи порвался пакет, конфеты рассыпались по полу. Как ты будешь действовать? Подберешь конфеты и отдашь их девочке? Попросишь угостить конфетами? Не обратишь внимания?

Модель поведения для девочек

А. В группу пришел новичок. Он грустит, ни с кем не играет. Как ты поступишь? Скажешь ему ласковое слово, улыбнешься? Принесешь интересную игрушку? Назовешь его «плаксоу-ваксоу»? Не обращай на него внимания, будешь играть с другими детьми?

Б. После обеда мама просит помочь убрать со стола. Как ты поступишь? С радостью согласишься? Скажешь, что сначала поиграешь, а потом все уберешь? Откажешься?

Дидактические игры

1. «Кто что носит?»

Цель. Учить находить отличия во внешнем облике мальчиков и девочек.

Материал. Фланелеграф; фигурки мальчика и девочки, вырезанные из картона.

Задание. Разобраться, какая одежда нужна куклам - Кате и Пете.

Ход игры. Воспитатель по ошибке прикладывает юбку к фигурке мальчика или завязывает ему бант. Дети должны исправить ошибку и одеть кукол самостоятельно.

Дополнительное задание. Выбрать для кукол подходящие для них предметы или игрушки: девочке — скакалку, зонтик; мальчику — гимнастические кольца, удочку.

2. «Наши прически»

Цель. Формировать представление о разновидностях причесок; развивать фантазию, воображение.

Материал. Картинки, сюжетные и предметные; принадлежности для ухода за волосами: расчески, заколки, резинки, бантики, зеркало.

Задание. Разобраться, на каких картинках изображен мальчик, на каких - девочка; отметить детали и особенности причесок: стрижка короткая, длинная. После обсуждения оборудовать салон красоты.

3. «Сундучок русской хозяйшки»

Цель. Расширить представление о быте русского народа; развивать уважительное отношение к труду женщины, желание ей помогать, интерес к истории и культуре своего народа.

Задание. Рассмотреть старинные и современные предметы, отобрать те, которые использовали в старину (глиняный горшок, игрушечный самовар, стиральная доска, современный утюг, игрушечный чайник, набор кукольной посуды).

Игры-соревнования

Задание. Сказать больше добрых, красивых слов о маме, папе; назвать предметы, которые могут принадлежать только маме или только папе; перечислить имена мальчиков (девочек).

2. Технологии, способствующие овладению способом мужского и женского поведения

Игры-занятия с куклами

Задание. Накормить куклу Машу, одеть куклу Машу на прогулку, помочь ей принять гостей, вылечить куклу Машу.

Подвижные игры

Утка и утята»

Цель. Создать атмосферу общности, воспитывать чувства сопереживания, ответственности; развивать у девочек способность и желание заботиться о малышах.

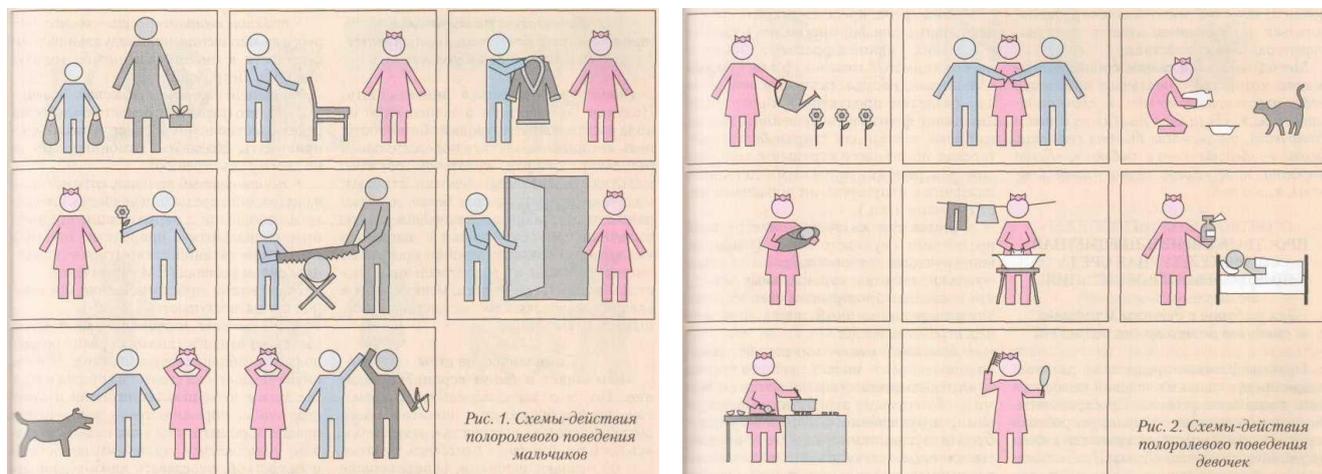
Материал. Покрывало.

Действующие лица. Мама-утка, маленькие утята (четверо-пятеро детей), коршун (воспитатель).

Ход игры. Мама-утка с утятами греются на солнышке, купаются в пруду, ищут червячков на полянке... Неожиданно налетает коршун и пытается похитить утят. Задача мамы-утки - уберечь своих деток, собрав их вместе, защитить от опасности с помощью покрывала. Если эта задача решается, коршун, несолоно хлебавши, покружившись угрожающе еще некоторое время, улетает. Теперь мама-утка вновь выпускает своих детей из укрытия, чтобы они могли вновь резвиться на полянке.

Схемы-действия

Схемы-действия отражают культурные эталоны поведения, способствуют усвоению правил мужского и женского поведения. Наиболее интенсивны они на месте встречи мальчиков и девочек, уже заданном пространством учреждения, - там, где дети имеют возможность проявить самостоятельность, свободу (см. рис. 1, 2).



Сюжетно-ролевые игры

Цель. Овладеть полоролевым репертуаром, способами мужского и женского поведения в семье: «Дочки-матери», «У нас гости», «Идем в кукольный театр», «Переезжаем на новую квартиру».

Моделирование ситуаций

Я и моя семья. Дети поочередно берут на себя роли членов семьи и свою собственную; проектируют возможную социальную ситуацию (дома или на улице) и способ поведения.

1. Технологии, развивающие нравственные качества, характерные для мальчиков и девочек

Совместная трудовая деятельность.

Получив задание, дети в зависимости от пола распределяют трудовые обязанности, цель которых - получить положительный результат.

Стирка кукольной одежды: мальчики носят воду, девочки стирают; мальчики относят чистое белье, девочки развешивают; *уборка в природном уголке:* мальчики приносят горшки с цветами в умывальную комнату, девочки протирают листья, орошают их водой; мальчики расставляют цветы по местам, меняют воду в аквариуме, девочки чистят клетки животных и т.д.

Символические игры

«Кто живет в твоём сердце?»

Задание. Получив карточки-символы, схематически изображающие понятия «доброта», «красота», «честность», «смелость», «сила» и т.д. (см. рис. 3), отобрать те, которые обозначают ценности, определяющие и направляющие поведение мальчика и девочки. В качестве символа можно воспользоваться изображением мишки, выполняющего различные действия.

действия.



Рис. 3.
символы к
игре «Кто
живет в
сердце?»

Карточки-
игра «Кто
живет в
сердце?»

Метод диалога с самим собой, содержание которого – реальные проблемы: «*Мне грустно, потому что...*», «*Мне радостно, и я...*», «*Если бы я был(а) мальчиком (девочкой), то...*», «*Мне бывает страшно, когда...*», «*Больше всего я люблю...*», «*Когда вырасту, я...*», «*Когда стану папой (мамой), я...*» и т.д.

ПРОСТРАНСТВЕННО-ПРЕДМЕТНАЯ СОЦИОКУЛЬТУРНАЯ СРЕДА ПОЛОРОЛЕВОГО ВОСПИТАНИЯ

Для работы с детьми младшего и среднего дошкольного возраста

Пространственно-предметная развивающая среда - одно из условий полоролевого воспитания ребенка. Пространственно-предметная среда стимулирует ребенка на отражение в жизнедеятельности своего (мужского, женского) образа. При ее построении учитываются:

- *принцип эмоциональности* – то, что дает ребенку ощущение индивидуальной комфортности и эмоционального благополучия (В.А. Петровский);
- *принцип свободы и самостоятельности* – то, что позволяет самостоятельно определять отношение к среде, а также воспринимать, создавать, комбинировать её по своему усмотрению;
- *гуманитарный принцип*, отражающие в содержании среды мир человека, его связи и отношения с окружающим предметным, социальным и природным миром, а также помогающий раскрыться сущностным силам ребенка (Р.М. Чумичёва).

Элементами пространственно-предметной среды выступают:

- игрушечная гостиная - мини-сред, светского этикета (диван, сервант со столовым и чайным сервизами, стол, торшер пианино, цветы на столе и на стенах и т.д. где дети с помощью воспитателя и самостоятельно упражняются в выполнении правил хорошего тона (как сидеть за столом, пользоваться столовыми приборам и салфеткой, передавать хлеб, усаживать девочку за стол, вести беседу и т.д.);
- мини-среда, представляющая то, что необходимо для формирования мужских и женских умений (фрагмент игрушечного кухонного блока: шкаф с полочкам и ящиками, посуда, газовая плита, стол для разделки продуктов и приготовления пищи; фрагмент игрушечного ванного блока: тапки для стирки белья; мастерская по ремонту игрушек с материалом для ремонта, запасными деталями, шкафчик с игрушечными образцами инструментов и т.д.);
- уголок для мальчиков, наполненные предметами «мужского мира» (машины конструкторы, строительный материал) фуражки, пилотки, строительные каски что позволяет проигрывать специфичны для пола роли (военный, моряк, милиционер, строитель и т.д.);
- домашний очаг - микропространство для девочек - модель уютного уголка, куклы-мальчики, куклы-девочки со всеми необходимыми атрибутами, аксессуарами, игрушечная мебель, шкатулки с бусами, пуговицами и т.д., т.е. те предметы, которые способствуют выполнению различных социальных ролей (кукла-мама, кукла-хозяйка, кукла-мастер).

ТЕХНОЛОГИИ ПОЛОРОЛЕВОГО ВОСПИТАНИЯ

Для работы с детьми старшего дошкольного возраста

- *схемы-действия*, отражающие культовые эталоны поведения представителей мужского и женского пола;
- *уголок красоты* - закрытое ширмой пространство (зеркало, полочка с расческами, одежными щетками, заколками, бантами)- где есть возможность самостоятельно, без посторонних наводить порядок во внешнем виде;
- *карточки-символы*, выражающие доброту, красоту, честность, смелость, силу и др., ценности, которые определяют и направляют поведение.

Технологии подразделяются на те, что способствуют формированию полоролевых знаний и представлений; овладению способами полоролевого поведения; воспитанию качеств женственности и мужественности, самосовершенствованию женской (мужской) индивидуальности; формированию представлений о культуре и народных традициях

Рассмотрим подробно каждый вид.

1. Технологии, способствующие формированию полоролевых знаний и представлений

Специально организованные виды деятельности.

Выступают в виде этических индивидуальных и совместных бесед как с мальчиками, так и с девочками.

Темы бесед с мальчиками: *«Мальчики-защитники слабых (девочек, женщин, стариков)», «Мальчики — маленькие рыцари», «Мальчики - юные мастера», «Мальчики – будущие папы».*

Темы бесед с девочками: *«Девочки - маленькие хранительницы и утешительницы», «Девочки - маленькие принцессы», «Девочки – будущие мамы».*

Темы совместных бесед: *«Мальчик и девочка – такие разные и такие похожие», «Защита и сострадание - качества мужчины и женщины», «Внешние формы поведения мальчика и девочки», «Мальчики и девочки в совместной деятельности», «Мальчик и девочка – будущая семья».*

Игры-соревнования, стимулирующие познавательную активность: *«Назови смелую профессию», «Опиши словесно портрет девочки (мальчика)», «Кто передаст характер героя (героини) известного произведения?», «Кто составит небольшой рассказ о мальчике (девочке, маме, папе, бабушке, дедушке) по заданным словам (веселая, озорная, забавная, смешливая; герой, храбрец, победитель, рыцарь)?».*

Символические игры

(авторские и модифицированные нами игровые методы Р.М. Чумичёвой)

1. «Предмет-мужчина, предмет-женщина»

Задание. Рассмотреть предмет (кувшин, лампа, подушка, карандаш), представить, кем бы он стал, если его оживить (мужчиной или женщиной), и обыграть эти предметы, изображая их взаимодействие - словесно или жестами.

2. «Мой любимый герой»

Задание. Сказочного или литературного: раскрыть словесно его суть; прикосновением волшебной палочки превратиться в того героя, кого нарисовал.

Примечание. Правила предусматривают символические действия и творческое взаимодействие с игроками; желательно вхождение в образ посредством мимики и пантомимы.

3. «Сбор чемодана»

Задание. «Собрать в чемодан» те черты характера (овеществленные в знаках и символах), которые помогают мужчине и женщине в жизни, способствуют умению видеть и понимать другого.

Дидактические игры

1. «Мама»

Цель. Развивать представление об обязанностях мамы в семье и на работе; воспитывать любовь к близким людям, желание доставить им удовольствие; закрепить употребление «волшебных слов», помогающих дарить окружающим радость, сохранять дружбу.

Материал. Набор открыток с изображением букетов, сувениров, предметов; карточки с текстом «волшебных слов».

Ход игры. По предложению педагога дети сочиняют рассказ на тему «Моя мама дома и на работе» и описывают ее портрет; с помощью открыток разыгрывают ситуации: «Выбираем подарок для мамы (бабушки, сестры)», «Поищем и найдем "волшебные слова" для мамы». Игра заканчивается совместным определением того, кто самый внимательный: дочка, сын, внук; обсуждением, почему сделали именно такой выбор.

2. **«Кем я хочу стать? Как буду работать?».**

Цель. Формировать умение делать выбор в соответствии с собственными интересами и способностями; осознавать значимость любой профессии.

Материал. Картинки, изображающие людей разных профессий.

Ход игры.

1. Беседа по темам: «Сколько профессий может освоить человек?», «Что определяет название профессии?», «Почему человек стремится овладеть профессией?», «Какая профессия самая лучшая? Почему?», «Кем я мечтаю быть? Чему я для этого должен научиться?».

2. Чтение стихотворения В.В. Маяковского «Кем быть?».

3. Обсуждение темы: «Какие профессии называют мужскими, а какие женскими? За что женщины овладевают мужской профессией, а мужчины – женской?».

4. Вывод, к которому детей подводит педагог: главное - любить и хорошо знать свое дело.

2. **Технологии, способствующие овладению способами полоролевого поведения**

Специально организованные проблемные ситуации. Педагог описывает те ситуации, которые ежедневно возникают в детском саду, например:

1. Сегодня, после завтрака все отправились на прогулку, Леночка осталась в группе, чтобы помочь Зое Алексеевне. Не напоминает ли ее поступок кого-то из сказочных персонажей? Кто так же, как Леночка, любил трудиться? С кем можно сравнить? С Крошечкой-Хаврошечкой или с Ленивицей?

2. Оля строила из кубиков домик. Пробежал Андрюша, нечаянно толкнул постройку. Строение рассыпалось. Никто не обратил внимания на девочку, на то, как она огорчилась. Только Саша подошел к Оле: собрав кубики, он стал успокаивать девочку. Невольно вспоминается одна из сказок братьев Grimm - «Гензель и Гретель». Кто расскажет, как Гензель заботился о своей сестренке? как успокаивал ее? как по-мужски находил выход из трудного положения? Кто представит, как в такой же ситуации повели бы себя Карабас-Барабас? Буратино? Айболит?

Прогнозирование ситуации. Его суть – представить свои действия в предлагаемой неприятной действительности. Основная задача, к которой педагог подводит детей: прежде, чем что-то сделать, следует остановиться, подумать: кто ты, мальчик или девочка? как должен повести себя мальчик (девочка), чтобы избежать неприятностей?

Примеры ситуаций:

1. Алеша и Дима, играя, не поделили машину. Что может произойти, если никто из них не хочет уступить? Как решить конфликт по-мужски?

2. Мама просит Свету убрать игрушки за собой и положить их на место. Что будет, если Света выполнит мамину просьбу? А если откажется?

Моделирование жизненно значимой ситуации, включающей проблему и ряд действий, которые следует выбрать и которыми следует руководствоваться в среде сверстников.

Модель поведения для мальчиков

1. Ты едешь в трамвае, сидишь у окна. Входит женщина. Ты уступаешь ей место? Продолжаешь сидеть и смотреть в окно? Взбираешься на колени мамы?

2. Большие мальчики обижают девочку. Она плачет. Что ты делаешь в такой ситуации? Зовешь старшего брата или маму? Сам заступаешься за девочку?

Модель поведения для девочек

1. Дети вышли на прогулку. У Алеши неправильно застегнуто пальто. Шапка съехала набок. Ты помогаешь Алеше привести себя в порядок? Жалуешься воспитателю на небрежный вид мальчика? Не замечаешь беспорядок в одежде Алеши?

2. Мама заболела. Ты будешь заботиться о ней? Или продолжишь играть как ни в чем не бывало? Станешь капризничать?

Ребенок моделирует ситуацию не только словесно. С помощью графических средств или демонстрационного материала он должен продумать и обозначить свои связи, отношения и действия с теми людьми, кто находится с ним в одной ситуации.

Сюжетно-ролевые игры

«Дочки-матери», «Переезжаем на новую квартиру», «Ожидаем гостей», «Дети заболели», «В семье празднуют именины».

Игры-драматизации

1. «Спящая красавица»

Цель. Формировать доброжелательные отношения между мальчиками и девочками; развивать способность и желание говорить приятное своим товарищам.

Задание. Мальчик (девочка) по желанию изображает спящего принца (спящую красавицу). Остальные игроки, соблюдая очередность, подходят к спящему герою и пытаются добрыми словами разбудить принца (или красавицу).

2. «Сказка наоборот»

Цель. Формировать умение входить в образ героя противоположного пола, понимать его интересы и нравственные ценности.

Задание. Придумать сказку, в которой действуют известные сказочные персонажи. Основное условие: героев (Карлсон, Буратино, Карабас-Барабас, Незнайка) изображают девочки, а героинь (Красная Шапочка, Крошечка-Хаврошечка, Золушка, Мальвина) – мальчики.

Подвижные игры

«Найди свою пару»

Задание. Держась за руки, составить пары.

Ход игры. По сигналу воспитателя дети разбегаются по площадке, изображая различные предметы. По второму сигналу – находят свою пару. Приз получает та пара, которая первой возьмется за руки и объяснит, как их предметы могут дополнить друг друга.

Моделирование ситуаций «Прими решение».

Цель. Формировать умение самостоятельно принимать решения, ориентируясь на эталон мужского и женского поведения, принятый в обществе.

Содержание. Воспитатель читает текст. Задача, поставленная перед детьми – самостоятельно продолжить и закончить сказку. Например: «Жила-была девочка, добрая, умная. Один недостаток был у нее – очень рассеянная. Однажды, отправляясь на день рождения своей подруги, девочка никак не могла найти заколки, чтобы привести в порядок прическу. Наконец нашла. Но тут куда-то запропастились носки... Что делать? Опаздывать нельзя. Помогла мама. И носочки нашла, и подарок для именинницы подготовила. Когда девочка была уже во дворе, у подъезда ее внимание привлек незнакомый малыш. Он сидел на лавочке и тихонько всхлипывал. Рядом никого не было...».

Ответы детей обсуждаются.

Имитационные игры

1. «Любящие родители»

Задание. Передать мимикой, эмоциями чувство радости, нежное, заботливое отношение родителей к своим детям.

1. **«Бездомный котенок»**

Задание. Проявить жалость, ласку к тем, кто нуждается во внимании.

2. **«Разъяренная медведица»**

Задание. Выразить эмоцию гнева; объяснить его причину у людей, животных; способ выхода из этого состояния.

3. **«Охота Бабы Яги»**

Задание. Передать характер отрицательного сказочного героя выразительными движениями, мимикой.

Коммуникативные методы

1. **«Посмотри в глаза»**

Задание. Составить пары, посмотреть друг другу в глаза, представить, каким (какой) станет партнер (партнерша), когда вырастет, рассказать об этом.

2. **«Секретные совещания»**

Задание. Собраться мальчикам на «совещание» и решить, что приятного, доброго, полезного они могут сделать для девочек.

1. **Игра «Подарок»**

Ход игры. Дети, чередуясь (мальчик-девочка), образуют круг. По предложению водящего (воспитатель) преподносят соседу воображаемый подарок: руками изображают, что дарят, говоря при этом что-то приятное. Водящий дает установку: «Подумайте, какой подарок было бы приятно получить вашему (вашей) соседу (соседке)». По окончании игры спрашивает, что подарили. Предлагает сопоставить, насколько верно сосед (соседка) понял преподносимый дар. Дети, в свою очередь, делятся впечатлениями о том, какие они испытали чувства, получая или преподнося подарок.

2. **«Скажи комплимент»**

Ход игры. Рассадив детей по кругу, педагог предлагает каждому, соблюдая очередность, сказать своему соседу что-то приятное. Тот, к кому обращаются, обязательно благодарит за доброе слово.

Примечание. В следующий раз задание можно усложнить, предложив мальчикам обратиться к девочкам так, как это сделал бы рыцарь или мушкетер, увидев свою королеву, а девочкам - повести себя как Золушка на балу. По выполнении задания обсудить совместно, кто сказал самый необычный или неожиданный комплимент.

3. Технологии, способствующие воспитанию женственности и мужественности, самосовершенствованию женской (мужской) индивидуальности

Состязательные игры

1. **«Рыцарский турнир»**

Ход игры. Турнир проводят мальчики-рыцари, соревнуясь в ловкости, сноровке (попадание в цель, бег с препятствиями, прохождение по лабиринту), силе (перетягивание каната, армрестлинг), смекалке (отгадывание кроссвордов, задач, головоломок), галантности (приглашение на танец), остроумии (изложение забавного случая, придумывание названия к смешным картинкам). Подведение итогов и награждение победителей проводят девочки.

2. **«Маленькая хозяйка»**

Ход игры. Девочки соревнуются в кулинарных способностях (приготовление бутербродов, салатов), знании кулинарных рецептов, умении сервировать стол, принимать гостей.

Коммуникативные методы

1. «Новое имя». По заданию педагога дети дают характеристику каждому в группе, начиная с первой буквы имени, например: Наташа – *нежная, надежная, неунывающая*; Саша – *смелый, сильный, стойкий*. Охарактеризовать товарища можно и по ассоциации с каким-либо растением, животным или явлением, например: Таня – *травинка (тоненькая, хрупкая, нежная)*; Вася – *василек (глазки голубые, как у василька)*; Ксюша – *кошечка (ходит тихо-тихо, совсем не слышно, как кошечка)*; Саша – *солнышко (добрый, радостный, согревающий своей улыбкой)*. Когда станет ясно, что дети усвоили инструкцию, педагог, подзывая к себе каждого воспитанника, предлагает придумать свой вариант характеристики.

2. Инсценировки по сюжетам произведений

Задание. Раскрыть поступки героев, проявивших мужественность, женственность («Морозко», «Рукодельница и Ленивица», «Крошечка-Хаврошечка»; С.Т. Аксаков «Аленький цветочек»; К.И. Чуковский «Айболит»; Г.Х. Андерсен «Свинопас», «Все хорошо, что хорошо кончается»; братья Гримм «Гензель и Гретель»).

4. Технологии, обуславливающие формирование представлений у мальчиков и девочек о народной культуре и народных традициях воспитания

Экскурсия в краеведческий музей.

Цель. Знакомить с историей предков, их жизненным укладом, одеждой, ролью мужчины и женщины в семье и обществе, символами, знаками, предметами мужского и женского мира, особенностями воспитания мальчиков и девочек; воспитывать интерес к истории родного края, к своей малой родине, чувство гордости за своих предков.

Диалогово-игровые методы

1. «Беседа с героем сказки»

Цель. Развивать дружеские взаимоотношения между мальчиками и девочками; обучать умению действовать в соответствии с ролью.

Материал. Карточки с изображением различных сказочных персонажей.

Ход игры. Из набора карточек выбрать одну и принять на себя роль этого героя или героини (Василиса Прекрасная, Илья Муромец, Снегурочка, Змей Горыныч, Иванушка-дурачок, Емеля, Крошечка-Хаврошечка, Марья-Искусница).

Выбрав пару (мальчик-девочка), разыграть ситуацию, предложенную педагогом, например: сочинить беседу между двумя персонажами на определенную тему (о погоде, друзьях, желаниях, любимых занятиях и т.д.); придумать и провести диалог сказочных персонажей по поводу какой-либо совместной деятельности.

2. «Главные слова»

Цель. Находить в сказке главные, значимые слова, раскрывающие полоролевые ценности. **Материал.** Иллюстрации к знакомым сказкам.

Ход игры. По предложению педагога дети вычлениют в сказке слова, раскрывающие нравственный смысл поступков героев. Это могут волшебные слова, сказочные приговоры, слова, что несут смысловую нагрузку. Так, основные слова в сказке «Морозко», сказанные падчерицей: «Тепло, Морозушко, тепло, батюшка!». Отсюда понятно: вовсе не случайно, что ее терпение, доброта, трудолюбие, мягкость вознаграждаются. Главные смысловые слова в былинке «Вольга и Микула» произносит богатырь: «Простой крестьянин я, землю пашу. Хлебом Русь кормлю. А зовут меня Микула Селянинович». Важно донести до детей мысль: трудолюбие, отвага, сила, смелость, любовь к Родине на земле Русской всегда являлись и являются ценностями.

Игры-состязания

Задание. Назвать пословицы, раскрывающие мужские и женские качества характера; назвать пословицы о семье, почитании родителей, любви к детям; душевно

спеть колыбельную песню сыну или дочке; назвать сказки, в которых действуют добрые, заботливые, трудолюбивые, сильные, выносливые, отважные, находчивые герои; нарисовать старинный праздничный наряд мужчины (женщины); назвать старинные предметы быта.

Русские народные игры

1. «В хороводе были мы»

Цель. Формировать умение овладевать нормами межполового общения.

Ход игры. Действие разворачивается внутри хоровода, а героями становятся мальчик и девочка, выбранные по жребию. По окончании песни:

В хороводе были мы.

Ай-люли, были мы.

Увидали парочку.

Постой, пара, поклонись, Ай-ли, поклонись.

Хороводу покажись – выбирается новая пара.

2. «Утка»

Ход игры. Играющие (чередуюсь: мальчик-девочка) образуют круг. В центре – «утка» (девочка), за кругом – «селезень» (мальчик). Он должен поймать утку, стремясь прорваться в круг. Стоящие в кругу, сцепив руки, мешают ему, защищая утку.

ПРОСТРАНСТВЕННО-ПРЕДМЕТНАЯ СОЦИОКУЛЬТУРНАЯ СРЕДА ПОЛОРОЛЕВОГО ВОСПИТАНИЯ

Для работы со старшими дошкольниками

Построение пространственно-предметной среды строится на тех же принципах, что и в группах младшего и среднего дошкольного возраста. Ее социокультурными элементами выступают:

- мини-среда мужского и женского труда, содержащая оборудование, необходимое для формирования мужских и женских умений (мастерские с наборами слесарных, плотницких, строительных инструментов; сельскохозяйственный инвентарь; швейные принадлежности, фрагменты кухонного блока, ванной комнаты и т.д.);
- макет русской избы, убранство дома: стол, лавка, скамья (лавка со спинкой), столы (табуретки), сундуки, детская люлька, полки-воронцы, рукомойник, ушат, прялка и т.д.;
- мини-среда светского этикета (костюмы, шляпки, галстуки-бабочки, цветы, книги и т.п.), обеспечивающая детям возможность самостоятельно проигрывать ситуацию, которая требует следования правилам хорошего тона, этикета (званный обед, концерт, незнакомые люди, театр, прием гостей);
- атрибуты, представляющие мужские и женские профессии (портреты людей разных специальностей, элементы одежды, профессиональные принадлежности, книги, повествующие о людях разных профессий);
- уголок «Мужская доблесть», в центре которого – портрет рыцаря в доспехах (шлем, кольчуга, палица, деревянные мечи, щиты); казачье снаряжение (сабля, шапка, пика, патронташ, портупея, папах, бурка); современное военное обмундирование и оружие (китель, фуражка, гимнастерка, фляга, пистолет, автомат); зарисовка парусника, самолета, корабля;
- уголок девочек, где собраны атрибуты для игр «Дочки-матери», «Салон красоты», «Больница»;
- художественная мини-галерея – экспозиция репродукций произведений живописи, графики, литературных произведений, отражающая образы мальчиков, девочек, мужчин, женщин;
- схемы-действия, где отражены культурные эталоны поведения представителей мужского и женского пола.