

Аналитический отчет

«Теоретический анализ научно-методической литературы и педагогического опыта изучения детской субкультуры»

Теоретические подходы к изучению детской субкультуры

В соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования развитие и воспитание детей должно осуществляться с учетом социокультурной ситуации развития личности дошкольников, с учетом их образовательных потребностей и интересов. В этом сложном процессе становления человека немало зависит от того, как ребенок адаптируется в мире людей, сможет ли он найти свое место в жизни и реализовать собственный потенциал, насколько он социализирован в обществе. При этом процесс социализации разворачивается как путь активного вхождения ребенка в культуру и присвоения им доступного содержания культурного опыта в субъектной роли в разных видах детской деятельности, общения и познания. Здесь важным элементом развития личности выступает детская субкультура.

Общепринятое определение субкультуры представляет собой специфическую культуру различных (возрастных, социальных, культурных, профессиональных, этнических, конфессиональных, религиозных) групп, объединенных общими интересами в определенной области жизнедеятельности (Попкова). Впервые размытое понятие «детская субкультура» появилось в XX веке (Л. Выготский, А. Леонтьев, Д. Эльконин и др.) рассматривалось с точки зрения психологии развития ребенка как мир детства, в большей степени, существующий независимо от социума. Однако, со временем, исследователи мира детства, стали замечать влияние окружающей среды на становление личности ребенка (М. Зиновьева, А. Асмолов, Б. Ананьев и др.). Анализ научно-методической литературы показал, что детская субкультура ранее не рассматривалась как отдельный пласт развития ребенка, влияющий на его социализацию.

Первое представление детского сообщества как субэтнуса появилось 70-80 лет назад в трудах русского исследователя детской культуры Г.С. Виноградова, а также в иностранных – у американского этнографа детства М. Мид. В.М. Осорина и И. Кон продолжили развивать идею обособленного детского мира.

Итак, существует несколько определений детской субкультуры:

1. Субкультура – система норм и ценностей, отличающих группу от большинства общества. (Секретный мир детей в пространстве мира взрослых / М. В. Осорина. 4-е изд. – СПб.: Питер, 2009. – 304 с.)
2. Детская субкультура — в широком значении — все, что создано человеческим обществом для детей и детьми. [Социальная психология: 2-е изд., перераб. / М.Р. Битянова. – СПб.: «Питер», 2008. – 368 с.].

3. Детская субкультура (из психологического словаря) – это смысловое пространство ценностей, установок, способов деятельности и форм общения, осуществляемых в детских сообществах данной конкретно-исторической социальной ситуации развития.

4. Детская субкультура представляет собой совокупность особенностей поведения, форм общения, способов деятельности самих детей, а также социокультурные инварианты, зафиксированные в детском языке, мышлении, игровых действиях, фольклоре. (Н.А. Иванова, Т.Д. Попкова)

Изначально изучение детской субкультуры началось во второй половине XIX века с позиции использования детьми народной культуры - фольклора: колыбельных, детских песен, детских игр (П. Шейн, П. Бессонов, Е. Покровский). Шейн первым попытался классифицировать детское проявление субкультуры, Виноградов чуть позже обобщил накопившийся опыт исследования детской субкультуры.

В наше время также проявляется живой интерес к проявлениям детской субкультуры, что отразилось в трудах М. Осориной, Н. Иванова, В. Собкина, Н. Коротковой, Т. Попковой и др.

Из вышеизложенного следует, что до настоящего времени детская субкультура так и осталась «темной лошадкой». Однако, на данном этапе современного мира очень важно понять, как и какие применить знания о мире детства в образовательном процессе, как помочь детям социализироваться, как ребенку проявить инициативу, чтобы его «услышали». Мы в своей экспериментальной работе попробовали немного приблизиться к пониманию детской субкультуры применительно к ее проявлениям у детей дошкольного возраста для обновления режимных моментов образовательного процесса.

Детская субкультура – это особая система бытующих в детской среде представлений о мире, ценностях, своего рода культура в культуре, живущая по специфическим и самобытным законам, хотя и встроена в общее культурное целое. Это совокупность особенностей поведения, форм общения, деятельности самих детей с детским языком, мышлением, игровыми действиями и фольклором.

Детская субкультура – это все, что создано в человеческом обществе для детей и детьми. Она оказывает влияние на формирование личности и формулированием собственного, на воспитание таких качества, как социальная уверенность, активность, самостоятельность, инициативность. Благодаря детской субкультуре ребенок обретает свою сущность и конструирует свой собственный мир. Основные культурные ценности детской субкультурой передаются из поколения в поколение сверстников, носителем этих ценностей является детское сообщество. Детская субкультура оказывает влияние на конструирование индивидуального детства, становление личности, формирование ценностей и норм.

В развитии детской субкультуры одновременно присутствуют 2 характеристики: ее консервативность и динамичность. Это целый пласт сохраняющийся на протяжении столетия:

- дразнилки и обзывалки, высмеивающие ябедничество, плаксивость, жадность; они помогают ребенку отстаивать себя при нападках сверстников в форме словесной самозащиты, тренируют эмоциональную устойчивость и самообладание;
- потешки, колыбельные песни, прибаутки знакомят с простейшей моделью мироустройства, формируют базовое доверие к близкими и к миру в целом;
- детское собирательство (тайники, секретки) дает возможность ребенку утвердить себя через эти предметы, помогают пережить чувство одиночества, которое возникает в результате формирующейся личности автономно.

Познание мира сверстников, взрослых это возможность приобщения к миру человеческих ценностей, что помогает ребенку осознать свои отличия и предпочтения, интересы, формировать собственную систему ценностей. Выставки семейных увлечений, презентации образа жизни своей семьи – все это дает возможность познакомиться с внутренним миром других людей, анализировать и сравнивать ценности свои и окружающих.

Для накопления ребенком первичного опыта общения и оказания помощи в осознании себя как члена детского коллектива эффективна такая форма работы как презентация. Они могут быть разными по структуре и содержанию, но должны выражать общие интересы группы, например:

- Презентация группы (т.е. развивающей среды в целом или отдельных игровых зон);
- Презентация выставочных материалов, которые знакомят с жизнью группы (традиции группы, отдых детей, праздники, увлечения);
- Презентации групповых достижений (результаты детской группы в каком-либо виде деятельности);
- Выставки. Участие ребенка позволяет ему транслировать окружающим собственный внутренний мир, осознавать значимость своей личности, осваивать социальные роли, правила и нормы поведения. Выставки могут быть авторские (персональные, семейные), тематические (коллективные, совместного творчества). Дети могут быть организаторами, участниками, экскурсоводами, посетителями;
- Игровые проекты – взаимодействие педагогов и воспитанников, они позволяют обогатить социальный опыт ребенка, осознать ему нормы и правила поведения, освоить разнообразные социальные роли, умение сотрудничать и отстаивать свои убеждения.
- События. Эта форма создает условия для самореализации ребенка в группе сверстников развития самооценки своих возможностей. События как правило, приурочены к праздничным календарным датам, знаменательным датам группы. Обязательным является подбор упражнений, где дети демонстрируют свои способности, узнают ближе друг друга, говорят о разных качествах сверстников.

Игра имеет большое значение в жизни ребенка и является ведущим типом деятельности, в которой складывается и совершенствуется управление поведением, это важнейший способ апробации различных ролевых позиций и функций, проявление самостоятельности. Игры - экспериментирования общения с людьми дети начинают проводить с однолетнего возраста и до 10 лет, сюжетно-отобразительные характерны для 2-3 летнего возраста, сюжетно-ролевые важны для детей от 3 до 7 лет, они позволяют сформировать необходимые социальные качества взаимодействия со сверстниками и вообще, в социуме. Дети в игре проходят «школу жизни», познают окружающий мир, учатся человеческим отношениям. Между детьми существуют различия в выборе игр. Так мальчики чаще играют в спортивные, военно-спортивные, настольные, компьютерные игры, предпочитают азартные игры. Девочки больше любят подвижные игры, игры на эрудицию, творческие и ролевые игры (школа, больница и др.).

Активно проявляются гендерные различия детской субкультуры. Мальчики и девочки, начиная с дошкольного возраста, живут в разных сконструированных культурных мирах. Причины этого видятся в биологических предпосылках, женские и мужские роли начинают различаться с 1.5 лет, именно с этого возраста фиксируются различия в выборе игрушек. Дети разных полов по-разному используют речь: мальчики для самоутверждения, девочки для поддержания дружеских отношений. Они по-разному организуют игровое пространство. Игровые субкультуры разных полов отличаются и по содержанию, и по территории.

Мальчики играют большими группами, на большой территории без вмешательства взрослых. Девочки объединяются в небольшие группы, им не требуется большой игровой площадки и не возражают против соучастия взрослых. Это в целом, в теории.

Если анализировать современную детскую субкультуру, то можно выявить некоторые парадоксы.

Один – большая часть информационной продукции для детей не рассчитаны на возрастные особенности адресатов. Второй парадокс – повышенное требование к умственному развитию детей, сочетающееся с чрезмерно бережным отношением к их физической безопасности и самостоятельности. Стремление облегчить жизнь ребенка, обезопасить от всяких рисков, усилий и трудностей. В результате у детей складывается установка на потребление, которая усиливается распространением СМИ и видеопродукцией для детей. Чем моложе человек, тем больше влияние на него оказывает окружающая среда, и тем легче он впитывает все веяния времени.

Следующий парадокс заключается в противоречии между возрастающей ценностью детства и игнорированием специфики детства (широкое разворачивание производства товаров для детей – от гигиенических средств до компьютерных развивающих программ). Большинство товаров не соответствует возрастным особенностям и потребностям детей. Анализ рынка современных игрушек показывает, что

многие перестали быть средством детской игры и препятствуют развитию игровой деятельности. Много таких, с которыми не нужно играть, а только наблюдать как они поют, прыгают, дают команды. В результате, детская игра превращается в манипулирование и сводится к использованию возможностей технически оснащенных игрушек.

А книжки?! Многие написаны совсем недетским языком и не на детские темы.

Мультфильмы – по своему образному ряду, по лексике и по содержанию адресованы не дошкольникам, а порой малопонятны и взрослым, при том, что просматриваются иногда по несколько часов в день. При восприятии мультфильмов не соответствующих возрастным особенностям дети не вкладывают свой личный смысл в события на экране, а воспринимают их отстраненно и отчужденно, при этом охотно смотря малопонятные для них приключения. Можно предположить, что быстрый и яркий видеоряд, обилие громких звуков, мелькание кадров подавляет волю и активность ребенка, как бы гипнотизируя его, блокируя его собственную активность.

Серьезной проблемой являются компьютерные игры, развивающие программы. Компьютер - источник сенсорных впечатлений, он подменяет физическую активность, предметную и продуктивную деятельность, игру, общение малышей.

Многие родители стараются одеть дошкольников по взрослой моде, 4-5-летним девочкам предлагают средства макияжа, устраивают конкурсы красоты, учат петь и танцевать «как взрослые», словом делают все, чтобы дети как можно раньше почувствовали себя взрослыми.

Парадоксально и игнорирование специфики возраста в увлечении ранним обучением. Сегодня уже существуют обучающие программы для младенцев «Читать раньше, чем ходить», «Математика с пеленок». Умение читать и считать стало главным показателем развития и целью воспитания, начиная с раннего возраста.

Следующим парадоксом является щадящее отношение к самостоятельности и физической безопасности. Взрослые делают все возможное, чтобы оградить ребенка от каких-либо усилий и самостоятельных действий:

- продолжительное грудное вскармливание (до 2-3 лет);
 - позднее приучение к опрятности (после 3-4 лет);
 - недоразвитие навыков самообслуживания (в 4-5 лет не умеют одеваться, шнуровать ботинки);
 - стали невозможными самостоятельные прогулки ребенка со сверстниками.
- Практически нет детских дворовых игр, детских сообществ, которые были раньше важной школой социализации.

Достоевский Ф.М., 1985 год «Вся педагогика уходит в заботу об облегчении. Но облегчение не есть развитие, и даже, напротив, есть отупление. Две-три мысли, два-три впечатления, поглубже пережитые в детстве собственным усилием (если хотите, так и страданием), проведут

ребенка гораздо больше в жизнь, чем самая облегченная школа, из которой сплошь да рядом выходит ни то, ни се, ни доброе, ни злое...».

Как можно видеть, тенденция к облегчению детской жизни наблюдается давно, но сейчас она достигла максимального выражения. С игрушками чаще не надо ничего придумывать и изобретать. Даже мыльные пузыри уже можно не дуть, а просто нажать на кнопку. Книжки-плееры – только нажимай на кнопку, они сами воспроизведут текст... в результате ребенку просто негде проявить инициативу и самостоятельность. Изобилие товаров и развлечений формирует у ребенка установку на потребление. Игрушки перестают быть средством игры и превращаются в товар, который родители приобретают для детей. В среднем у ребенка насчитывается до 400 игрушек, из которых используется 6%, остальное просто имущество, предмет обладания, которое дополняет пространство и не становится побудителем внешней и внутренней активности детей.

Возникают особенности развития современных детей. Это - недоразвитие мелкой и крупной моторики и пространственного образа себя. Однообразное нажатие на клавиши не может компенсировать двигательные и сенсорные впечатления. В том числе возникает несформированность произвольного поведения, трудности в освоении письма, отставание в развитии речи; дети позже начинают говорить, мало и плохо разговаривают, их речь бедна и примитивна. Для овладения речью малыш должен не только слушать чужие слова, но и отвечать, включаться в диалог и не только слухом и артикуляцией, но и своими действиями, мыслями, чувствами.

В дошкольном учреждении дети живут в весьма ограниченном физическом и психологическом пространстве. Как и воспитатель, они подчиняются общепринятым правилам, выполняют режимные моменты, делают то, что от них требуют и принимают то, что им предлагают в готовом виде. В группе обычно располагаются 2-3 маленьких уголка для игры, чаще разделенные по гендерному принципу. Это лишает ребенка возможности выбора и реализации индивидуальных задач развития. При такой позиции ведомого ребенок не может почувствовать самого себя, он не осознает своих желаний, переживаний, не выделяет себя из общей группы. Это лишает детей инициативы, самостоятельности, ответственности за свои действия. Дефицит активности и самостоятельности проявляется в снижении уровня сюжетной игры, а именно – воображения, произвольности, самосознания, коммуникативности. Ведь игра – практически единственная область, где дошкольник может проявить инициативу и творческую активность. Именно в игре дети учатся контролировать и оценивать себя, понимать, что они делают и главное, хотеть действовать правильно.

В последнее время у детей наблюдается «дефицит концентрации», что характеризуется гиперактивностью, ситуативностью поведения, повышенной рассеянностью. Таким детям неинтересно концентрировать внимание на каких-либо занятиях, они быстро отвлекаются, переключаются, лихорадочно стремятся к смене впечатлений. Многообразные впечатления они

воспринимают поверхностно и отрывочно, не анализируя и не связывая между собой.

Еще один факт – снижение коммуникативной активности детей. Они теряют способность и желание занять себя, содержательно и творчески играть. Им не интересно общаться друг с другом, общение становится поверхностным и формальным. Игры и праздники организуют взрослые, например, привлекая аниматоров. Но самое явное свидетельство нарастания внутренней пустоты – повышение детской агрессии и жестокости. Мальчишки дрались всегда, но в последнее время изменилось качество детской агрессивности: раньше драка заканчивалась, как только противник оказывался лежащим, то есть побежденным; в современном мире могут бить лежащего ногами, потеряв чувство меры. Сопереживание, жалость, помощь слабому встречается все реже. Жестокость и насилие становятся чем-то обыденным и привычным. Дети не отдают себе отчета в собственных действиях и не предвидят их последствий. Далеко не у всех детей наблюдаются перечисленные симптомы, но тенденции очевидны и вызывают естественную тревогу.

Следующий важный фактор, определяющий специфику современного детства, можно обозначить как загруженность. Родители, стремясь дать ребенку как можно лучшее образование, занимают его настолько, что у малыша не остается свободного времени. Современные дошкольники, помимо детского сада, в среднем посещают по 2-3 кружка.

Вызывает беспокойство и проблема с пространством, в котором существует детская субкультура. Несмотря на то, что в городах имеются детские площадки, дворовой культуры, формирующей детскую субкультуру нет. Причины? Отсутствие разновозрастного коллектива. В основном на площадках дети раннего возраста, не посещающие детский сад, а у воспитанников садов, как сказано выше, практически не остается свободного времени и на детские площадки они заглядывают редко. Младшие школьники гуляют во дворе, но только в выходные и то не всегда. Все это делает невозможным формирование разновозрастных сообществ, которые являются основным механизмом хранения и передачи детской субкультурного содержания от поколения к поколению. Современные площадки ориентированы на спорт – турник, велосипед, сетки, физические развивалки, пиратские корабли и т.д. Получается, что взрослые определяют содержание свободой деятельности детей. И это проблема современного детства. То, что сегодня предлагается детям не всегда соответствует их возрастным потребностям и положительно влияет на их развитие. Одной из основных особенностей развития современных дошкольников отмечается доступность детям разнообразных гаджетов (телефоны, планшеты, приставки и пр.). Сегодня уже малыши с 2-х лет становятся их пользователями, а к концу дошкольного возраста практически все в той или иной степени пользуются гаджетами. С одной стороны, они открывают новые возможности для развития и получения информации, а с другой – они вытесняют

содержание детской жизни, которое существовало ранее в первую очередь игру и общение со сверстниками.

Под влиянием средств массовой информации детское сообщество пересыщается элементами культуры взрослых, теряя собственное содержание. На сегодняшний день почти не представлен важный компонент детской субкультуры – детский фольклор. Дети не знают мирилок, дразнилок, страшилок и т.д.; не умеют их использовать; это как раз то, что передается из поколения в поколение.

А вот телевизионный или компьютерный экран все больше подменяют для ребенка игру и общение. Часто дети бесконтрольно смотрят фильмы и передачи для взрослых (сериалы, боевики, ужастики, ток-шоу, развлекательные передачи и др.), а «Спокойной ночи малыши», ориентированную на детей, по статистике интересует лишь 20% дошкольников. А как насчет рекламы?! Дети наизусть знают многие ее тексты, выражения из рекламы часто используют в разговорах. Есть много полезных передач для детей, но они теряются в многообразии программ и каналов, которые без специального контроля взрослых редко становятся популярными среди детей.

Мультфильмы – это уникальнейший инструмент воздействия на ребенка, благодаря своим характеристикам. В первую очередь, особый художественный прием – смешение фантастического и реального. Бессознательно и невольно ребенок стремится к тому, что дает ему новые впечатления, образы для фантазирования, тем самым развивая воображение. Искусство мультипликации позволяет испытать сочувствие и сопереживание. Детям нравятся яркость и лаконичность мультфильмов, выразительные образы притягивают внимание, а простота и доступность сюжета пробуждают и удерживают интерес детей.

По своей природе мир мультфильмов это сказочный мир. В сюжете оживают неодушевленные предметы и объекты, абстрактные явления окружающей действительности, что всегда интересно и привлекательно для детей. Причина – склонность к одухотворению всего существующего вокруг. Дети готовы приписывать неживым предметам способность чувствовать и думать. В основе большинства мультфильмов заложена идея противоборства добра и зла и, как правило, добро одерживают победу над злом. Трудные для усвоения и осознания ребенком дошкольного возраста абстрактные понятия доброты, щедрости, отзывчивости в мультфильмах представлены в доступной форме понятной детям данного возраста. И они способны пробудить в ребенке желание поразмыслить о собственном поведении, подумать: «А какой Я?». В мультфильмах ребенок сталкивается с миром, похожим на тот, который он создал в своей фантазии.

Многие мультфильмы («Крошка Енот», «Кораблик», «Храбрый олененок» и др.) являются путеводителями в мир нравственности, социальных отношений, выступают как образы для выстраивания собственного поведения в разных жизненных ситуациях, побуждают ребенка к размышлению о жизни.

Но педагогами и родителями переоцениваются потенциальные возможности мультфильмов и большинство относятся к просмотру, как к развлечению и заполнению досуга детей. На сегодняшний день существует ряд требований для выбора мультфильмов с точки зрения их пригодности, как средства социально-личностного развития и хотелось бы их придерживаться:

- зрительный ряд – умеренная скорость видеоряда, умеренная яркость красок;
- звуковой ряд – понятная ребенку лексика, умеренная загруженность видеоряда, эмоционально окрашенная речь героев;
- сюжетная линия – четкость, простота, доступность сюжета, увлекающие ребенка в события фильма;
- к образу персонажей – оригинальность, узнаваемость героев, запоминающиеся их образы, благородство, отвага, успешность, как образцы для подражания;
- нравственная проблематика – идеи дружбы, единения, взаимопомощи, добра и справедливости.

После просмотра мультфильмов педагогом должны организовываться ситуации выполнения ряда заданий и упражнений на примере сюжета и персонажей, ориентируясь на окружающую действительность, оценивать чужие и свои поступки и выбирать стратегию собственного поведения.

Таким образом, роль мультфильмов состоит в обогащении процесса образностью, целостностью мировосприятия, богатством наглядных образов, нравственных и безнравственных поступков. Все это позволяет ребенку получить опыт сопереживания, формирует художественный вкус и способность к анализу собственного поведения.

Еще одной отличительной особенностью современной детской субкультуры является изобилие пугающих мотивов. Среди детских игрушек сейчас можно встретить вампиров, монстров, скелетов, черепов и др., вся эта «нечисть» представлена детям в гламурной игрушечной стилистике, которая должна вызывать скорее смех, чем страх.

Соотношение смешного и страшного – один из самых важных и интересных моментов в понимании природы человеческих отношений. Страх питает смех. Их связь, их единство и противоположность ярко проявляется в детском возрасте. То, что пугает, или наоборот, смешит и забавляет никогда не оставляет детей равнодушными. Детский смех связан с игрой. Детская игривость носит природный характер и специфична для детенышей всех видов животных. Смех – часть особого творческого отношения к реальности. Дети более открыты в проявлении своих эмоций. Страх чаще наблюдается у детей, чем у взрослых. Человеку присущ страх всего неизвестного, непредсказуемого и опасного. А неизвестного и непредсказуемого в жизни ребенка гораздо больше, дети чаще и сильнее переживают страх. Вместе с тем таинственность этого притягивает и обладает определенной привлекательностью. Страшное для ребенка оказывается не только негативным и отталкивающим фактором, но и влекущим и, в какой-то степени, стимулирующим развитие.

Страх и смех тесно связаны, следуя друг за другом, как в повседневных детских переживаниях, так и в лучших образцах поэзии и прозы для детей. Нередко именно страх, а вернее, его преодоление, порождает смех маленького ребенка (первый смех ребенка – игры с его подбрасыванием, шутовское нападение, щекотка). Смех ребенка служит результатом преодоления собственного страха, при этом страх не исчезает, но становится «ненастоящим», оказывается частью нового игрового контекста взаимодействия и превращается в источник удовольствия.

Все большее место в детской субкультуре занимают образы массового производства, придуманные через мультфильмы, игру, игрушки, которые предлагаются взрослыми детям. Такая продукция эксплуатирует черный юмор, обыгрывает и пародирует темы, связанные со смертью, насилием и страданием. Куклы Monster High обладают особенностями: их внешний облик это клыки, бледная или синяя кожа, шрамы с набором аксессуаров, модные наряды и макияж. В результате пугающие и отталкивающие создания превращаются в по-своему милых и привлекательных героев или пародии на самих себя и персонажи перестают быть страшными. В случае с куклами психологическое содержание, отражающее человеческие страхи смерти и насилия подаются ребенку в искаженном виде, в результате не происходит распознавание зла, его проживания. Вместо этого зло и его образы воспринимаются как пустые, милые, забавные, ничего незначащие формы. Идея того, что зло изначально несерьезно, это лишь шутка и способ развлечения может привести к психологическому бессилию. Страх отрицается, не осваиваются способы обращения с ним, возможность распознать, пережить и отстраниться и преодолеть. Функция страшной истории в современном обществе стала двойкой.

С одной стороны связана с потребностью уйти от скуки, обыденной жизни, ее комфортом и предсказуемостью, страшная история позволяет почувствовать неизведанное, пережить эмоциональную встряску. С другой стороны, придание страху конкретного пугающего образа фантастических, кровожадных животных, таинственного потустороннего мира, именно этому служит смех в страшной тематике.

В современной культуре происходит обесценивание страшного. Ребенок не переживает страха перед страшным, соответственно, не преодолевает его смехом. Ведь страх невозможно разрушить, его можно лишь почувствовать и после того, возвысившись над ним, посмеяться.

В заключении, говоря об особенностях детской субкультуры, следует:

- помнить о тенденциях ее трансформации в современном обществе и утрате ряда составляющих (двор, игры, фольклор);
- учитывать роль взрослых в формировании детской субкультуры;
- необходимость более жестко отслеживать поток информации, выделяя в нем понятные и необходимые детям правила;
- не только изучать особенности детской субкультуры, но и искать способы сохранения и передачи субкультурного содержания детям;

- использовать разнообразные формы приобщения к детской субкультуре с учетом возраста, создавать развивающую среду, наполнять компонентами этой субкультуры;
- использовать по возможности дворовые игры для формирования разновозрастного сообщества детей.

Анализ методик изучения детской субкультуры, результаты анализа

Дошкольное детство — это особый культурный мир со своими границами, ценностями, языком, образом мышления, чувствами, действиями. Отдельно в нем выделяется детская субкультура – совокупность особенностей поведения, форм общения, способов деятельности самих детей, а также социокультурные инварианты, зафиксированные в детском языке, мышлении, игровых действиях, фольклоре (Н. А. Иванова, Т.Д. Попкова).

На становление и развитие детской субкультуры большое влияние оказывает наблюдение детей за взрослым обществом, просмотр телевизора, слушание книг и др. В последнее время взрослые все дальше и дальше отдаляются от участия в формировании детской субкультуры.

За последние годы взрослое сообщество оказалось дистанцированным от проявлений детской субкультуры. Это проявляется в том, что в содержании дошкольного образования все более усиливаются моменты рассогласования культуры взрослого общества и детской субкультуры. Тематическое содержание педагогического процесса дошкольной образовательной организации остается практически неизменным в течение последних 25-30 лет. Это ярко проявляется в выборе взрослым сообществом произведений детской художественной литературы, подборе сюжетно-ролевых игр и игрушек, тематике образовательной деятельности.

Изучение и использование особенностей детской субкультуры позволяет выйти на реализацию идей ФГОС ДО в развитии самостоятельности детей, это универсальный механизм социализации ребенка. Это максимально способствует естественному включению ребенка в систему социальных связей и отношений вследствие чего дошкольник познает мир сверстников, взрослых и имеет возможность транслировать окружающим свой собственный внутренний мир, а также удовлетворять потребность в самостоятельности и активности. Мы проанализировали несколько методик изучения детской субкультуры. Практически в каждой присутствуют аналогичные критерии исследования детской субкультуры.

Для лучшей визуальности направлений аналогового анализа методик, полученные результаты представлены в виде таблицы (Таблица 1).

Таблица 1.

<i>Автор методики</i>	<i>Попкова</i>	<i>Собкин</i>	<i>Финькевич</i>	<i>Клопотова</i>	<i>Шапарь</i>	<i>Свирская</i>
Критерии изучения детской субкультуры (проявления)	<i>Двор</i> <i>Предметный мир</i> <i>Вербальное пространство</i> <i>Ментальное пространство</i> <i>Эстетическое пространство</i>	<i>Исследование по художественной литературе</i> <i>Тематика произведений</i> <i>Любимые герои и персонажи</i> <i>Авторы современные, советские</i> <i>Пол героя</i>	<i>Речевая деятельность</i> <i>Обычаи</i> <i>Коллективные игры</i> <i>Атрибутика</i> <i>Предметы собственных ценностей</i> <i>Компьютерные игры</i> <i>Игра</i> <i>Коллекционирование</i> <i>Детская магия</i>	<i>Количество и содержание свободного времени</i> <i>Доступность гаджетов</i> <i>Игры на улице</i> <i>Содержание игр</i> <i>Отсутствие воображения (стереотипное)</i> <i>Детский фольклор</i> <i>Информационное пространство (ТВ, компьютер)</i>	<i>Детский правовой кодекс</i> <i>Детский фольклор</i> <i>Детский юмор</i> <i>Увлечения</i> <i>Времяпрепровождение</i> <i>Детская мода</i> <i>Детская картина мира</i>	<i>Детское портфолио (достижения, интересы)</i>

Педагоги ГБДОУ детский сад №8 Адмиралтейского района СПб в рамках региональной экспериментальной площадки по теме «Проектирование новых форматов образовательных режимных моментов в ДОУ с учетом обновления субкультуры дошкольного детства» провели педагогическое исследование детской субкультуры.

Для изучения детской субкультуры мы использовали модифицированную методику Собкина Владимира Самуиловича, в частности, анкетирование родителей. Было разработано наблюдение за проявлениями субкультуры у детей в различные режимные моменты. Использовались методы наблюдения, беседы, педагогические ситуации и другие, при этом прямые опросы детей не допускались. Наблюдение за проявлениями детской субкультуры продолжалось 10 дней. В исследовании участвовали воспитанники младшей (3-4 лет), средней (4-5 лет), старшей (5-6 лет) и подготовительной (6-7 лет) групп.

В ходе изучения детской субкультуры педагоги наблюдали:

- свободное общение ребенка со сверстниками (темы, содержание разговоров);
- свободное рисование (темы рисунков по выбору детей вне занятий);

- свободные игры (виды игр по выбору детей, темы игр, герои игр, содержание разговоров во время игр);
- использование детского устного творчества – дразнилок, считалок, стишков и рифмовок, анекдотов;
- детские вопросы о мире и его устройстве, людях и пр.
- реакции (высказывания, эмоции) на читаемые детям книги, содержание образовательной деятельности, предлагаемые иллюстрации.

В ходе изучения выяснилось, что субкультура изменилась. Мы исследовали несколько направлений изучения субкультуры: игры, рисование, общение. Самое значительное изменение проявилось в размытии гендерных предпочтений в игре. Направления сюжетов сменились противоположно – мальчиков привлекают семейные и бытовые темы, многих девочек – игры с техникой. Однако, остались и инвариантные традиционные показатели детской субкультуры, такие как собственно игровая деятельность, отражение в свободной игре мира взрослых, их межличностных отношений.

Большинство детей дома предпочитают играть в настольные и подвижные игры, конструировать и перевоплощаться в различных персонажей. По мнению родителей меньше всего дети выбирают игры в военных, компьютерные игры и игровые приставки, строительство. При этом различий в возрастном отношении к предпочтению во что играть у детей нет. По мнению родителей, младшие дошкольники выбирают игры в движении, настольные, собирание пазлов, проигрывание роли героев мультфильмов, профессий, старшие же – играют во все понемножку, явных предпочтений нет. Но родители, скорее всего, слукавили. Мы все знаем, что предпочитают дети компьютерные игры и гаджеты.

В рисовании выявилась тенденция влияния внешних факторов, таких как современная мультипликация, реклама. Дети меньше всего выбирают игры в семью и войну. Большинство ребят примеряют на себя роль мультипликационных героев (младший возраст пони, врачи, паровозик Томас, Маквин, Русалочка, Золушка, супергерои, старший возраст – черепашки ниндзя, различные зверушки, роботы, трансформеры и др.).

Также дети любят играть в докторов, ученых, машинки, лего, спасателей. Но преобладают вымышленные персонажи, «настоящих» - единицы.

При изучении общения со сверстниками выяснилось, что дети стали быстрее взрослеть. Так в младшем возрасте дети уже начинают объединяться в сообщества по интересам, находить самостоятельно темы для игры. Средний – возраст «почемучек», им интересно все. А вот старшие дошкольники становятся маленькими взрослыми, о чем можно судить по

высказываниям. Станным оказалось, что половина детей старшего дошкольного возраста не любит рисовать, фантазировать. Вторая половина рисует войны, динозавров, кукольные сюжеты.

Можно с уверенностью сказать, что у современных детей присутствуют в большей степени традиционные предпочтения в домашних видах деятельности. Детям также, как и раньше, читают детскую художественную литературу советских авторов, показывают советские добрые мультки. Конечно, в детском репертуаре появились и новые мультфильмы, новые герои и в большинстве случаев видно преобладание добрых, находчивых, положительных героев.

Тем не менее, однозначно на интересы детей прослеживается влияние современных цифровых технологий, источников получения информации. Дошкольники увлечены компьютерными играми, просмотром мультфильмов в планшете и на телефоне. Но все-таки, радует тот факт, что родители позволяют это делать дозированно.

В итоге можно предположить, что педагоги должны измениться, стать партнером ребенка, работать, опираясь на его интересы, обогащать и проживать эмоции вместе.