

Методика «Антихрупкого образования» (на основе идей Н. Талеба, адаптированных для педагогики) строится на том, что ребенок учится извлекать пользу из хаоса, ошибок и неожиданностей. Практика «Я играю» в этом контексте — это не просто развлечение, а создание среды с контролируемым риском и свободой выбора.

Сценарий игрового занятия «Экспедиция в Неизведанное»

Возраст: средняя/старшая группа (4–6 лет).

Цель: развитие инициативности, умения действовать в ситуации неопределенности и конструктивно реагировать на «поломку» планов.

1. Вход в «Зону неопределенности» (Настройка)

Педагог: «Сегодня у нас необычный день. Мы не знаем, что произойдет через 5 минут. Посмотрите на эти коробки (пустые картонные коробки, ткани, прищепки, палки). Это не мусор, это наш "конструктор реальности". Во что мы превратим это пространство?»

Принцип антихрупкости: Уход от готовых игрушек к предметам-заместителям. Ребенок сам создает смыслы.

2. Этап «Свободный проект» (Проба сил)

Дети делятся на группы по желанию. Они сами решают, что строят (корабль, магазин, пещеру дракона).

Задача педагога: Не давать инструкций. Если ребенок спрашивает «А как сделать крышу?», отвечать «А как бы ты попробовал, если бы я не знал ответа?».

Стимуляция стресса (легкая встряска): Педагог вводит «событие-сюрприз» (Черный лебедь). Например: «Внимание! Налетел сильный ветер (включается звук ветра), и часть ваших построек "улетела" (педагог убирает один элемент, например, ткань)».

3. Этап «Столкновение с хаосом» (Развитие антихрупкости)

Проблема: Один из элементов игры намеренно «ломается» или меняются правила.

Педагог: «Ой, наш корабль застрял на мели, и теперь на нем нельзя плыть, но можно... что? Как нам использовать это происшествие, чтобы игра стала еще интереснее?»

Действие: Дети должны пере придумать функционал предмета. Ошибка или препятствие становится новым витком сюжета.

4. Практика «Я — автор» (Рефлексия действия)

В процессе игры педагог подходит к детям и задает вопросы, фиксируя их субъектность:

— Ты сейчас кто в этой игре?

— Что ты будешь делать, если твой напарник передумает играть в эту игру?

— Какой "запасной план" у твоего героя?

5. Выход и «Утилизация опыта»

Вместо обычного «убираем игрушки», проводится ритуал благодарности трудностям.

Педагог: «Что сегодня пошло не по плану? Чему нас научил "сильный ветер"? Какая поломка помогла нам придумать самое крутое решение?»

Ключевые принципы для педагога в практике «Я играю»:

Избыточность ресурсов: Дайте больше странных предметов, чем нужно.

Право на ошибку: Если башня упала — это не трагедия, а «эксперимент по гравитации».

Минимум контроля: Педагог — наблюдатель и «провокаатор», а не дирижер.

Постепенное усложнение: Вводить неожиданные переменные (закончилось время, изменился ландшафт, пришел новый герой).

Ключевые слова для планирования: субъектность, инициатива, неопределенность, вариативность, самоорганизация.