



Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по
физическому развитию детей № 21 «Золотой ключик»



Дистанционная школа педагогического мастерства #ШколаРосатомаЭтоМы

Цифровая педагогическая интернатура
**«Мастерская перевоплощений:
развитие образной игры
в дошкольном возрасте»**

Зеленогорск 2021г.

Карта идеальной среды для развития образной игры

Необходимые материалы	Имеется	Недоста точно	нет
<p>В группе достаточное количество материалов для образных игр детей</p> <ul style="list-style-type: none">- костюмы для переодевания не менее 10; элементы костюмов, для выражения выбранного образа не менее 10;- реквизиты (головные уборы – каски, короны, береты, веночки; различная обувь – ботинки, туфли;- аксессуары – кошелки, сумочки, дорожные сумки, чемоданы; галстуки, бабочки, трости, жилеты, накидки, пиджаки; волшебные палочки;- атрибуты сказочных персонажей, людей различных профессий. <p>- Ширмы</p> <p>- Предметы заместители</p> <p>- В игровом пространстве сохраняются следы игровых замыслов, фотоматериалы хроника детской игры</p> <p>- Одежда по гендерному различию?</p>			

В образовательной среде группы есть место, где расположены ткани различных размеров, расцветок и фактур, различные вспомогательные материалы – веревки, крепежные материалы и т.д.

В образовательной среде группы представлены элементы костюмов, изготовленные детьми, для выражения выбранного образа в игре.

Для обогащения представлений об образах, принимаемых детьми в игре, в группе есть книги по различным тематикам с яркими красочными картинками, мультфильмы, энциклопедии и т.д.

В пространстве группы есть место или небольшое возвышение (сцена) для демонстрации детьми образов, принятых на себя в игр и зеркало

Все материалы удобно хранятся и доступны детям в течение всего времени.

Выразительные движения

1. Движение, изображающее внешние действия персонажа	«Мячик прыгает», «Волчок», «Снежинки», «Машины»
2. Последовательность нескольких движений для передачи различных внешних действий одного персонажа	«Петушок ходит, машет крыльями, клюет», «Кошка умывается, гуляет, царапается»
3. Движения, передающие внешние свойства образа в сопоставлении противоположных смыслов: быстрый-спокойный, тяжеловесный-легкий, большой-маленький, открытый-закрытый и др.	«Ветерок-ветер», «Мишки-мышки», «Большие ноги-маленькие ножки», «Кошка ласкается и царапается», «Холодно-жарко».
4. Движения передающие внутренние свойства образа в сопоставлении противоположных смыслов: грустный-веселый, злой-добрый, трусливый- смелый и др.	«Зайчик плачет- веселится», «Медведь горюет- радуется», «Волк злится-добрееет»
5. Композиция движений, передающих процесс роста, разворачивания «личного» пространства образа	«Солнце встает», «Подснежник расцветает», «Птенчики вылупляются»

5 этапов развития детской образной игры

1 этап — имитация

Ребенок начинает имитировать поведение животных, как правило, без сюжета. Просто сам факт перевоплощения для него очень важен. Я — бельчонок, я — собачка, я — кошечка.

2 этап — первые сюжеты

Ребенок изображает животное, образ которого проигрывает в несложном сюжете. Важно войти в игру и дать прожить малышу свой образ. Чем больше образов берет на себя и проигрывает ребенок, тем это лучше для его развития.

3 этап — полное погружение

Вход в образ и полноценное его проигрывание. Может брать на себя образы растений и деревьев, машин и самолетов.

4 этап — сказка наяву

Малыш берет на себя образы сказочных персонажей, разыгрывает известные ему сюжеты и пытается сочинять свою сказку. Важно в этот момент помочь ребенку в развитии личных идей и не мешать ему, каким бы забавным и нереальным ни казался вам сюжет.

5 этап — настоящие профессии

На этом этапе дети входят в образы людей: кассиров, диспетчеров, спасателей, врачей. И как раз здесь происходит переход в центральную игру дошкольника — сюжетно-ролевою!

Из наблюдений за игрой ребенка

«Наблюдая за свободной игрой детей, я увидела перевоплощение Кати в маленькую колдунью. Об этом говорил колдовской колпак на ее голове. Но в ее руках не было ни волшебной палочки, ни других магических атрибутов. Она робко и бережно сжимала ладошки, время от времени заглядывала в них, улыбалась. Меня очень заинтересовал игровой замысел, возникший в воображении девочки. Я продолжала наблюдать за ней. Через какое-то время она подошла ко мне и протянула сжатые ладошки. Я заглянула, но в них ничего не было....»



Самобытная (самодеятельная) игра

- Инициатива принадлежит ребенку.
- Ребенок сам выбирает или придумывает сюжет.
- Ребенок ставит себе игровые задачи.
- Ребенок находит доступные ему игровые средства.



Организованная игра

1. Обучение способам игрового отражения действительности:

- включение педагога в игру (с целью передачи игрового опыта, решения образовательных задач);
- обучение игровым действиям и ролевому диалогу на собственном примере (педагог – «образец для подражания»).



2. Активизирующее общение воспитателя с детьми в процессе игры:

- вопросы;
- поощрение;
- побуждения к высказываниям;
- помощь воспитателя для объединения в игре.



3. Создание проблемной ситуации, провокация.

4. Педагог – «благодарный зритель».



1. Какое из видео иллюстрирует самобытную (свободную) игру детей, а какое организованную?

2. К какому из пяти этапов образной игры относится каждый из просмотренных видеороликов?

3. Какие приемы руководства игрой использует взрослый?



Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по
физическому развитию детей № 21 «Золотой ключик»



Дистанционная школа педагогического мастерства #ШколаРосатомаЭтоМы

Цифровая педагогическая интернатура
**«Мастерская перевоплощений:
развитие образной игры
в дошкольном возрасте»**

Зеленогорск 2021г.

Приемы руководства образно-ролевой игрой «Пираты»

1. Демонстрация внешних действий образа.
2. Демонстрация внутренних свойств образа.
3. Приём направления отрицательных ролей в мирное русло.
4. Метод провокации:
 - провоцирование детей к перевоплощению
 - провоцирование на подбор заместителей и изготовление необходимых атрибутов
 - провоцирование на поиск и нахождение самостоятельных решений образно-пластических игровых задач
5. Усиление эмоционального воздействия через: музыкальное сопровождение и таинственную, заговорческую атмосферу.