

Особенности игр

Чем же интересны игры Воскобовича?

Конструктивными элементами. К примеру, в "Геоконте" - динамичная "резинка" как средство конструирования, в "Квадрате Воскобовича" - жесткость и гибкость одновременно, в "Прозрачном квадрате" - прозрачная пластинка с непрозрачной частью, в "Шнуре-затейнике" - шнурок и т.д.

Широким возрастным диапазоном участников игр. Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет, а иногда и учеников средней школы. Это возможно потому, что в ней есть упражнения в одно-два действия для малышей и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

Многофункциональностью. С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры и буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

Игры несут в себе способы обучения чтению, развитие математических навыков, конструирование, развитие творческих способностей. Такие серии как "Цифроцирк", "Ура! Я читаю" (Город говорящих попугаев), "Домашняя игротка" являются дидактическим материалом для раннего обучения, сочетают в себе развитие не только конкретных умений, но и выполняют самую важную задачу - учат ребенка учиться, развивают навыки самостоятельности. Комплект "Ура! Я читаю" - авторский взгляд на обучение чтению, позволяющий научиться чтению на игровом стимульном материале, обогащенном авторскими стихами и песенками, развить внимание и фонетико-фонематический слух. В отличие от других дидактических разработок, материал изложен так просто, что им могут воспользоваться родители, педагоги и воспитатели без дополнительного обучения.

Творческим потенциалом. С какой игрой ребенок играет дольше всего? Конечно, с той, которая дает ему возможность воплощать задумки в действительность. Сколько интересного можно придумать и сделать из деталей "Чудо-головоломки", разноцветных "паутинок" "Геоконта", "вечного оригами" "Квадрата Воскобовича": машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы - целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество и взрослым.

Сказочной "огранкой". Говорят, хороший бриллиант требует огранки. Почему бы огранку не придать игре, например, сказочную? Интерес детей к сказкам - это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Дети с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и

трапециями, а с Нетающими Льдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не изучают дроби, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Новое, необычное и нестандартное всегда привлекает внимание детей и лучше запоминается.

Образностью и универсальностью. Это самое главное, что отличает игры Воскобовича от других.

Однажды царь Прометей спросил Евклида: " Нет ли более короткого и менее утомительного пути к познанию геометрии?" На что ученый ответил: "Нет царской дороги к геометрии". "Нет царской дороги к геометрии, а сказочная - есть!" - говорится в предисловии к "Геоконту". Игры наполнены ощущением сказки, особого языка, который мы, взрослые, утрачиваем за рациональными словоформами. Все игры обращены к главному участнику - ребенку. Сказки-задания, добрые образы такие, как мудрый ворон Метр, храбрый малыш Гео, хитрый, но простоватый Всюсь, забавный Магнолик, сопровождая ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям, помогают найти общий язык с взрослыми участниками игры. Ведь это так интересно, играть не в квадраты, треугольники, трапеции, а в нетающие льдинки озера Айс, рассматривать и создавать на "Геоконте" не модели конструирования, а паутинки паука Юка или называть лучи и отрезки оранжевым криком Красного зверя и Зеленым свистом Желтой птицы, синим шепотом Голубой рыбы.

Образность в описании и изображении сказочных героев, образы цифр и букв в "Цифроцирке" и "Городе говорящих попугаев" - не только точно выверенный психологический прием зрительной ассоциации и эмоционального "якорения" объекта, но и особая технология мотивации деятельности. Построенные на возрастных мотивационных акцентах деятельности - интересе, образности, доступности, нестандартности, новизны восприятия, разнообразности - игры интригуют, мобилизуют внимание, интерес, и постепенно втягивают ребенка в процесс решения, "думания" над задачей. Эффект погружения в задачу происходит органично. Ребенок неизбежно входит в ситуацию, требующую от него четкого алгоритма, последовательности действий, анализа предложенного задания, осознания целей, поиска вариантов решений. При этом роль взрослого заключается в сопровождении решения, равноправного играющего партнера, тогда как обучением занимается игра. Это существенно облегчает работу с развивающими играми. А после занятий можно поиграть в этих персонажей, придумать для них новые путешествия, игры.

Эмоциональной культурой игры.

Чаще всего, когда речь заходит о детях, о воспитании и развитии, мы, взрослые становимся очень серьезными. И большинство педагогических приемов в изложении напоминают сборник уставов, концепций, положений

об игре. Но игра - дело веселое. Поэтому яркой особенностью этих игр является легкость в отношении, искрометный юмор и ирония, которую ребенок воспринимает как язык равенства, поддержки, когда становится нелегко. Что будет, если соединить галошу и лошадь? Будет Галошадь. Как придумать автомобиль для Бармалея, Буратино, Дюймовочки?

Создавая модели словоформ, конструируя, играя, ребенок в таких играх развивает главные качества личности-творца - непохожесть, творческое мышление, дивергентность суждений и умение создавать и выбирать из многообразия вариантов. На помощь ему приходят замечательно иллюстрированные образцы - сказочные машинки "Муррседес", "Бармалепель", "Лягуар" и т. д. Но главное, что играя, ребенка не покидает веселая улыбка первооткрывателя. Такого не может быть, но если очень захотеть...

Различными возможностями использования.

Неоценима возможность этих игр в использовании их как в домашней, семейной игротке, так и в группах детского сада, школе, в индивидуальной и коррекционной практике. Структура игры имеет строго алгоритмированный характер и позволяет использовать ее в различных моделях образования. Это повод побыть немного в детстве своего ребенка, оторвав его от цепких пут "мамопапозаменителя" с квадратной головой - телевизора или компьютера. Это возможность индивидуальной работы и коррекции воспитателя и педагога в школе, это материал для организации урока или занятия в группе и классе. Причем игры могут быть использованы как индивидуальный материал, так и в качестве общегруппового наглядного пособия (например, "Геоконт", комплекс "Ларчик" - больших размеров).

Приоритетностью в выборе игр.

Опыт многих педагогов подчеркивает, что для побуждения ребенка к занятиям по "Развивающим Играм Воскобовича" достаточно организовать один раз объяснение правил и задач, а доступность и технологичность материала позволят ребенку каждый раз общаясь с игрой, открывать для себя ее новые и новые грани.

Начало игры может быть разным: ребенок "случайно" натывается на игру, оставленную на видном месте и начинает спонтанно знакомиться. Неструктурированный образный материал стимулирует спонтанное творчество, и тут задача родителя, на волне интереса ребенка, использовать гибкость игровой системы. Или же знакомство с игрой начинается с знакомства со сказкой. И через образность и захватывающий сюжет стимулируется стойкий интерес к играм. Принцип "играем-чувствуем-познаем", шаг за шагом, последовательно обеспечивает не только нескучное времяпровождение, но и технологическую модель обучения, основанную не на осознанной необходимости в получении знаний, а на постоянном интересе, творчестве как ребенка, так и взрослого, родителя, воспитателя, педагога.

Например, игровой тренажер "Игровизор", игровой обучающий комплекс "Ларчик" разработаны таким образом, чтобы обеспечить педагогу, воспитателю, просто взрослому широкий выбор возможностей обучения, самореализации, фантазирования вместе с детьми. Но игра - это не только технология развития. Построенная с учетом принципа достижения, игра разработана с возможностью диагностики динамики формирования навыков и умений, позволяет развивать наиболее слабые стороны, путем наблюдения, составления индивидуальных карт, специальной диагностики.

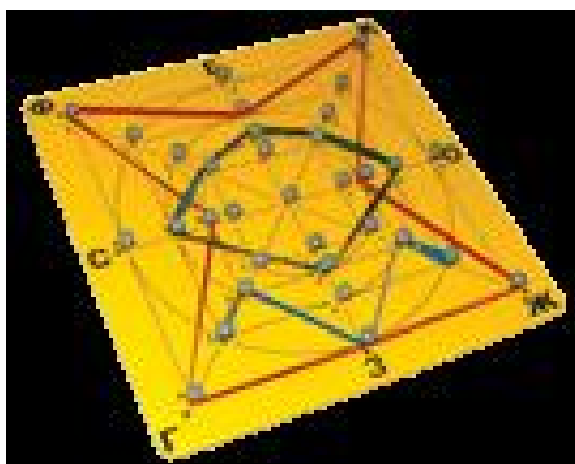
Методическим обоснованием, апробацией, изготовлением.

Игра- дело серьезное (хотя и веселое). Успешность любой разработки, любой технологии зависит не только от оригинальности идеи, но и от ее научной обоснованности, возможности методического описания и распространения. Часто игра существовала как отдельный прием, средство, но уровень методического обоснования, описания, возможности мультимодульного использования переводят ее в разряд технологий, конструкторов образовательного процесса. Это особое отношение к игре прослеживается во всех разработках, во всех развивающих играх Воскобовича.

РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ

ВОСКОВОВИЧА

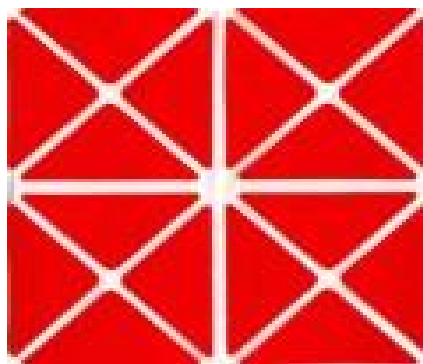
Геоконт



В народе ее называют "дощечкой с гвоздиками". Действительно, на фанерном игровом поле закреплены пластмассовые гвоздики, которые в сказке "Малыш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава" называются <серебряными>. На "серебряные" гвоздики натягиваются "паутинки" (разноцветная резинка-прорежка), и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов. Малыши создают силуэты по показу взрослого, собственному замыслу, дети старшего возраста - по схеме-образцу и словесной модели (на игровое поле "Геоконта", в отличие от подобных игр, нанесена координатная сетка). Ученики начальной и средней школы изучают геометрию и доказывают теоремы (переход в другую плоскость помогает лучше понять суть проблемы).

В результате игр с "Геоконтом" у детей развивается моторика кисти и пальчиков, сенсорные способности (освоение цвета, формы, величины), мыслительные процессы (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей), творчество.

Квадрат Воскобовича (Игровой квадрат)



У этой игры имеется множество "народных" названий - "Кленовый листок", "Косынка", "Вечное оригами". Все это, по сути, верно. "Игровой квадрат" представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных на гибкую основу с двух сторон на некотором расстоянии друг от друга. Благодаря такой конструкции квадрат легко трансформируется. Квадрат изготовлен из плотной несypучей ткани (типа дублерины), на которую с обеих сторон наклеены треугольники из легкого пластика (можно плотного картона) контрастных цветов.

Квадрат может быть двухцветным и четырехцветным.

Предназначен для развития у детей мелкой моторики, пространственного воображения, фантазии, логики и счетных навыков.

Об этом квадрате обоснованно сказано "Великий квадрат не имеет предела". В руках ребенка замечательный материал, который может складываться в различные плоскостные геометрические формы, игрушки по принципу "оригами", трансформироваться в объемные формы. Этот квадрат позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение, тонкую моторику, но и явиться материалом, знакомящим с основами геометрии, пространственной координатой, объемом, явиться счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.

В сказке "Тайна Ворона Метра" "Квадрат" оживает и превращается в образы: домик, мышку, ежика, башмачок, самолетик, котенка. Двухлетние малыши с помощью взрослого складывают домик с красной или зеленой крышей, конфетку. Более взрослые дети - осваивают алгоритм конструирования, находят спрятанные в "домике" геометрические фигуры, придумывают собственные предметные силуэты.

Квадрат можно определенным образом разрезать. Например, разрез крестом дает необычные объемные фигуры. Возможны игры с частями квадрата (например, подними левый или правый уголок) - своеобразный пальчиковый театр.

Игры с <Квадратом Воскобовича> развивают мелкую моторику рук, пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные процессы, умение конструировать, творчество.

Чудо-Головоломки



Чудо-крестики

Двухлетний ребенок научится собирать целые крестики из частей, различать цвета и сравнивать размеры деталей. Малыш будет рад, когда из разрозненных кусочков сложит лошадку, цветок, самолет. Пятилетний малыш легко соберет эти крестики. Но задача заметно усложнится, если детали сделать не цветными (перевернуть). Тут уж надо подумать! Для малыша постарше - лиловый, салатный, бирюзовый, сиреневый, лимонный цвета: не так просто разобраться в этой цветовой гамме. Предлагается огромное разнообразие схем (более 100): драконы, человечки, солдатики, насекомые и многое другое - занятие не на один день!

Целый парк автомобилей, гардероб платьев, зоопарк животных, рой бабочек можно найти в "Альбоме фигурок".

Чудо-соты и приложение "День рождения пчелки Жужи"

Забавные персонажи, конструирование разнообразных фигурок, логические задания - все это вы найдете в комплекте "игра+приложение".

Чудо-цветик

Малыш легко усвоит дроби, составляя из лепестков "Чудо-цветиков" различные фигурки и помогая девочке Дольке разгадывать их тайну.

Игровизор



"Долгоиграющая" папка. На ее верхнем прозрачном листе можно рисовать фломастером, раскрашивать и не бояться ошибки. Ошибка легко стирается салфеткой, поэтому становятся ненужными многочисленные листы с заданиями. В комплекте с Игровизором разнообразные приложения:

Катя, Рыжик и рыбка

У девочки Кати сегодня день рождения. Ей надо помочь встретить гостей, разложить на полке свои подарки и спасти Рыбку от котенка Рыжика.

Лабиринты цифр

Вместе с известным лабиринтоведом Мурашиком надо найти выход из запутанных лабиринтов во дворце королевы Мураны. По пути запомнить цифры и научиться соотносить их с определенным количеством.

Лабиринты букв

В лабиринтах рассыпались слова. Собрать рассыпанные буквы-бусинки и составлять слова гораздо интереснее, чем просто читать! А неправильный путь в лабиринте можно стереть салфеткой и проложить новый.

Предметный мир вокруг нас

В какую погоду надеть резиновые сапоги, куда поставить кофейник, как помочь поваренку приготовить обед: Пособие поможет ребенку выбрать правильный вариант ответа.

Ларчик



Коврограф, игровой обучающий комплекс, чрезвычайно распространенный в дошкольных учреждениях, заменяет собой фланелеграф. Коврограф позволяет в игровой форме решать самые разнообразные задачи.

На коврике "Ларчик" можно творить чудеса собственными руками. Специальные приспособления крепко как репейник, удерживают на игровом поле карточки приложений, превращая скучный урок в веселую игру. К игре добавляются приложения "Забавные буквы", "Забавные цифры", "Разноцветные веревочки", "Разноцветные липучки", "Эталоны цвета", "Буквы, цифры.

Маленький пример "работы" сказочного оператора преобразования.
"Росли в лесу два дерева - одно высокое, другое - низкое. (Длинную и короткую веревочку располагаем недалеко друг от друга на коврике). Высокое деревце любило похвастать: "Я - самое высокое дерево. Я - самое сильное." Низкое дерево стояло в тени высокого, вздыхало и помалкивало. Забрел как-то в те леса гуляка-ветер. Какое деревце он заметил? Высокое. Стал раскачивать его из стороны в сторону (показываем на коврике). В конце концов, дерево сломалось и упало к корням низкого (сгибаем длинную веревочку, чтоб получить букву И). Последнее, что успело прокричать высокое дерево: "Помоги-и-и-и...". Еще долго-долго последний звук носило лесное эхо". Какой звук? - Звук И. А какую мы букву построили? - Букву И. Звук и буква - через сказку, через образ, через детские руки.

Игры по обучению грамоте.



Воскобович развил идею складов Зайцева, создавший складушки: создал картинки с рисунком и стихотворной подписью с выделенными складами.

Складушки

Игра-пособие Складушки предназначена для обучения детей раннему (с 3-4 лет) чтению в складовой системе. В пособии 21 карточка, на которых склады представлены в виде вертикальных столбиков с правой и левой стороны каждой карточки. Два складовых столбика на каждой карточке образуют складовой домик. Рисунки, стихи, музыка создают образы этих домиков, иначе говоря, иллюстрируют складовую систему обучения.

Теперь представим некий город Складинск. В этом городе 20 домиков, которых живут песенки и про Борю, и про гусят, и многие другие. Есть также солнечный домик (А О У Ы Э Я Ё Ю И Е). В этом домике также живет песенка.

Теремки Воскобовича

Это прекрасная учебная модель для подготовки детей к обучению раннему чтению. Уникальная конструкция, оптимальный набор букв, наглядность, образность, простота "конструирования" слогов и слов превращает эту игру в "долгоиграющий восторг".

Теремки Воскобовича - базовая разработка. Есть кубик, есть теремок. Кубик вкладывается в теремок - получается слог. Такое конструирование помогает детям понять принцип слияния звуков в слоге. Теремки с кубиками соединяются вместе и таким образом составляются слова. Всего в комплекте 12 кубиков, 12 теремков - очень компактная, удобная конструкция.

Остановимся на двух кубиках - синем и зеленом, так называемых кубиках первого этапа обучения чтению. Цвета <синий> и <зеленый> - символы мягкости и твердости согласного звука - впоследствии для детей станут подсказкой. Что расположено на пяти гранях этих кубиков? Пары: буква и ее образ. Вот шут показывает букву А, зовут его Арлекин. Если шут

представляет букву О, то его имя - Орлекин. А если У - догадались? - Урлекин. На шестой грани - подсказка, где какая буква находится. Ярлекин, Ырлекин, Юрлекин и т.д. - сказочные персонажи, с которыми ребенку интересней до поры до времени, чем со знаком.

Персонажи, цвет кубиков, теремков, букв, высота граней у теремков, форма окошек, звездочки запрета, попугай Эник и многое другое - все это игровые моменты, изначально заложенные в «Теремках».

Игровое пособие «Теремки» можно использовать как с дошкольниками, так и со школьниками.

Конструктор букв

Из его элементов-модулей можно сложить любую букву алфавита. Такое конструирование помогает ребенку запомнить моторный образ буквы и в дальнейшем не путать П и Н, Б и В, С и О.

Читайки 1 и 2

Игры на развитие навыков чтения. Ребенок, загибая попеременно уголки, получает разные слова. На маленьком <пятачке> прочитывается 4 слова, а в игре - больше сотни.

Копилка букв

Это игра для всей семьи. В дождливый день или дороге она скрасит досуг детей и взрослых. А какая польза от этого!

Читайки на шариках

Читаются сами собой, в них много веселых игр и забавных сюрпризов.

"Ромашка", "Яблонька", "Парусник", "Снеговик"

Своеобразный эрудит для малышей, ведь в каждой из игр можно придумать более 200 слов и "написать" их : с помощью шнура.

Технология Воскобовича - Сказочные лабиринты игры

У методик раннего развития обычно два пути: один - от некоего теоретического положения к его практическому подтверждению (вальфдорский детский сад), другой - напротив, от практического опыта, через его обобщение, к теоретическому обоснованию. Технология Воскобовича - это как раз путь от практики к теории. Почему технология, а не методика? В принципе, это очень сходные понятия. И термин "педагогическая технология" появился в педагогике совсем недавно. В методиках больше представлены содержательные стороны, в технологиях - процессуальные.

Игра плюс сказка.

Первым принципом технологии "Сказочные лабиринты игры" является игровое обучение детей дошкольного возраста. Идея развития детей в игре не нова. Новое здесь то, что почти весь процесс обучения ребенка дошкольного возраста **реально** выстраивается в игре. Технология "Сказочные лабиринты игры" - это игровая форма взаимодействия взрослого и детей через реализацию определенного сюжета (игры и сказки). При этом образовательные задачи включены в их содержание.

Развивающие игры делают учение интересным занятием для малыша, снимают проблемы мотивационного плана, порождают интерес к приобретаемым знаниям, умениям, навыкам. Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, организованной взрослым или самостоятельной. Окрашенное положительными эмоциями общение со взрослыми в игре, выполнение интересных игровых заданий, яркое, красочное оформление игровых пособий делает пребывание ребенка в дошкольном учреждении радостным. Как правило, игры не оставляют равнодушными ни детей, ни взрослых и дают импульс к творческим проявлениям.

Дополнительную игровую мотивацию создают и **методические сказки**. В их сюжет органично вплетается система вопросов, задач, упражнений, заданий. Очень удобно - читаешь сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания. Сказки в технологии "Сказочные лабиринты игры" - авторские.

"Сказочные лабиринты игры" является чисто игровой технологией (авторские сказки; большое количество предметных игр, направленных на различные аспекты детского развития - математика, конструирование, подготовка к чтению; совместные игры детей и взрослых), и это является ее отличительной особенностью.

Развивающая среда - Фиолетовый лес.

"Однажды малышу Гео приснился сон. Идет он по белу свету день, второй, третий, и вдруг - навстречу Красный Зверь. Испугался малыш, побежал, и вдруг голос свыше: "Не бойся Красного Зверя, прогони его оранжевым криком". Крикнул малыш оранжевым криком - исчез Красный Зверь, но появилось дерево, на вершине которого сидела Желтая Птица. Взмахнула Желтая Птица крылами, закружила, Малыш испугался и побежал. И снова Голос: "Не бойся Желтую Птицу - прогони ее зеленым свистом". Свистнул малыш зеленым свистом - исчезла Желтая Птица. Появилось озеро, на берегу стояла лодочка. Сел Малыш в лодочку, сделал несколько гребков и вдруг выплывает Голубая Рыба. Снова испугался Малыш, подналег на весла, но не тут-то было. И снова Голос: "Не бойся Голубую Рыбу, прогони ее

синим шепотом". Шепнул Малыш синим шепотом - исчезло озеро, исчезла лодочка. Гео стоял перед входом в Фиолетовый Лес".

Это начало сказки "Малыш ГЕО, ворон МЕТР И Я (зашифрованное слово ГЕОМЕТРИЯ) к игре "Геоонт", где впервые появился образ Фиолетового Леса. Спустя несколько лет развивающая среда в виде Фиолетового Леса появилась во многих городах России. Фиолетовые Леса очень разнообразны, их делают из фанеры, ковролина, рисуют на стене, ткани. Создается, по сути, развивающая сенсомоторная зона. Ребенок в ней действует самостоятельно: играет, конструирует, тренируя те умения, которые приобрел в совместной деятельности со взрослым. В Фиолетовом Лесу обязательно находятся сказочные персонажи - Незримка Всюсь, Ворон Метр, Малыш Гео, Лопушок и другие.

Интеллект.

Вторым принципом технологии «Сказочные лабиринты игры» является построение такой детской игровой деятельности, в результате которой **развиваются психические процессы** внимания, памяти, воображения, мышления, речи. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать деятельность ребенка в зоне оптимальной трудности. Интенсивному развитию способствует и продуктивная деятельность, осуществляемая в «зоне ближайшего развития». В каждой игре дети добиваются какого-то «предметного» результата.

Не случайно много внимания уделяется развитию интеллекта у детей дошкольного возраста. Как правило, развивают вербальный интеллект, то есть "приобретенный". Мама читает ребенку книжки, рассматривает с ним энциклопедии, водит его в музеи. В результате ребенок много знает, о многом слышал. Таких детей школьные учителя называют "натасканными". Но в этой бочке меда есть ложка дегтя. Нет гарантии, что эти дети будут в дальнейшем хорошо учиться. У них может быть плохо развит невербальный интеллект, то есть "врожденный". Что такое врожденный интеллект? Это психические процессы внимания, способность к анализу, синтезу, сформированность причинно-следственных связей, мелкая моторика, память. Психологи говорят, что развивать врожденный интеллект сложно. Игры Воскобовича в первую очередь направлены на их развитие, и одним из концептуальных положений технологии «Сказочные лабиринты игры» является развитие, в основном, невербального интеллекта у детей.

Авторы технологии "Сказочные лабиринты игры" не являются сторонниками раннего форсированного развития детей. Весь материал технологии является сензитивным, то есть наиболее благоприятным, психологическим особенностям развития детей дошкольного возраста, поэтому не провоцирует возникновение стрессовых состояний у детей и взрослых.

Творчество.

Еще одним принципом технологии "Сказочные лабиринты игры" является **раннее творческое развитие** детей дошкольного возраста. Игра создает условия для проявления творчества, стимулирует развитие творческих способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения детей в более сложные и творческие формы игровой активности.

Способы реализации технологии.

Особенности "Сказочных лабиринтов игры" таковы, что не надо перестраивать работу учреждения или ломать привычный уклад жизни дома. Технология органично вплетается в уже существующие порядки. В отношениях "взрослый-ребенок" здесь не предполагается положение взрослого над ребенком, только партнерские отношения. Ребенок окружается непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой. Она сплетается из чувства внешней безопасности, когда малыш знает, что его проявления не получают отрицательной оценки взрослых, и ощущения внутренней раскованности за счет поддержки его творческих начинаний.