

ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ДОШКОЛЬНОМ УЧРЕЖДЕНИИ

ЭТАПЫ РАЗВИТИЯ ИГРЫ ДОШКОЛЬНИКА

- Ознакомительная игра (5-6 месяцев)
- Отобразительная игра (от 6 месяцев до 1 года)
- Сюжетно-отобразительная игра (на рубеже 1 и 2 года)
- Режиссерские игры (индивидуальные или совместные)
- Образно-ролевая игра (к 3 годам)
- Ролевая игра (к 3 году)



Этапы развития ролевой игры

Первый этап: игры в отдельные действия взрослых

Второй этап: простые ролевые игры

Третий этап: сюжетно-ролевые игры

Четвёртый этап: творческие сюжетные игры




РОЛЬ ВОСПИТАТЕЛЯ В РАЗВИТИИ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ

- Обеспечить детей временем для игр в режиме дня
- Создать предметную среду.
- Обогащать представление детей об окружающем
- Уметь:
 - Вовлечь ребенка в игру, взяв на себя какую-либо роль и предложив по сюжету другую роль ребенку
 - Подключиться к игре, возникшей по инициативе ребенка, подбирая себе подходящую роль по контексту сюжета или из нового сюжета
 - Организовывать игру «рядом»
 - Организовать параллельную игру
 - Использовать скрытое управление в роли «волшебницы» или «диспетчера»
- Уметь регулировать взаимоотношения детей по ходу игры
- Уметь организовывать игры всех видов
- Учитывать индивидуальные особенности детей при руководстве игрой. Использовать игру с целью развития детей, коррекции их поведения
- Знать этапы развития игры: а) развитие предметной деятельности; б) развитие игрового поведения, взаимодействие; в) сюжетосложение



Педагогическое сопровождение игровой деятельности детей включает в себя:

- осуществление регулярной диагностики опыта игровой деятельности дошкольников и учет ее результатов во взаимодействии с детьми в игре;
 - наличие игровой позиции, гибко сочетающей прямые и косвенные способы взаимодействия педагога и детей;
 - поэтапное изменение тактики педагогического сопровождения ребенка в игровой деятельности в зависимости от степени освоения ребенком опыта игровой деятельности (от позиции педагога-партнера к позиции педагога-координатора и педагога-наблюдателя);
 - отбор содержания игр на основе интересов и предпочтений современных дошкольников;
 - ориентацию педагога на индивидуальные творческие проявления детей в игре, их дальнейшее поэтапное стимулирование и развитие;
 - создание современной предметно-игровой среды.
- 

ОСНОВНЫЕ МЕТОДЫ РУКОВОДСТВА ИГРОЙ

Первый метод руководства сюжетными играми детей (Д.В. Менджерицкая) состоит ***во влиянии на их содержание путем вхождения педагога в игру в качестве партнера.***

Второй метод (Н.Я. Михайленко и Н.А. Коротковой) основан на реализации трех основных принципов:

- *Обязательное участие взрослого в игре в позиции «играющего партнера».*
- Развертывание игры на каждом возрастном этапе так, чтобы детьми сразу «открывался» и усваивался новый, более сложный способ ее построения.
- Ориентирование детей как на осуществление игрового действия, так и на пояснение его смысла партнерам — взрослому или сверстнику.

Третий метод получил название **метода комплексного руководства игрой** (Е.В. Зворыгиной и С.Л. Новоселовой).

- **Планомерное обогащение** жизненного опыта детей.
- **Совместные обогащающие игры педагога с детьми**, направленные на передачу детям игрового опыта, игровых умений: а) специальные обучающие игры (показы-инсценировки, театральные, сюжетно-дидактические, подвижные, музыкальные игры); б) игра воспитателя с детьми.
- **Своевременное изменение** игровой среды с учетом обогащающегося жизненного и игрового опыта детей.
- **Активизирующее общение** взрослого с детьми в процессе их игры, направленное на побуждение к самостоятельному применению детьми новых способов решения игровых задач, на отражение в игре новых сторон жизни.

ОБЩИЕ МЕТОДЫ И ПРИЕМЫ РУКОВОДСТВО ИГРОЙ

Прямое руководство игрой:

ролевое участие в игре (сначала взрослый задействован на главных ролях в игре и дает указание детям в разных формах: прямые указания и указания в форме общих или конкретных вопросов; позже педагог занимает второстепенные роли).

участие в сговоре детей;

разъяснение;

оказание помощи;

совет по ходу игры;

предложение новой темы;

показ различных способов организации игры;

решение спорных вопросов.



Косвенное руководство игрой:

обогащение представлений детей о социальной действительности через экскурсии, чтение книг, беседы, дидактические игры и т.д.;

создание предметной развивающей среды;

совет;

вопрос;

демонстрация образцов общения с различными людьми, эталонов эмоциональных проявлений;

проблемные ситуации, когда дети ставятся перед необходимостью:

отображать и комбинировать в игре новые знания о мире;

решать игровые задачи более сложными способами;

ставить игровые цели, планировать пути к их достижению;

овладевать умением самостоятельно готовить или преобразовывать условия для игры.



КОМПОНЕНТЫ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ

Роль – это модель, образец поведения, связанный с пониманием ребенком поведения взрослого, смысла его действий.

Два типа ролей:

- **Независимые, связь которых с другими является опосредованной (шофер, космонавт)**
- **Взаимодополнительные, требующие взаимодействия друг с другом. Смысл взаимодополнительной роли раскрывается не только в действии, но и во взаимодействии, в разговоре.**



РАЗВИТИЕ КОНКРЕТНОГО РОЛЕВОГО УМЕНИЯ

- **принять на себя игровую роль**
- **обозначать для партнера свою роль**
- **выполнять специфические для роли предметные действия**
- **вступать в ролевое взаимодействие, т.е. овладение ролевой речью, диалогом**
- **изменять в ходе игры ролевое поведение (в зависимости от того, как разворачивается сюжет: побыв пациентом, стать при необходимости медсестрой)**
- **подключаться к группе играющих детей, а значит, самому найти себе роль, подходящую по смыслу к ролям играющих детей**



РАСШИРЕНИЕ ДИАПАЗОНА ПРЕДСТАВЛЕНИЙ ДЕТЕЙ О РОЛЯХ

- **принятие взрослым дополнительной роли (ребенок в основной роли)**
- **введение в игру новой незнакомой роли**
- **чтение художественной литературы, экскурсии, наблюдения, беседы, разговоры с детьми, в ходе которых раскрываются профессиональные функции взрослых и межличностные отношения**
- **обсуждение с детьми того, во что они любят играть**
- **совместное с детьми изготовление игрового экрана**



КОМПОНЕНТЫ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ

Правила – это норма поведения ребенка в игре.

Развитие правил в игре:


- **1,5 – 3 года.** Правила присутствуют, проявляются в действиях, но не осознаются.
- **3 – 4,5 года.** Правила обнаруживаются, переживаются, осознаются через реплики, но осознание правил характеризуется тем, что смысл выполнения роли не в подчинении правилу, а в выполнении роли. Игры с ролью и развернутой игровой ситуацией преобладают над игрой с правилами.
- **4,5 – 5 лет.** Правила уже хорошо выделяются, осознаются, вербализуются в речи через считалки, оговорки, реплики. Подчинение правилу представляет смысл для ребенка, не требует игровой ситуации.



КОМПОНЕНТЫ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ

Игровое действие – это действие, посредством которого решается игровая задача, достигается определенная цель. По ходу игры ребенок решает ряд игровых задач, в которых он учится ставить цель, учитывать и готовить условия для ее достижения, усваивает новые, более сложные способы действия.

Развитие игрового действия

- **Замещение предметных действий взрослого** – выполняет действия рукой (1,5 – 3 года). Ребенок имитирует действия, которые кому-то принадлежат: крутит руль, кормит куклу.
 - **Замещение социальных функций взрослого** – изображает кого-то (предметно-ручные действия + речевое замещение: реплики, монолог, речевой диалог) – 3-4 года. Ребенок изображает целую функцию взрослого (врача, парикмахера).
 - **Замещение событийное** – обозначает целостное событие, включая персонажи, действия в плане воображения и речи (4-7 лет). Дети уже способны открыть в человеке его сущность, причины поступков. Игра частично переходит в план речи и воображения.
- 

КОМПОНЕНТЫ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ

Содержание – это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их бытовой, трудовой, общественной жизни

Развитие сюжета в игре:

- **1,5 – 3 лет формирование условных игровых действий с предметами – однотемная, одноперсонажная игра (смысловая цепочка действий, связанных с освоением назначения бытовых предметов)**
- **2,5 – 5 лет формирование ролевого поведения – однотемная, двухперсонажная или многоперсонажная игра (система взаимодействий персонажей друг с другом, ролевой диалог)**
- **5 –7 лет сюжетосложение – многотемная, многоперсонажная игра (система выстраивания новых событийных рядов, комбинирование событий)**



ИЗМЕНЕНИЕ РОЛИ КАЖДОГО КОМПОНЕНТА В ОБЩЕЙ СИСТЕМЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ВОЗДЕЙСТВИЙ:

Этап	Главные компоненты
Ознакомительная	Подбор игрушек с определенными свойствами и общение взрослого с ребенком
Отобразительная	Обучающие игры (показ игрового действия)
Сюжетно-отобразительная	Организация практического опыта и проблемное Общение по ходу игры
Ролевая	Совместные игры детей с воспитателем, демонстрирующим ролевые отношения

СХЕМА ПОЭТАПНОГО ФОРМИРОВАНИЯ ИГРЫ ВЗРОСЛОГО С РЕБЕНКОМ:

I этап	
Взрослый	Ребенок
Создает предметно-пространственную среду	Получает удовольствие от игры со взрослым
Задаёт и распределяет роли. Берет главную роль. Оговаривает игровые действия персонажей. Осуществляет прямое руководство игрой.	
- обогащают предметно-пространственную среду - устанавливают взаимодействие между персонажами	
II этап	
Создает предметно-пространственную среду. Придумывает и развивает сюжет. привлекает к главной роли кого-либо из детей или в течение игры передает эту роль другому ребенку	Придумывает и развивает сюжет. Создает предметно-пространственную среду.
- устанавливают ролевое взаимодействие в игре - распределяют роли - обговаривают игровые действия, совместно руководят игрой	

III этап

Взрослый

Ребенок

Создает и обогащает предметно-пространственную среду. Придумывает сюжет. Задает и распределяет роли. Предлагает роль воспитателю. Осуществляет руководство игрой.

- оговаривают тему игры, основные события
- осуществляют ролевое взаимодействие
- оговаривают игровые действия, характерные для персонажей

IV этап

Наблюдает за игрой детей с включением в нее с целью:

- обогатить сюжет
- разнообразить игровые действия
- ввести правила
- активизировать ролевой диалог
- обогатить ролевое взаимодействие
- обогатить образы
- ввести предметы-заместители
- наметить перспективу работы.

Создает и обогащает предметно-пространственную среду. Придумывает сюжет. Задает и распределяет роли. Определяет тему игры. Осуществляет ролевое взаимодействие и игровые действия, характерные для персонажей. Осуществляет руководство игрой.

ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРЫ В I МЛАДШЕЙ ГРУППЕ

I. Сюжетно-отобразительная игра

1. Развитие ориентировочной деятельности.

- Перенос предмета в другое место, в разные условия.
- Соединение разных предметов (кубик на кубик, карандаш в отверстие катушки)
- Использование в новой, неспецифической функции, игровое применение.

2. Накопление игрового опыта.

- Игровая форма общения взрослого с детьми
- Новые способы обыгрывания предметов (диалоги с игрушками)
- Накапливание игрового опыта общения со сверстниками.

3. Формирование у детей представлений по книжным сюжетам.

- Занятия с проигрыванием сюжета сказки

1 занятие – рассказ педагога, подкрепленный показом действий персонажей и иллюстрациями;

2 занятие – сопровождение рассказа воспитателя его действиями и действиями детей (без картинок);

3 занятие – рассказ воспитателя без показа, показ детьми действий персонажей;


4 занятие – действия не предусматриваются, но дети иногда сокращенно их показывают, т.к. это стало способом слушания.

4. Моделирование действий взрослого.

- путем прямого обучения с четкой словесной установкой взрослого и совместным выполнением действий;
- использование косвенных приемов руководства (подготовка игрового материала)

II. Ролевая игра

I этап. Формирование у детей условных действий с сюжетными игрушками.

- Развертывание игры на виду у детей с использованием игрушки-партнера, одушевляемой педагогом.
 - Внесение второй игрушки (тарелка, ложка, кровать)
 - Вовлечение ребенка:
- Взр. (осн. роль) → кукла
 - Взр. (осн. роль) → кукла
→ ребенок
 - Взр. (осн. роль) → кукла
→ ребенок  Реб. (осн. роль) → кукла

Игра с двумя связанными смысловыми ситуациями («варка» каши и «кормление» куклы). Это позволяет решить задачу по формированию умений дополнять действия взрослого, а затем сверстника. Взрослый «выясняет» потребности игрушки и предлагает выполнить действия ребенку.

II этап. Формирование игрового действия с предметом – заместителем.

III этап. Формирование игровых действий с помощью воображаемых предметов.

IV этап. Переход к подгрупповой игре.



РАЗВИТИЕ РЕЖИССЕРСКОЙ ИГРЫ

В первом полугодии третьего года жизни работа по формированию предпосылок *режиссерской игры* проводится в рамках дидактических игр по сенсорному воспитанию. Например: «цветные грибочки прячутся на полянке того же цвет», «маленький кружочек ищет свою маму». Движения игрушек сопровождаются игровыми репликами персонажей. Для развития режиссерских игр устраиваются игры-забавы (карусель на подвесе для игрушек)

Во втором полугодии в режиссерской игре для ребенка становится возможным:

- разыгрывание при помощи игрушек сюжетов из 2-4 действий;
- использование ролевой речи, звукоподражания, имитаций;
- повторное разыгрывание одних и тех же сюжетов;
- использование в играх построек.

Игровое взаимодействие воспитателя с ребенком включает:

1. Разыгрывание бытовых и сказочных ситуаций. Создание сюжета ведется на основе словесного источника. Воспитатель пользуется ролевой речью, звукоподражанием, подсказывает ребенку реплики, объясняет действия.

2. Обыгрывание построек: «поездка на транспорте», «катание с горки», «постройка будки для собачки из песка».

ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРЫ ВО II МЛАДШЕЙ ГРУППЕ

1 этап. Развитие у ребенка умения принимать на себя игровую роль и реализовывать ее через предметные и речевые действия, направленные на партнера-игрушку, сверстника.

Построение совместной игры:

Взр. (осн.роль) – ребенок (доп.). Взрослый вовлекает в игру наблюдающего за его действиями ребенка. Условие игры – неоднократное называние роли и обращение к партнеру как носителю роли, разговор с ним. Затем игрушки оставляются в распоряжение детей. Необходимо связывать действия ребенка с названием роли: «Ты доктор? Вылечил мишку?»

Реб. (осн.роль) – взр. (доп.). Ролевое подражание часто не сопровождается осознанием роли, тогда воспитатель берет на себя дополнительную роль: «Ты шофер? Мне срочно нужно на вокзал!». Необходимо угадать, что делает ребенок и подключиться к его игре, найдя подходящую по смыслу роль и, действуя изнутри, развернуть ролевое взаимодействие.

Реб. (осн.роль) – взр. (доп.) – отдает ее другому ребенку. Парная роль, которую берет на себя воспитатель, удваивается и предлагается одному из детей.



2 этап. Расширение диапазона выполняемых игровых действий (передача характеров, настроений), участие детей в коротком взаимодействии со сверстником.

- 1) Реб. (осн.роль) – взр. (доп.).** Воспитатель вводит в игру игрушки, озвучивая их. Поведение игрушек вызывает ответные реакции ребенка.
- 2) Комментирование действий ребенка:** «Ты шофер? У тебя автобус или такси? Какой марки твоя машина? Не пора заправлять машину?» и т.п.
- 3) Подключение детей к ролевому взаимодействию друг с другом:** «Какие звери лечились у Айболита? Давай, Наташа, медвежонка... Как Айболит жалел зверей?». Воспитатель со стороны координирует действия детей, подсказывает реплики.



3 этап. Развитие умения вести ролевой диалог, переходить к ролевым диалогам со сверстником; обогащение содержания ролей за счет образов литературных персонажей.

Создание разговорной ситуации с помощью игрушек «Телефон» по мотивам стихотворения К.И.Чуковского (разыгрывание диалога близкого к сказке, но не дословный);

Свободный разговор с парами детей:

- а) разыгрывание диалогов по телефону (Алло! Это доктор Айболит. С кем я разговариваю?);
- б) игровая ситуация задается до начала телефонного разговора (Давай поиграем в телефон. Здесь у меня больница...);
- в) телефонные разговоры с поручениями («папу» просят позвонить домой и попросит «дочку» подмести пол).

Игра воспитателя с подгруппой детей по мотивам сказок, персонажи которой выполняют однотипные действия («Теремок», «Колобок»). Взрослый первый и основной персонаж последовательно вовлекает детей в игру. Не требуется точно воспроизводить текст, использовать атрибуты. Ролевые диалоги не должны быть «замаскированы» предметными действиями.

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ОРГАНИЗАЦИИ РЕЖИССЕРСКИХ ИГР

Первый этап направлен на развитие у детей умения передвигать одну и более игрушек по игровому полю.

- «Оживление картинок». Детям предлагается создать ситуацию и показать действия какого-либо героя при помощи мелких игрушек и декораций настольного театра.
- «Покажи как». Детям предлагается рассмотреть похожую ситуацию с помощью игрушек.

Второй этап направлен на развитие умений звукоподражания, озвучивания персонажей сказки, разыгрывание диалога с другими персонажами.

- «Волшебное радио». С аудиозаписи воспроизводятся различные звуки и детям вначале предлагается отгадать, что это за звуки, а затем воспроизвести некоторые из них.
- «Радиопередача». Ребенку предлагается озвучить какого-либо персонажа сказки: «Я включу радио и мы слышим... («как поет свою песенку Колобок»))»
- «Беседа». В этой игре ребенку предлагается озвучить двух героев, т.е. осуществить диалог, используя реплики и ответы.

Третий этап направлен на развитие умений разыгрывать небольшой знакомый сюжет с участием 1-2 персонажей.

Разыгрывание бытовых и сказочных ситуаций. Создание сюжета ведется на основе словесного источника (использование потешек, произведений В.Берестова, Е.Благиной и др.). Воспитатель пользуется ролевой речью, звукоподражанием, подсказывает ребенку реплики, разговаривает за разных героев.

Четвертый этап направлен на развитие умений выстраивать и разыгрывать сюжет 1-2 событий с опорой на наглядность.

- Разыгрывание содержания картинок из детских книг: «Покажи при помощи игрушек, что произошло».
- «Покажи и расскажи сказку». Детям предлагается показать и рассказать знакомую сказку, используя набор мелких игрушек и предметов-заместителей, а также плоскостного театра.

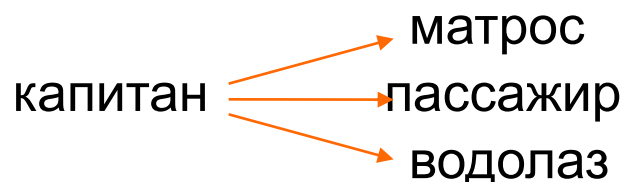


ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРЫ В СРЕДНЕЙ ГРУППЕ

Условия:

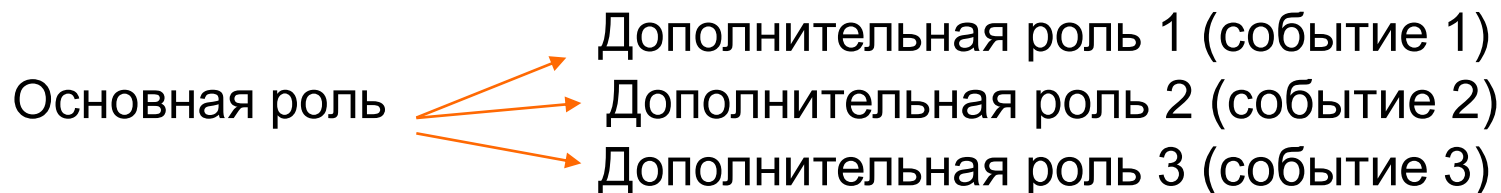
- Использование многоперсонажных сюжетов с определенной ролевой структурой, где одна из ролей включена в непосредственные связи со всеми остальными.

Возможный состав ролей принимает вид «куста»:



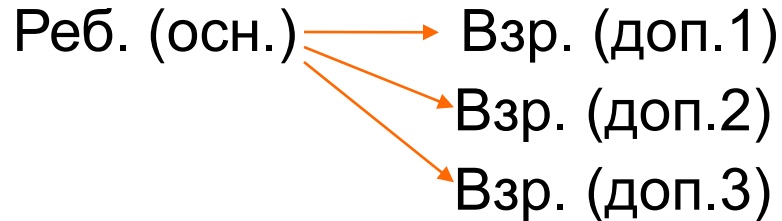
- Отказ от однозначного соответствия числа ролей в сюжете количеству участников игры: персонажей должно быть больше чем участников.

Новый сюжет не должен быть «задан» для ребенка заранее; новый персонаж появляется в процессе игры. Общая схема сюжета будет выглядеть так:

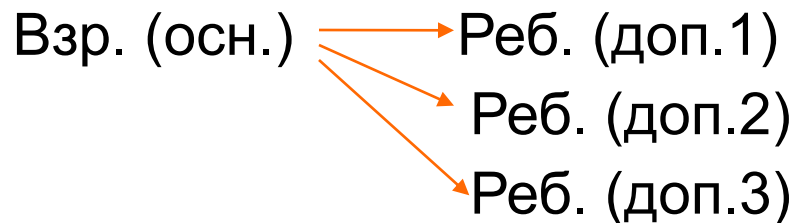


РАЗВЕРТЫВАНИЕ СОВМЕСТНОЙ ИГРЫ С ДЕТЬМИ:

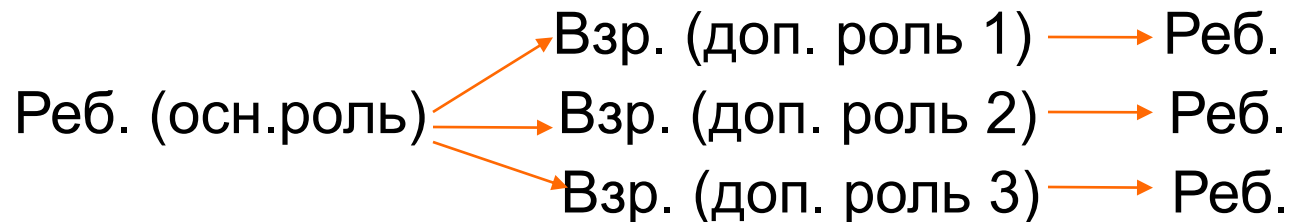
1 этап - Демонстрация смены ролей



2 этап - Обучение детей смене первоначально принятой роли в ходе разворачивания игры.



3 этап. Организация подгрупповой игры.



ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ ОРГАНИЗАЦИИ РЕЖИССЕРСКИХ ИГР

Первый этап. Обогащение опыта режиссерских игр детей за счет развития умения показать сюжет на основе готовой предметной ситуации. Ребенок приобретает умения высказываться по поводу того, что может произойти, предлагать свои варианты развязки сюжета, включать в игру персонажей различных произведений.

- «Что нужно Машеньке, чтобы отправиться в лес? Найди нужные ей вещи. Пусть Машенька расскажет, как она пойдет в лес, что там будет делать. Что сделает Машенька, если встретит кого-нибудь? Покажи».
- «Что случилось после того, как вытащили репку? Покажи. Какая она оказалась? Что говорили те, кто ее тащил?»
- «Подружи всех зверюшек и людей из сказок, которые ты услышал. Кто с кем быстрее подружится? Почему? Что они вместе будут делать?».



Второй этап. Включение детей в сотрудничество со сверстниками в режиссерской игре. Педагогическое сопровождение направлено на развитие у детей умений представить завязку предлагаемой взрослым ситуации, продемонстрировать придуманную завязку зрителю, используя условный материал и игрушки.

- «Как жилось Колобку у бабки с дедом? Он был послушным? В какую сказку он хотел убежать?».
- «Что делала Машенька до того, как пошла в лес? Она кого-нибудь боялась? Почему?».
- «Что произошло у бабки с дедом до того, как они вырастили репку? Покажи, где в это время была внучка, Жучка, кошка и мышка?».



Третий этап. Развитие умений самостоятельно организовывать режиссерскую игру. У детей формируются умения придумывать завязку и окончание сюжетной истории, представить ее зрителю с разных позиций (актер, режиссер, сценарист), самостоятельно подбирать необходимые игрушки и условные предметы.

- «Покажи, что ты вчера видел, когда возвращался домой, Кого встретил? Как они выглядели?».
- «Изобрази, что делают игрушки ночью, когда их никто не видит».
- «Изобрази свою любимую сказку, расскажи, чем занимаются ее главные герои, кто они?».
- «Придумай какого-нибудь сказочного героя и расскажи, что с ним происходило в какой-нибудь сказке».



ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРЫ В СТАРШЕЙ ГРУППЕ


Игра-придумывание

- **Ориентирование детей на *слушание друг друга*, продолжение рассказа партнера (вспомним вместе известную сказку).**
- **Частичное изменение, «расшатывание» уже известных сюжетов.**
- **Стимулирование детей к внесению большего числа изменений (соединение сразу сказочных и реалистических элементов).**
- **Соединение творческого построения сюжета с ролевым взаимодействием.** Включение детей в игру, где участникам предлагаются роли, принадлежащие разным смысловым сферам – разноконтекстные роли.
- **Придумывание новых историй на основе реалистических событий.**
- **Развертывание игры с непосредственным принятием ролей.**



ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРЫ В ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ ГРУППЕ

I. Этап

- выбор, чтение и анализ сказки;
 - обсуждение характеров, эмоциональных состояний героев в беседах с детьми, рисование портретов героев, «словесное рисование», выявляющее отношение ребенка к герою, образные этюды;
 - образные этюды, способствующие активизации эмоционального опыта ребенка, развитию способности оценивать поступки героев с разных позиций, аргументировать свою позицию;
 - совместное обсуждение того, как может выглядеть домик в зависимости от характера героя;
 - изготовление полифункционального игрового материала;
 - обыгрывание полифункционального игрового материала.
- 

II. Этап

- выбор второго произведения для обыгрывания;
- изготовление вместе с детьми второго полифункционального материала;
- введение проблемной ситуации, которая стимулирует сюжетосложение;
- разворачивание совместных режиссерских игр на основе развития двух литературных сюжетов.

III. Этап

- изготовление вместе с детьми третьего полифункционального материала;
- создание условий для самостоятельного создания сюжетных линий и их обыгрывания



ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ОРГАНИЗАЦИИ ИГРЫ-ФАНТАЗИРОВАНИЯ НА НАГЛЯДНОЙ ОСНОВЕ

1. Перед детьми раскладываются картинки с изображениями животных, повернутые изображением вниз. Один из детей берет картинку и показывает ее всем. Дальше идет обсуждение особенностей персонажа, наделение его характером и моральными качествами. Дети поочередно высказывают свое мнение, а затем создается собирательный образ. То же происходит со следующим персонажем. Подводя итог обсуждения педагог не оценивает варианты, предложенные детьми как хорошие или плохие. Все варианты принимаются.
2. Детям предлагается придумать, какие отношения могут быть между героями. Например: они друзья и всегда вместе; они разговаривают о том, где искать маму тигренка; потом они вместе будут играть. Так придумывается дальнейшее развитие сюжета.
3. Рисунком вниз раскладываются картинки, изображающие место действия. Из них выбирается одна. Создается проблемно-игровая ситуация: «Что могло произойти с героями в данной обстановке?».
4. Разыгрывание придуманных детьми сюжетов, создание ярких образов (старый ботинок скрипит).

