

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.





**Составляющие сюжетно-ролевой игры**



**Конструирование сюжета**



**Реализация ролевого поведения**



# Образная игра – игра одного





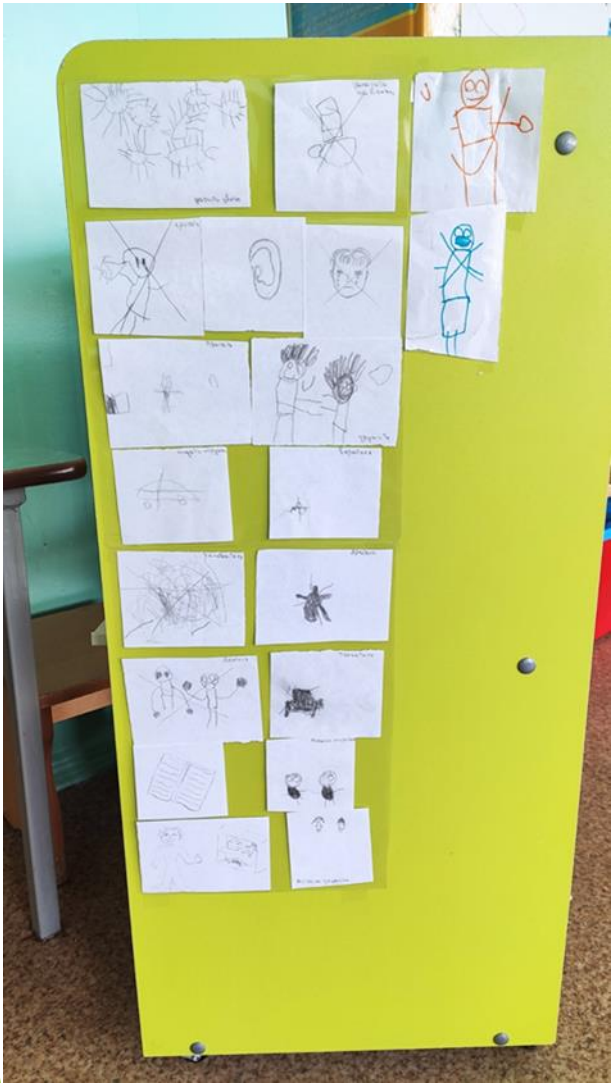
# Среда, позволяющая ребенку погрузиться в образную игру











# Среда позволяет ребенку погрузиться в образную игру

В группе достаточное количество материалов для образных игр детей

- 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.

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 старшего дошкольного возраста 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.

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

# 5 этапов развития детской образной игры

## **1 этап — имитация**

Ребенок начинает имитировать поведение животных, как правило, без сюжета в 2,5-3,5 года. 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 в 3,5–4 года. 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. Примерно в 4,5-5 лет. 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**

В возрасте 5-5,5 лет дети входят в образы людей: кассиров, диспетчеров, спасателей, врачей. И как раз здесь происходит переход в центральную игру дошкольника — сюжетно-ролевую!

# Выразительные движения

Движения изображающие внешние действия персонажа

«Мячик прыгает», «Волчок», «Снежинки», «Машины»

Последовательность нескольких движений для передачи различных внешних действий одного персонажа

«Петушок ходит, машет крыльями, клюет», «Кошка умывается, гуляет, царапается»

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».

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»

Композиция движений, передающих процесс роста, разворачивания «личного» пространства образа

«Солнце встает», «Подснежник расцветает», «Птенчики вылупляются»

