

## ОБЩЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ

УДК 373.2

DOI: 10.23951/1609-624X-2019-8-7-13

### АКТУАЛИЗАЦИЯ СОДЕРЖАНИЯ КУЛЬТУРНОЙ ИГРОВОЙ ПРАКТИКИ РЕБЕНКА ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

О. И. Давыдова

Алтайский государственный педагогический университет, Барнаул

*Введение.* Дано определение понятия «культурная игровая практика» как «разнообразный, основанный на текущих и перспективных интересах ребенка вид самостоятельной деятельности и поведения». Обосновывается, почему в культурной практике ребенок становится полноправным субъектом деятельности, взаимодействия и общения. Выделяются параметры оптимального «приглашающего» игрового пространства, созданного и обеспечивающегося взрослыми.

*Материал и методы.* Рассматриваются отличия «мира ребенка» в игре от «реального» мира взрослых, проводится анализ информации, которую ребенок получает и осваивает в игре, классификация источников информации. Степень актуальности информации зависит от того, кто является источником информации, какую роль они играют для ребенка, каков их статус. Рассматривается зависимость информации от места «действия» игры, возраста участников, степени их «доверия» другому, «дружественности» в игровом коллективе, а также от того, на каком возрастном этапе дошкольного детства ребенок получает и осваивает данную информацию. Определяется влияние этой информации на содержание и рейтинг детской игры. Дается определение квеста как вида сюжета.

*Результаты и обсуждение.* Представлены результаты опроса участников социальных сетей и постоянных игроков в квесты среди населения Сибирского федерального округа на предмет подтверждения или опровержения актуальности создания и реализации квест-игр по сюжету русских народных сказок. Было определено, что в настоящее время формируется новое игровое пространство, позволяющее детям дошкольного возраста освоить и проиграть в принципиально новых для них формах, например таких, как квест, сюжеты любимых сказок. Вводится понятие «жизненные практики», которые делятся на условно положительные и условно отрицательные культурные практики.

*Заключение.* Взрослые ответственны за содержание игры ребенка. Проведенное исследование позволяет определить преимущества игры как способа вхождения в культуру, который полностью соответствует возрастным возможностям детей дошкольного возраста, удовлетворяет их потребность в «жизненных практиках», создавая и влияя на формирование базиса личностной культуры ребенка.

**Ключевые слова:** игра, культурная практика, культурная игровая практика, содержание игры, культура игры, квест-игра, «жизненные практики», базис личностной культуры ребенка.

#### Введение

Трюизм, но именно игра является оптимальной и самой доступной для детей дошкольного возраста культурной практикой. Культурные практики – это разнообразные, основанные на текущих и перспективных интересах ребенка виды самостоятельной деятельности, поведения, душевного самочувствия и складывающегося с первых дней жизни уникального индивидуального жизненного опыта [1]. Именно в культурной практике [2–5] ребенок становится полноправным субъектом деятельности, взаимодействия и общения, поскольку в этом случае воспитание строится не от задач, которые выдвигает взрослый, а от жизнедеятельности самого ребенка, от его интересов и круга общения, как семейного, так и общественного. В условиях детского сада игра детей как культурная практика вызывает у педагогов

много вопросов, поскольку для самостоятельной игры детям нужен свободный выбор места, времени и способа игры [6]. Учет этих компонентов при организации игр детей в детском саду и вызывает наибольшие опасения у педагогов, поскольку сам режим дня, непосредственная образовательная деятельность ребенка, количество детей в группе (в среднем 25–27) не располагают к их реализации в воспитательно-образовательном процессе дошкольного образовательного учреждения. Для сюжетно-ролевой игры необходимо, чтобы ребенок мог самостоятельно организовать игру, перенести пережитое в игру, составить возможные варианты развития игры. Событийно организованное или приглашающее игровое пространство, спланированное и обеспечиваемое взрослыми, частично позволяет разрешить это противоречие.

Приглашающее игровое пространство – это специально созданная игровая среда, которая включает игрушки и куклы, атрибуты и аксессуары, бутафории для сюжетно-ролевой игры, детский игровой ландшафт, игровой рельеф, предметы неопределенного назначения (отражающие интересы детской субкультуры). Оптимальным можно считать такое игровое пространство, при котором среда групповой комнаты дошкольного образовательного учреждения:

- поощряет стремление ребенка к самовыражению; способствует развитию его самопонимания и чувства уверенности в себе;

- предоставляет возможность для автономии ребенка и субъектности его в игровой деятельности;

- содействует тому, чтобы дети являлись активными инициаторами процесса обучения, который осуществляется в ходе игровой деятельности и самостоятельного исследования окружающего мира;

- создает условия для самостоятельности ребенка при создании различных пространств, т. е. групповое помещение служит базисом для иницированных ребенком игр.

Игру можно определить как рекомбинацию элементов жизненного опыта, моделирование новых теорий, событий, ситуаций, предвидений, поиск новых смыслов, ориентиров, целей и построение алгоритмов их достижения.

### Материал и методы

С момента возникновения игры как феномена деятельности, развлечения дети играли и играют в то, что им недоступно в реальной жизни, воспроизводя в игре отношения «мира взрослых» [7]. При этом взрослые всегда являлись для ребенка образцом, на который он стремился походить, дети копировали и имитировали действия взрослых в игре. «Мир ребенка» в игре всегда отличался от «реального» мира взрослых в первую очередь тем, что существовал по своим правилам и практикам: можно кормить куклу или друга «понарошку», можно перенестись в любую точку мира как реального, так и сказочного. При всей «странности» такой деятельности ребенок получал практику жизни, опыт реальных отношений, учился добиваться желаемого, уступать, испытывал реальные эмоции от победы или поражения. Сейчас деятельность взрослого не поддается буквальному подражанию в игре, поскольку дети условно «изолированы» от деятельности взрослых в учреждениях образования. И на вопрос, чем занят папа на работе, они могут дать ставший уже традиционным ответ – «работает», «деньги зарабатывает», т. е. дети отражают в своих ответах недостаток знаний о конкретной деятельности родителей. В свою очередь современные родители не могут сказать детям:

«Делай, как я, и это приведет тебя к успеху». Мир быстро меняется, информация устаревает стремительно, при этом качество этой информации, ее достоверность нуждается в самостоятельной проверке, которую не могут осуществить дети [8]. Сама информация, которую ребенок получает и осваивает в игре, имеет разные степени актуальности. Во-первых, это зависит от того, кто является источником этой информации: взрослый человек или сверстник ребенка. При этом и «взрослый», и «сверстник» могут выступать в разных ролях и статусах. Это зависит от места «действия» игры, возраста участников, степени их «доверия» другому, «дружественности» в игровом коллективе. Перечислим некоторые статусы участников игры: сверстник как одноклассник ребенка по детскому саду, сверстник как родственник, сверстник как партнер по игровой площадке в детской комнате, сверстник как участник детского праздника, сверстник как случайный компаньон в очереди в поликлинике и т. д. Статус взрослого также может быть различным: взрослый как родитель (прародитель – бабушка, дедушка), взрослый как педагог (отмечая данную позицию не как функцию взрослого «быть учителем ребенка по жизни», а профессию человека – воспитатель ДОО, учитель иностранного языка, тренер), взрослый как «незнакомец» (пассажир, покупатель, прохожий) и т. д.

Во-вторых, от того, на каком возрастном этапе дошкольного детства ребенок получает и осваивает данную информацию.

Дети до трех лет охотно подстраиваются в игре под темп игры и сюжет, предложенный взрослым, осваивают пространство, которое также было придумано и создано взрослыми. Это может быть комната ребенка дома или группа детского сада, игровая или спортивная площадка, двор, куда ребенка повели гулять, парк развлечений и т. д. Ребенок окружен предметами, которые «подобрали и расставили» для него и за него взрослые (ориентируясь на рекомендации психологов, педагогов, дизайнеров, свой вкус, требования СанПиНа и т. д.). Взрослые могут создать самую удобную, эстетическую, эргономическую среду для детей, но у нее всегда будет один главный недостаток – это сделал не сам ребенок. И в этом пространстве ребенок учится овладевать культурными практиками в своем «реальном» статусе – статусе ребенка. Ребенок учится «трансформировать» себя в того или иного персонажа – рычать, как медведь, мяукать, как котенок, вжикать, как машинка. Главное в его игровой практике – манипуляция, повтор действий, «проба на прочность» предметов и терпения взрослых. Не случайно малыши так защищают свое игровое пространство – «это мое», отстаивая свои права на этот предмет, на выполнение с ним опре-

деленных действий, и вторжение другого ребенка в игровое поле может рассматриваться им как посягательство на «собственную» персону. «Я и мои игрушки – это единое целое» – сообщение, которое посылает ребенок в мир. И здесь важна позиция взрослого в функции педагога, который показывает образцы поведения в игре, способы обращения с игрушками, взаимодействия с другими детьми – сверстниками, ровесниками, младшими, старшими, знакомыми и незнакомыми. Взрослый показывает, как можно «управлять» игрушками, двигая их, разговаривая за них, создавая из них, как пользоваться созданным специально для ребенка и «под него» пространством. Ребенок учится в рамках игровой культурной практики реальному взаимодействию с окружающими его людьми в специально созданном для него «приглашающем» игровом пространстве.

Дети 4–5 лет позволяют взрослым увлечь себя новыми игрушками, аксессуарами, гаджетами. Развивая и определяя сюжет игры уже собственной позицией и отношениями, которые могут зависеть от степени важности этой игрушки как в сюжете самой игры, так и в жизни ребенка, его игровых интересов и «модных» в детской среде предпочтений. Игра становится неким мериллом взросления. «Да, – говорит ребенок своими действиями, – мне это интересно, потому что это что-то новое, то, что я еще не видел или очень хотел получить в свое владение», может, из-за увиденного в рекламе или потому, что это есть у «Пети» или «Марины». Это «новое» интересует ребенка уже не как сам предмет, который нужно освоить, а как возможность использования этого предмета для создания особого пространства игры и действий, в том числе определения своего статуса в детском сообществе. «У меня тоже есть эта игрушка», поэтому «я свой», «я такой же, как вы». Часто эту функцию игрушки родители и педагоги не осознают до конца, говоря ребенку, «зачем тебе это вещь?», «что ты с ней будешь делать?», «у тебя уже есть эта кукла (машинка, „штуковина“»)). Мы разделяем и поддерживаем позицию взрослых, поскольку из практики знаем, насколько трудно в «сто пятидесятый» раз объясниться с ребенком, почему мы не хотим (или не можем) купить очередную игрушку. Но именно «эта штуковина» для ребенка является тем пропуском, «мессенджером» для определения его «статуса» в детском сообществе. На наш взгляд, следует поднимать вопрос не о коллекционировании игрушек как таковых, поскольку многие исследователи определяют потребительское «коллекционирование» как частичную замену самой игровой деятельности, а о том, что игрушка все более становится неким культурным носителем, передающим миру взрослых и детей определенное сообщение.

Автор уже отмечал [9], что современному ребенку близки и понятны образы героев вселенной Marvel – Человека-паука, Капитана Америки, Халка, Росомахи, дети обожают героев из «Корпорации монстров», Губку Боба, Ральфа. Сколько бы ни было заявлений об агрессивном поведении героев данных произведений, о негативном влиянии на ребенка «западных» образов, противопоставить этим «героям» «отечественных» пока не удается. Современный ребенок практически не играет в «кота Леопольда», «кота Матроскина», в зайчика из «Ну, погоди», Чебурашку и крокодила Гену [9]. Если мы, взрослые, хотим, чтобы дети играли в «наши» игрушки, нужно создать образы «героев», воплощенные в понятном ребенку носителе культуры – игрушке, мультфильме, фильме, компьютерной игре. Неслучайно удачно воплощенные образы героев русских сказок – Кощея, Василисы, Водяного, Бабы-яги в российском фильме «Последний богатырь» (2017, режиссер Дмитрий Дьяченко) популярны у детей и родителей. В 2018 г. в рамках выпускной квалификационной работы по теме «Квест-игры как технология сохранения культурно-исторической памяти народа», защищенной в Алтайском государственном педагогическом университете Д. Д. Силяниной под руководством автора статьи, было проведено исследование по вопросу организации квестов по мотивам сюжетов русских народных сказок. Квест (заимствование англ. *Quest*) – «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета». Квест – это также вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей. Для подтверждения актуальности создания и реализации квест-игр по сюжету русских народных сказок был проведен опрос среди населения Сибирского федерального округа – активных участников социальных сетей и постоянных игроков в квесты на предмет интереса к данному сюжету.

#### Результаты и обсуждение

В результате были получены следующие данные. По Сибирскому федеральному округу в опросе приняли участие 1 952 человека, из них:

- 37 % (722 человека) с удовольствием посетят квест по сюжету русской народной сказки сами или с детьми;
- 19 % (370 человек) считают тематику неактуальной;
- 18 % (351 человек) готовы отвести детей на такой квест;
- 26 % (509 человек) никогда не посещали квесты.

Среди любителей квестов в Сибири был проведен отдельный опрос-анкетирование на предмет

выявления самой интересной сказки для реализации сюжета квеста.

В ходе голосования большинство голосов (40 %) было отдано за локацию «Сокровищница Кощея», остальные ответы распределились следующим образом: «В гостях у Бабы-яги» – 29,2 %; «Спасение Снегурочки» – 12,3 %; «Потерянная Репка» – 6,2 %; «Приключения Колобка» – 1,5 %. 0,8% участников предложили свои варианты локации. Общий охват аудитории опроса составил 1 018 человек.

Таким образом, можно отметить, что сейчас формируется новое игровое пространство, в том числе и для дошкольников, которое становится определенной культурной игровой практикой, позволяющей детям освоить и проиграть «новые» образы героев русских народных сказок, в принципиально новых формах, например таких, как квест-игра. Можно предположить, что позже эти же образы героев будут воплощены в сюжетно-ролевых играх, станут популярными кукольными персонажами.

Собственно игровое действие с игрушкой у ребенка пяти-шести лет начинается позже, уже после того как ребенок обозначил ее место в своем мире [10], удовлетворил свои потребности – любопытство, радость обладания чем-то новым, наслаждение новым дружеским контактом. Именно такая позиция определяет игру ребенка как культурную игровую практику.

Дети шести-семи лет предпочитают сами быть источниками информации об игровой культуре, создавая и придерживаясь своих правил, создавая и определяя сюжет игры, транслируя ее младшим по возрасту. Игра, определяемая как культурная игровая практика, включает единство времени и пространства, в котором дети могут быть самостоятельными и воплощать свои замыслы. В старшем дошкольном возрасте замысел игры может быть обусловлен как идеей, так и игрушкой, специально созданной игровой средой (детским игровым ландшафтом) [11, 12], опытом ребенка, включая трансляцию этого опыта другими детьми.

Анализ традиционных сюжетов ролевых игр детей шести-семи лет с 1950-х гг. по 2019 г. включительно позволяет заключить, что классический сюжет детских игр (например, традиционно «девчачьих») практически не поменялся – это дом, семья, дочери-матери. Но содержание самой игры изменилось. Содержание включает информацию из опыта семейной жизни ребенка – семейный быт, досуг, способы взаимодействия с родными и близкими в семье и вне семьи. Например, способы поведения, которые демонстрируют родители в общественных местах. Несмотря на особую активность территориального поведения современных детей [13], опыт пребывания в общественных местах

(игровые комнаты, торговые центры, залы аэропортов и вокзалов, самолеты и поезда, кинотеатры), многие дети не знают, как «правильно» вести себя с точки зрения «норм приличия» в обществе вне семьи. В каких общественных местах нельзя громко разговаривать, какие темы для разговора являются неуместными для публичного обсуждения, как нужно вести себя в присутствии пожилых людей, людей другой расы и т. д. В первую очередь это связано с тем, что многие взрослые не владеют соответствующими правилами публичного поведения, соответственно, не выступают как носители социальных правил и норм для своих детей. Поколение «без шапок» воспитывает поколение «голых щиколоток». Во-вторых, у современных детей дошкольного возраста появился новый жизненный опыт, точнее, новые жизненные практики. Это связано с тем, что важное место в игре детей первой четверти XXI в. стали занимать не только кино- и телесюжеты, включая мультипликацию (что было характерно для игр детей поколения нулевых), опыт взаимодействия с детьми и взрослыми в разных ситуациях и местах, но и опыт собственной жизненной практики. Эти жизненные практики включают путешествия детей (с родителями, сопровождающими взрослыми), посещение музеев, концертов, театров, игровых площадок, спортивных комплексов (бассейн, стадион, тренажерный зал), торговых моллов и рынков, дней рождений и других публичных мероприятий, фотосессий, участие детей в общественных движениях типа «Бессмертный полк», День пограничника или День воздушно-десантных войск, флешмобах, экологических и благотворительных акциях. Все вышеперечисленное может быть отнесено к условно-положительным культурным практикам. Однако жизненная практика ребенка может быть и условно-отрицательной – бытовое пьянство, семейные скандалы, болезни близких, страх одиночества (потерявшийся в торговом центре ребенок, оставленный дома один), наркомания, агрессивное поведение взрослых в общественных местах, локальные войны, теракты. Условно-положительные и условно-отрицательные практики меняют сюжет игры не номинально, а содержательно. «Наше окружение строит нашу биографию, место потока событий и переживаний, в которых мы становимся тем, чем мы есть. Наряду с персональными и культурными различиями в переживании места есть и универсальные, что означает, что каждый из нас может быть своего рода „инструментом оценки пространства“» [14]. Содержание сюжета игры напрямую связано не только с пространством и временем ее проистекания, но и с образовательным уровнем семьи ребенка, с местом ее проживания – город или село, мегаполис или провинция; уровнем благосо-

стояния семьи, проведением досуга, т. е. воспитательным потенциалом семьи.

Воспитательный потенциал представляет собой комплекс условий и средств, определяющих педагогические возможности семьи [15]. Этот комплекс объединяет материальные и бытовые условия, численность и структуру семьи, развитость семейного коллектива и характер отношений между его членами. В 2010 г. Д. И. Фельдштейн ввел такое понятие, как «маргинализация образования», рассматривая его в первую очередь как неравный доступ к образовательным ресурсам в мегаполисе и провинции [16]. Дети, живущие в больших городах и мегаполисах, по его мнению, имеют больший доступ, а главное, большие возможности для приобщения к культурному наследию России, ее техническим достижениям. Реализуя сюжет игры, дети, проживающие в разных регионах России или, напротив, в одном регионе, даже одном населенном пункте, изначально отражают разный житейский и культурный опыт. Накопление ребенком положительного культурного опыта приобретает проблемный характер, поскольку заключает реальную жизненную ситуацию, в которой происходит взросление ребенка и в разрешении которой он принимает самое непосредственное участие.

## Заключение

Время определяет культуру содержания игры, но ответственность за ее содержание лежит на взрослых. В игре дети проходят различные испытания – утверждение моральных и личностных качеств, апробацию новых знаний и умений, отстаивание своих и чужих интересов и прав. Ребенок должен овладеть умением жить в мире с самим собой, получить в игре навыки индивидуальной самоорганизации, группового взаимодействия, научиться быть интересным самому себе и окружающим. Не случайно в ФГОС ДО большое внимание уделяется общению детей разного возраста, особенно при создании единого игрового пространства в группах и на территории дошкольной образовательной организации. Создавая детский игровой ландшафт, нужно учитывать актуальность его для ребенка, организацию его свободной игры, двигательной активности, желания ребенка и степень общения его с другими детьми, в том числе разного возраста.

Следует заключить, что игра для ребенка – это в первую очередь способ вхождения в культуру, полностью соответствующий возрастным возможностям детей и их потребностям в определенной культурной практике.

## Список литературы

1. Крылова Н. Б. Свободное воспитание в семье и школе: культурные практики детей. М.: Сентябрь, 2007. 191 с.
2. Бабаева Т. И., Солнцева О. В. Проектирование культурных практик дошкольников в образовательном процессе детского сада // *Детский сад: теория и практика*. 2015. № 5. С. 38–48.
3. Корепанова М. В. Проектирование и организация культурных практик в дошкольном детстве // *Детский сад: теория и практика*. 2015. № 5. С. 30–38.
4. Фенькина А. А. Игровая культурная практика как жизнь дошкольника // *Педагогическое образование в России*. 2014. № 5. С. 23–27.
5. Теплова А. Б. Культурные практики детства // *Детский сад: теория и практика*. 2015. № 5. С. 18–24.
6. Смирнова Е. О., Салмина Н. Г., Абдулаева Е. А., Филиппова И. В., Шеина Е. Г. Психолого-педагогические основания экспертизы игрушек // *Вопросы психологии*. 2008. № 1. С. 6.
7. Бодрова Е. В., Давыдов В. В., Петровский В. А., Стеркина Р. Б. Опыт построения психолого-педагогической концепции дошкольного воспитания // *Вопросы психологии*. 1989. № 3. С. 22–31.
8. Бауман З. *Текущая современность*. М.: Питер, 2008. 240 с.
9. Давыдова О. И. Культурное пространство детства дошкольника XXI века: к постановке проблемы // *Актуальные проблемы развития ребенка в дошкольном и дополнительном образовании*. СПб.: Детство-пресс, 2012. С. 105–111.
10. Никитина Л. А., Колмогорова Л. С., Шварко Л. И., Давыдова О. И., Меремьянина О. Р. *Методические материалы предшкольной подготовки детей по программе «Мой мир»*. Барнаул: Изд-во БГПУ, 2005. 186 с.
11. Давыдова О. И. Создание детского игрового ландшафта на территории ДОУ // *Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения*. 2015. № 6. С. 14–20.
12. Программа «Мой мир»: Базис личностной культуры детей 5–6 лет. Барнаул: БГПУ, 2007. 60 с.
13. Осорина М. В. *Секретный мир детей в пространстве мира взрослых*. СПб.: Питер, 1999. 288 с.
14. Christopher D. *Places of the Soul: Architecture and Environmental Design as a Healing Art*. Oxford & Burlington, MA: Architectural Press and Imprint of Elsevier, 2004. 323 p.
15. Волжина О. И. Воспитательный потенциал современной семьи // *Воспитание как социокультурный феномен: материалы Всероссийской научно-практической конференции*. М.: ГосНИИ семьи и воспитания, 2003. Ч. I. С. 15–18.
16. Фельдштейн Д. И. *Приоритетные направления психолого-педагогических исследований в условиях значимых изменений ребенка и ситуации его развития*. М.: МПСИ; Воронеж: МОДЭК, 2010. 15 с.

Давыдова Ольга Ивановна, кандидат педагогических наук, доцент, заведующая кафедрой, Алтайский государственный педагогический университет (ул. Молодежная, 55, Барнаул, Россия, 656031). E-mail: doshkolnik-kafedra@yandex.ru

Материал поступил в редакцию 28.06.2019.

DOI: 10.23951/1609-624X-2019-8-7-13

## ACTUALIZATION OF THE CONTENT OF THE CULTURAL GAME PRACTICE OF A PRESCHOOL CHILD

O. I. Davydova

Altai State Pedagogical University, Barnaul, Russian Federation

*Introduction.* The definition of the concept of “cultural gaming practice” is given as “a diverse, based on the current and future interests of the child type of independent activity and behavior”. It substantiates why in cultural practice a child becomes a full-fledged subject of activity, interaction and communication. The parameters of the optimal “inviting” game space created and provided by adults are highlighted.

*Material and methods.* The differences of the “child’s world” in the game from the “real” world of adults are considered, the analysis of the information that the child receives and learns in the game, the classification of information sources is carried out. The degree of relevance of the information depends on who is the source of the information, what role they play for the child, what their status is. Examines the dependence of information on the place of “action” of the game, the age of the participants, the degree of their “trust” in the other, the “friendliness” in the game team, as well as on what age stage of preschool childhood the child receives and masters this information. The influence of this information on the content and rating of children’s game is determined. The definition of a quest as a type of plot is given.

*Results and discussion.* The results of a survey of social network participants and regular quest players among the population of the Siberian Federal district for confirmation or refutation of the relevance of the creation and implementation of quest games on the plot of Russian folk tales are presented. It was determined that at present a new playing space is being formed that allows preschool children to learn and play in fundamentally new forms for them, such as quest games, plots of favorite fairy tales. The concept of “life practices” is introduced, which are divided into conditionally positive and conditionally negative cultural practices.

*Conclusion.* Adults are responsible for the content of the child’s play. The study allows to determine the advantages of the game as a way of entering the culture, which fully corresponds to the age-related capabilities of preschool children, meets the need of children in “life practices”, creating and influencing the formation of the basis of personal culture of the child.

**Keywords:** *game, cultural practice, cultural game practice, content of the game, culture of the game, quest game, “real life practices”, the basis of personal culture of the child.*

### References

1. Krylova N. B. *Svobodnoye vospitaniye v sem'ye i shkole: kul'turnyye praktiki detey* [Free education in family and school: cultural practices of children]. Moscow, Sentyabr' Publ., 2007. 191 p. (in Russian).
2. Babayeva T. I., Solntseva O. V. *Proyektirovaniye kul'turnykh praktik doshkol'nikov v obrazovatel'nom protsesse detskogo sada* [Design of cultural practices of preschool children in the educational process of kindergarten]. *Detskiy sad: teoriya i praktika*, 2015, no. 5, pp. 38–48 (in Russian).
3. Korepanova M. V. *Proyektirovaniye i organizatsiya kul'turnykh praktik v doshkol'nom detstve* [Design and organization of cultural practices in preschool children]. *Detskiy sad: teoriya i praktika*, 2015, no. 5, pp. 30–38 (in Russian).
4. Fen'kina A. A. *Igrovaya kul'turnaya praktika kak zhizn' doshkol'nika* [Game cultural practice as a preschooler's life]. *Pedagogicheskoye obrazovaniye v Rossii – Pedagogical Education in Russia*, 2014, no. 5, pp. 23–27 (in Russian).
5. Teplova A. B. *Kul'turnyye praktiki detstva* [Cultural practices of childhood]. *Detskiy sad: teoriya i praktika*, 2015, no. 5, pp. 18–24 (in Russian).
6. Smirnova E. O. *Psikhologo-pedagogicheskiye osnovaniya ekspertizy igrushek* [Psikhologo-pedagogicheskiye osnovaniya ekspertizy igrushek]. *Voprosy psikhologii – Voprosy Psychologii*, 2008, no. 1, p. 6 (in Russian).
7. Bodrova E. V., Davydov V. V., Petrovskiy V. A., Sterkina R. B. *Opyt postroyeniya psikhologo-pedagogicheskoy kontseptsii doshkol'nogo vospitaniya* [The experience of development of psychological-pedagogical concepts of pre-school education]. *Voprosy psikhologii – Voprosy Psychologii*, 1989, no. 3, pp. 22–31 (in Russian).
8. Bauman Z. *Tekuchaya sovremennost'* [Fluid modernity]. Moscow, Piter Publ., 2008. 240 p. (in Russian).
9. Davydova O. I. *Kul'turnoye prostranstvo detstva doshkol'nika XXI veka: k postanovke problem* [The cultural space of childhood preschool XXI century: to the formulation of the problem]. *Aktual'nyye problemy razvitiya rebenka v doshkol'nom i dopolnitel'nom obrazovanii* [Actual problems of child development in preschool and additional education]. Saint Petersburg, Detstvo-press Publ., 2012, pp. 105–111 (in Russian).
10. Nikitina L. A., Kolmogorova L. S., Shvarko L. I., Davydova O. I., Merem'yanina O. R. *Metodicheskiye materialy predshkol'noy podgotovki detey po programme “Moy mir”* [Methodical materials of preschool preparation of children under the program «My world»]. Barnaul, BSPU Publ., 2005. 186 p. (in Russian).

11. Davydova O. I. Sozdaniye detskogo igrovogo landshafta na territorii DOU [The creation of a children's play landscape in the territory of children's educational institution]. *Spravochnik starshego vospitatelya doshkol'nogo uchrezhdeniya*, 2015, no. 6, pp. 14–20 (in Russian).
12. *Programma "Moy mir": Baza lichnostnoy kul'tury detey 5–6 let* [Program "My World": The basis of personal culture of 5–6-year-old children]. Barnaul, BSPU Publ., 2007. 60 p. (in Russian).
13. Osorina M. V. *Sekretnyy mir detey v prostranstve mira vzroslykh* [The secret world of children in the space of the adult world]. Saint Petersburg, Piter Publ., 1999. 288 p. (in Russian).
14. Christopher D. *Places of the Soul: Architecture and Environmental Design as a Healing Art*. Oxford & Burlington, MA: Architectural Pressan Imprintof Elsevier, 2004. 323 p.
15. Volzhina O. I. Vospitatel'nyy potentsial sovremennoy sem'i [Educational potential of a modern family]. *Vospitaniye kak sotsiokul'turnyy fenomen: Materialy vserossiyskoy nauchno-praktichskoy konferentsii* [Education as a Socio-Cultural Phenomenon: Proceedings of the Russian National Scientific and Practical Conference]. Moscow, Institute for the Study of Childhood, Family and Education of the Russian Academy of Education Publ., 2003, vol. I, pp. 15–18 (in Russian).
16. Fel'dshteyn D. I. *Prioritetnyye napravleniya psikhologo-pedagogicheskikh issledovaniy v usloviyakh znachimyykh izmeneniy rebenka i situatsii yego razvitiya* [Priority areas of psychological and pedagogical research in the context of significant changes in the child and the situation of its development]. Moscow, Moscow Psychological and Social University Publ., Voronezh, MODEK Publ., 2010. 15 p. (in Russian).

**Davydova O. I.**, Altai State Pedagogical University (ul. Molodezhnaya, 5, Barnaul, Russian Federation, 656031). E-mail: doshkolnik-kafedra@yandex.ru