

# **ТЕХНОЛОГИИ РАЗВИТИЯ РАЗНЫХ ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА:**

- предметно-манипулятивной
  - предметно-орудийной
  - предметно-игровой
  - конструктивной
-

Ведущий вид  
деятельности

Общение

Предметная

Игровая

Младенческий  
возраст

Ранний  
возраст

Дошкольный  
возраст

# ПРЕДПОСЫЛКИ ФОРМИРОВАНИЯ ПРЕДМЕТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Способность брать  
предметы

Способность  
предвосхищать  
результат действия

Способность подражать  
действию взрослого

# Действия с предметами

Элементарные  
(захватывание,  
манипулирование)

Младенческий  
возраст

Разнообразные  
Самоценные

Ранний возраст

Для решения  
других задач

Дошкольный  
возраст

# СТРУКТУРА ПРЕДМЕТНОГО ДЕЙСТВИЯ

---

Предметное  
действие

```
graph TD; A[Предметное действие] --- B[Способ действия (что делать?)]; A --- C[Техника действия (как делать?)]
```

Способ действия  
(что делать?)

Техника действия  
(как делать?)

# КЛАССИФИКАЦИЯ ПРЕДМЕТОВ ПО ХАРАКТЕРУ И СТЕПЕНИ ЗАКРЕПЛЕННОСТИ СОЦИАЛЬНОГО ПРЕДНАЗНАЧЕНИЯ

Предметы  
окружающего мира

```
graph TD; A[Предметы окружающего мира] --> B[Монофункциональные]; A --> C[Полифункциональные]; B --> D[Функция закреплена в конструкции предмета]; B --> E[Функция закреплена в правилах употребления];
```

Монофункциональные

Полифункциональные

Функция  
закреплена в  
конструкции  
предмета

Функция  
закреплена в  
правилах  
употребления

# РАЗНОВИДНОСТИ ПРЕДМЕТНЫХ ДЕЙСТВИЙ

**Предметно-  
манипулятивное  
действие**

Социально  
закрепленный способ  
действия с предметом  
ребенку

**неизвестен**

Социально выработанная  
техника действия с  
предметом ребенку

**неизвестна**



# ЗАДАЧИ РУКОВОДСТВА ПРЕДМЕТНО-МАНИПУЛЯТИВНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬЮ

---

- Развивать познавательную активность, обогащать положительный эмоциональный опыт действия, поддерживать проявление интеллектуальных эмоций (удивления, сомнения, догадки, радости успеха).
- Развивать целенаправленность познавательной деятельности детей, формировать элементарные исследовательские действия.

# ОРГАНИЗАЦИЯ ПРЕДМЕТНОЙ СРЕДЫ

Эмоциональность

Наличие  
противоречия

Педагогическое  
сопровождение

# МЕСТО В РЕЖИМЕ ДНЯ

## □ Прогулка –

«исследовательские» действия детей с объектами неживой природы (снегом, льдом, лужами, тенью, ветром, песком), включенные в план наблюдений

## □ Вторая половина дня –

совместное разрешение проблемной ситуации, специально подготовленной педагогом (почему сдувается воздушный шарик, почему не едет машинка...)

# ТЯЖЕСТЬ ПРЕДМЕТА

---

Способ  
перемещения

- В одной руке или в двух
- Одному или вдвоем
- Поднимать или волочить

Степень усилия для  
перемещения

- Легкие отлетают от прикосновения
- Тяжелые совсем не передвигаются

Скорость падения

- Воздушный шар падает медленнее, чем набивной мяч

# МЯГКОСТЬ ПРЕДМЕТА

---

«Прыгучесть»

- Мягкие предметы «плюхаются»
- Твердые – отскакивают или откатываются

Изменение формы под  
действием силы

- Твердые – не изменяются
- Чем мягче, тем сильнее сплющивается

# ВЫЯВЛЯЕМ СКРЫТЫЕ СВОЙСТВА

---

- Предметы звучат при встряхивании, сжимании, постукивании..., но не все
- Предметы можно разбирать на части и соединять друг с другом (но не все)
- «Воду в решете не носят»
- Тонет – не тонет
- Какие кораблики размокают в воде
- Не все фломастеры рисуют...

# ПРЕДМЕТНАЯ СРЕДА: ИГРУШКИ

- игрушки с секретами и сюрпризами (пеналы, шкатулки с разными застежками...),
- игрушки со светозвуковым эффектом,
- заводные игрушки,
- магнитные игрушки,
- бытовые предметы для «исследования» (часы, телефон...),
- приборы (лупы, бинокли, калейдоскопы, зеркальца, электрофонарики, метроном),
- игрушки для рассматривания (железная дорога, мельница, серпантинная дорога, мыльные пузыри и др.)
- игрушки из разных материалов и разной плотности (твердые, мягконабивные, из разных тканей, набитые крупами, бумагой, лоскутками и пр.),
- верстачок с колышками и молотком,
- сборно-разборные игрушки

# ПРЕДМЕТНАЯ СРЕДА: МАТЕРИАЛЫ

- волокуши, наборы мешков разного веса,
- столы-поддоны для действий с песком, водой (льдом),
- плавающие и тонущие предметы (губки, дощечки, предметы металлические, резиновые, пластиковые и т.д.),
- пластические материалы (глина, тесто),
- материалы для пересыпания и переливания (пластиковые бутылки и баночки, фасоль, горох, макароны и др.),
- трубочки для продувания, просовывания,
- природный материал (камушки, ракушки, плоды),
- сито, воронки, лопатки, ложки, совочки, ведерки...

# СТРУКТУРА ПРЕДМЕТНОГО ДЕЙСТВИЯ

---

- Предметное действие
  - Способ действия
  - (что делать?)
- Техника действия
  - (как делать?)

# РАЗНОВИДНОСТИ ПРЕДМЕТНЫХ ДЕЙСТВИЙ

---

- Предметно-орудийное действие
  - Социально закрепленный способ действия с предметом ребенку
  - **известен**
- Социально выработанная техника действия с предметом ребенком
  - **осваивается**

# ПРЕДМЕТЫ-ОРУДИЯ

---

используются для выполнения таких действий, которые только рукой выполнять

- невозможно
- неудобно
- неприято

«Ручное» действие с орудием – предмет используется как дополнение руки

## ОРУДИЙНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- Длительное прямое обучение (многократный показ, напоминание, коррекция, контроль)
- Развитие тонкой моторики, восприятия, формирование трудовых навыков

## РУЧНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- Косвенное руководство (постепенное усложнение условий, побуждение к самостоятельному поиску)
- Развитие наглядно-действенного мышления, познавательной активности, настойчивости

---

# ЧТО ПРЕДПОЧЕСТЬ ПЕДАГОГУ?

# ПРИНЦИПЫ ОРГАНИЗАЦИИ РАБОТЫ ПО РАЗВИТИЮ «РУЧНЫХ» (ОПОСРЕДОВАННЫХ) ДЕЙСТВИЙ ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА С ОРУДИЯМИ И ПОДРУЧНЫМИ СРЕДСТВАМИ

- Соблюдение четкой последовательности в предъявлении заданий.
- Варьирование и усложнение условий при повторном предъявлении задания.
- Обеспечение возможности самостоятельного поиска ребенком способа действия путем проб и ошибок.

# ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ЗАДАНИЙ

**1. Обнаружение и использование имеющейся связи между двумя объектами:**

а) «достань машинку»,

б) «раскрути подвеску»,

в) «в какой конуре спряталась собачка?»»

**2. Установление результативной связи**

а) подставить стульчик,

б) вытолкнуть палочкой

# ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ЗАДАНИЙ

3. **Учет соответствия** предмета-орудия форме и положению предмета-цели:

- а) столкнуть шарик – палки разной длины,
- б) выловить рыбок – сачок, палочка с кольцом, с крючком,
- в) выловить шарики из банки – черпачок, сачок, ложка.

4. **Объединение предметов в целое** с помощью орудия, выбор орудия:

- а) верстачок с втулками – молоток, отвертка, гаечный ключ,
- б) верстачок с винтами,
- в) конструктор с крупными деталями.

# ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ЗАДАНИЙ

5. Решение **двухэтапных** задач (развитие **целенаправленности**):

а) чтобы достать что-то, нужно подставить стул, предварительно освободив его,

б) чтобы вытолкнуть что-то палкой, нужно достать ее со шкафа, подставив стул,

в) чтобы достать что-то палкой, нужно сделать из двух коротких палок длинную.

6. Развитие **причинного** мышления (нахождение причины неэффективности действия):

а) порванный сачок,

б) отверстие на дне ведерка...

# СТРУКТУРА ПРЕДМЕТНОГО ДЕЙСТВИЯ

---

- Предметное действие
  - Способ действия
  - (что делать?)
- Техника действия
  - (как делать?)

# РАЗНОВИДНОСТИ ПРЕДМЕТНЫХ ДЕЙСТВИЙ

---

- Предметно-бытовое действие
  - Социально закрепленный способ действия с предметом ребенком
  - **осваивается**
- Социально выработанная техника действия с предметом ребенком
  - **осваивается**

# ОСОБЕННОСТИ

## ПРЕДМЕТНО-БЫТОВЫХ ДЕЙСТВИЙ

- Имеет сложную технику, включающая множество операций, выполняемых в определенной последовательности.
- Разные операции требуют разного уровня «ручной умелости».
- Не является самоценным действием (входит в состав деятельности по самообслуживанию)

# «УПРАЖНЕНИЯ В ПРАКТИЧЕСКОЙ ЖИЗНИ»

---

Соединение-разъединение частей одежды:

- «Липучки»
- Пуговицы (разного размера)
- Замки («молнии»)
- Кнопки
- Шнурки

# «УПРАЖНЕНИЯ В ПРАКТИЧЕСКОЙ ЖИЗНИ»

---

## Действия с посудой

- Пересыпание
- Перекладывание ложкой
- Переливание

(разные емкости – разные способы)

# ОРГАНИЗАЦИЯ ПРЕДМЕТНОЙ СРЕДЫ

---

- дидактические игрушки с застегивающимися элементами («липучки», «молнии», пуговицы, шнурки и т.д.):
  - выполненные с элементами «сюрпризности»,
  - «собери игрушку»,
  - панно (коврик)
- дидактические игрушки с завязками
- сенсомоторные щитки, на которых укреплены различные виды замочков (крючок, защелка, задвижка, дверная цепочка)

# ОРГАНИЗАЦИЯ ПРЕДМЕТНОЙ СРЕДЫ

## В МОНТЕССОРИ-ГРУППАХ ДЛЯ ДЕТЕЙ

### 2,5-3 ЛЕТ

- клеенчатые фартуки, полотенца для рук,
- полки-столики и подносы для размещения материала,
- набор сосудов разных форм для переноса и переливания воды (чашки, кувшины и т.д.),
- губка, тряпочка для освоения действия выжимания и вытирания стола,
- миска, венчик, мыльная пена для взбивания (движения рук как при раскатывании глины), соломинка и сосуд для выдувания мыльной пены,
- пластмассовая терка и овощи,
- ведро и швабра для мытья пола.

# СТРУКТУРА ПРЕДМЕТНОГО ДЕЙСТВИЯ

---

- Предметное действие
  - Способ действия
  - (что делать?)
- Техника действия
  - (как делать?)

# РАЗНОВИДНОСТИ ПРЕДМЕТНЫХ ДЕЙСТВИЙ

---

- Предметно-игровое действие
  - Социально закрепленный способ действия с предметом ребенком
  - **освоен**
- Социально выработанная техника действия с предметом ребенком
  - **не освоена**

# ИГРА – ЭТО ВОССОЗДАНИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНО ЗНАЧИМЫХ СИТУАЦИЙ В УСЛОВНО-ОБРАЗНОМ ПЛАНЕ

- Отличительные признаки игры
  - **условность**:
    - в игре все происходит понарошку,
    - «как будто»
  - **отражение реальности**: содержание происходящего в игре «бывает на самом деле»
  - **эмоциональная окрашенность**: ребенок играет в то, что задело его чувства, и ярко переживает происходящее

# ПРЕДМЕТНАЯ ИГРА -

---

это деятельность с социально закрепленными значениями предметов, с общими схемами использования вещей применительно ко все более разнообразным и более условным ситуациям.

# ИГРА РЕБЕНКА РАННЕГО ВОЗРАСТА

- Процессуальная
- Отобразительная
- Изобразительная
- Предметная

# ИГРА ДОШКОЛЬНИКА

- Сюжетно-ролевая
  - Творческая
-

# I ЭТАП

---

## ДЕЙСТВИЯ С ПРЕДМЕТАМИ ИГРОВОГО ОБИХОДА

**Объекты:** реальные предметы или уменьшенные копии (расческа, утюг, кастрюля...).

**Действия:**

- хорошо знакомое из жизненного опыта
- производимое в данный момент взрослым

# СОДЕРЖАНИЕ – I ЭТАП

---

- Наливать из чайника (бутылки) и пить
- Накладывать еду в тарелку и есть ложкой
- Мыть руки, вытирать полотенцем, причесываться
- Вытирать пол, подметать или мыть пол
- Играть на неозвученном пианино
- Стирать и гладить белье
- Варить кашу. Мыть посуду
- Звонить по телефону. Пылесосить
- Шинковать овощи. Ремонтировать (молотком...)

# ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА – I ЭТАП

---

- Словесное указание, сопровождаемое подачей предмета («на, причешись»).

В случае затруднения:

- Показ схемы действия с предметом (операций, наиболее важных для передачи значения предмета).

В случае затруднения:

- Выполнение схемы действия рукой ребенка.

# ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА – I ЭТАП

- Комментирование педагогом хода игры (проговаривание смысла действия).
- Демонстрация взрослым собственной увлеченности игрой (как условие и как прием).
- Одобрение попытки ребенка воспроизвести действие.
- Поддержка инициативных действий имитационного характера.

# ДИАГНОСТИКА – I ЭТАП

---

**Игровая задача:** одиночная, возникает спонтанно или принимается от взрослого.

**Игровое действие:** схематичное, небрежное, многократно повторяющееся, адресованное себе или взрослому.

**Примечание:** хаотичность действий, переплетение с манипулированием.

**Материал:** чашка, кастрюля, ложка, тазик и т.п.

**Методика:** прямая постановка игровой задачи: «Дай мне пить».

# ИГРОВОЙ ЦЕНТР – I ЭТАП

---

- Минимизирован (мойка, плита).
- Предметы игрового обихода в нескольких экземплярах вносятся в соответствии с планом на небольшой промежуток времени.
- Размещение предметов в подсказывающей ситуации (утюг на доске, кастрюля на плите)
- Организуются подгрупповые игры с использованием зачинов («шли-шли, утюжки нашли», «приходите ко мне в гости, я вас угощу»).
- Преобладают прямые указания, одобрение.

## II ЭТАП

### ДЕЙСТВИЯ С ПРЕДМЕТАМИ-ЗАМЕСТИТЕЛЯМИ

- предметы полифункционального характера,
- используются в дополнении привычной ситуации действия,
- ребенок затрудняется называть заместитель игровым названием,
- ребенок обнаруживает привязанность к заместителям, использованным взрослым

# ПРИНЦИПЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЗАМЕСТИТЕЛЕЙ

---

- Использовать **один** и тот же заместитель для обозначения **разных** предметов и, наоборот, **разные** заместители для передачи значения **одного** предмета.
- Проговаривать все значения используемых предметов, производимых действий, воображаемых качеств и состояний.
- Использовать образно не оформленный материал, сходный по форме и величине с заменяемым предметом.
- Предлагать заместители только в ходе игры в сочетании с игрушками игрового обихода.

# ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА – II ЭТАП – ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАМЕСТИТЕЛЕЙ

---

- Показ схематичного способа действия с заместителем
- Многократное называние заместителя игровым названием
- Указание к воспроизведению действия
- Комментирование действия ребенка
- Вопрос на называние действия и затем заместителя

# ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ – II ЭТАП

---

- Действия, которые без замещения не могут существовать в качестве игровых («скушаем банан, морковку, пряник...»)
- Действия с условно-плоскостными игрушками
- Действия с заместителями предметов-орудий игрового обихода

## ДАЛЕЕ – НА ТРЕТЬЕМ ЭТАПЕ

- Действия с изображенными предметами
- Действия с воображаемыми предметами (продуктами питания)

# ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА - II ЭТАП ФОРМЫ ПОСТАНОВКИ ИГРОВОЙ ЗАДАЧИ

- **Прямое указание:** «Вымой посуду»
- **Предположение:** «Ты, наверно, хочешь / решил / собрался / будешь мыть посуду»
- **Вопрос:** «Ты посуду будешь мыть? – Ты вымыл посуду?»
- **Вопрос в безличной форме:** «А посуда вымыта?»
- **Констатация:** «Посуда грязная»
- **Альтернатива:** «Может быть, Мишка проголодался или захотел спать?»

# ИГРОВОЙ ЦЕНТР – II ЭТАП

---

- Крупногабаритные предметы: мойка с краном, плита, кроватка, стол и стульчики (главное требование – функциональность и узнаваемость; возможно использование мягких модулей).
- Другие крупные предметы (гладильная доска, пианино, ванночка и т.п.) могут выставляться временно - пока они востребованы детьми.
- Полочки для хранения мелкого материала.
- Куклы – в минимальном количестве.

# ИГРОВОЙ ЦЕНТР – II ЭТАП – РАЗМЕЩЕНИЕ МЕЛКОГО ИГРОВОГО МАТЕРИАЛА

- На полочках в 1-3 экземплярах.
- В общей сумме не более 10, но при условии, что дополнительные экземпляры хранятся вблизи и предоставляются детям при необходимости.
- Еженедельные изменения материала, обусловленные: а) интересами детей, б) содержанием проводимых совместных игр, в) дидактическими задачами.

# ДИАГНОСТИКА – II ЭТАП

---

**Игровая задача:** одиночная, ставится самостоятельно на основе косвенного обозначения взрослым.

**Игровое действие:** а) использование заместителей в дополнение привычной ситуации действия, б) самостоятельный подбор предметов, необходимых для решения задачи.

**Примечание:** игра неустойчива.

## ДИАГНОСТИКА – II ЭТАП

---

**Материал:** стол, стульчик, плита, раковина, предметы посуды (кастрюля, тарелки, чашки), неоформленный материал (палочка, шарик, втулка, кирпичик), мишка (или кукла).

**Методика:** косвенные указания к началу и продолжению игры («мишка голодный», «посуда грязная»), предложение в ходе игры предметов-заместителей («где у тебя ложка?», «на, печенье, конфетку, угости мишку»)

# III ЭТАП

---

## РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА

- Сюжет – последовательность событий, воссоздаваемых в игре.
- Появление цепочки из 2-3 взаимосвязанных задач, реализуемых в рамках одной предметной ситуации.
- От ассоциативных воспоминаний о связи задач к предварительному планированию.

# ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА – III ЭТАП

- Обозначение **в начале** игры **обеих** игровых задач: «Мишка голодный, хочет кушать. Давай сначала сварим кашу, а потом его покормим»
- Подчеркивание **момента перехода** к решению второй задачи: «Все, сварили кашу. Кушай, Мишка»
- Постепенное увеличение степени активности ребенка в совместных играх

# ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА – ПРОДОЛЖЕНИЕ

---

- Инициатива у педагога, ребенок – партнер, на которого направлены действия: «Испеку булочки и вас угощу»
- Инициатива у педагога, ребенок реализует одну из задач, действия направлены на куклу: «Будем кормить Мишку, вымой ему лапы перед едой»
- Ребенок выполняет обе поставленные педагогом задачи, действия направлены на педагога: «Хочу кушать, пожарь мне котлеты»

# ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА - ПРОДОЛЖЕНИЕ

---

- Педагог обозначает (в косвенной форме) игровую задачу, **следующую** за той, которую ребенок поставил сам: «Уже все скушали, посуда грязная», «Дорога была дальняя, бензин, наверно, кончился»
- Педагог косвенно обозначает игровую задачу, **предшествующую** той, которую ребенок собрался выполнять  
Малыш собирается кормить Мишку – Педагог: «Суп холодный» или «Не забыл ли вымыть лапы»

## III ЭТАП

---

# ОБОГАЩЕНИЕ ИГРОВЫХ ДЕЙСТВИЙ

- Прямые указания к выполнению отдельных операций: «Суп горячий, нужно подуть»
- Косвенные указания в форме объяснения воображаемых последствий небрежного действия: «Неудобно так спать», «Ножки замерзнут»
- Косвенные указания в форме соотнесения с реальностью: «Разве ты на полу сидишь во время еды?»

# ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА - ПРОДОЛЖЕНИЕ

---

- Организация параллельной игры (педагог разворачивает рядом с ребенком свою игру по его сюжету, осуществляя детализированные игровые действия)
- Совместное выполнение детализированных игровых действий
- Предложение ребенку: а) предмета, б) заместителя, в) набора предметов для выбора заместителя (в целях обогащения действия)

# ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА - ПРОДОЛЖЕНИЕ

---

- Расположение игрушек в подсказывающей ситуации: конус около терки, «котлеты» на сковороде
- Использование специальных наборов предметов: муляжей овощей и фруктов, самодельных кругов-тарелок с изображением на них различных видов супов, салатов и т.п.

# ИГРОВОЙ ЦЕНТР – III ЭТАП

---

- Увеличение количества крупногабаритных предметов (буфет, холодильник...)
- Кухонная посуда – на полочке около плиты, столовая посуда – в буфете, продукты – в холодильнике и т.п.
- Заместители в коробках в один слой на разных полках в дополнении к игрушкам
- Еженедельные изменения с целью обогащения и усложнения игровых действий
- Периодическая замена части предметов на панно с их изображением

# ДИАГНОСТИКА – III ЭТАП

---

**Игровая задача:** самостоятельная постановка 2-3 взаимосвязанных задач

**Игровые действия:** а) многозвеньевые, технически совершенные, б) свободное использование полифункциональных заместителей и воображаемых предметов.

**Примечание:** игра имеет устойчивый, самостоятельный характер, возможна куплетная форма игры.

# ДИАГНОСТИКА – III ЭТАП

---

**Материал:** расширенный игровой уголок, коробка с образно неоформленным материалом.

**Методика:** наблюдение за самостоятельной игрой ребенка, отдельные вопросы ребенку на называние совершаемых им действий и используемых заместителей. При необходимости – косвенные указания к использованию заместителей, к детализации действий, к развитию сюжета

## IV ЭТАП

---

### РЕЧЕВОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ ИГРЫ

- Переход на новый уровень условности: от обозначения **предмета** (с помощью заместителя, жеста или слова) к обозначению **действия**.
- Освоенные игровые действия сокращаются, обозначаются словом или жестом и появляются новые развернутые игровые действия.
- Появление словесных обращений к игрушкам.

# ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА – IV ЭТАП – АКТИВИЗАЦИЯ РЕЧЕВОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ

---

- Вопросы к играющему ребенку, требующие названия действий, заместителей, воображаемых предметов и состояний
- Речевые поручения: «Скажи Мишке то-то»
- Параллельная (или совместная) игра, содержащая образец обозначения замысла, проговаривания плана игры, речевого сопровождения игровых действий
- Побуждение к самостоятельному поиску заместителей

# ИГРОВОЙ ЦЕНТР – IV ЭТАП

---

- Замена предметов на панно (для хорошо освоенных действий)
- Подготовка игрового материала для новых игровых задач и действий
- Приглашение куклы «жить в нашем доме»

# ДИАГНОСТИКА – IV ЭТАП

---

**Игровая задача:** обозначение замысла, соответствие последовательности задач жизненной логике (в рамках одной предметной ситуации).

**Игровое действие:** а) замена словом или жестом, б) самостоятельный подбор и называние заместителей, в) частое обращение к кукле.

**Материал:** тот же.

**Методика:** наблюдение.

# V ЭТАП

---

## РАЗВИТИЕ РОЛЕВОГО ПОВЕДЕНИЯ

Предпосылки перехода к ролевой игре:

- Способность вообразить и представить себя кем-то другим
- Способность относить ряд игровых задач к одному действующему лицу

# ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА («РАДУГА»)

---

## Игра в животных

- Описание некоторых особенностей животного (внешний вид, где живет, что любит)
- Привлечение детей к игре
- Вопросы на закрепление в роли
- Выполнение игровых действий (любых)
- Логическое завершение игры

# ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА - ПРОДОЛЖЕНИЕ

---

**Игра во взрослых** – представителей знакомых профессий (врач, повар, дворник, фотограф и т.п.):

- Показ ролевого поведения (без побуждения к повторению): назвать себя, использовать выразительный атрибут, выполнить 2-3 игровых действия в роли.
- Размещение игровых атрибутов, элементов спецодежды в игровом центре (если ребенок входит в роль без них – не напоминать об их использовании)

# ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА – V ЭТАП

- Вопросы **после** совершения действия: «Ты как врач лечил Мишку?»»
- Вопросы **по ходу** игры: «Кто купает Мишку?»»
- Вопросы **до** игры: «Кем ты будешь?»»

# ДИАГНОСТИКА – V ЭТАП

---

**Игровая задача:** принятие роли; постановка игровых задач, связанных с ролью.

**Игровое действие:** обозначающие действия разных уровней (схема, заместитель, жест, слово), использование различных средств выразительности (тон, мимика, жесты, характерные движения) для передачи особенностей персонажа.

**Количественный анализ:** устойчивость, разнообразие игровой деятельности.

# ПРОДУКТИВНЫЕ ВИДЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

---

# ЦЕНТР КОНСТРУКТИВНЫХ ДЕЙСТВИЙ

---

- стол для конструктивной деятельности,
- корзины для мобильного размещения материала,
- наборы настольного строительного материала (кирпичи, кубы, разные пластины, призмы, цилиндры, полукубы),
- набор крупного строительного материала (кирпичи, кубы, призмы...)
- наборы лего крупного и среднего размера,
- набор крупных мягких модулей (для постройки мебели, машин)
- коробки с прорезями в виде окон (для домов, машин, поездов),
- пластиковые емкости,
- картинки с изображением построек,
- игрушки для обыгрывания построек (животные, машины)

# РАЗНОВИДНОСТИ ПРЕДМЕТНЫХ ДЕЙСТВИЙ

---

- Действия с дидактическими игрушками
  - Социально закрепленный способ действия с предметом ребенком
  - **освоен**
- Социально выработанная техника действия с предметом ребенком
  - **освоена**

# СЕНСОРНЫЙ ЦЕНТР

---

- настенные или напольные сенсорные коврики,
- крупная мозаика, крупные картинки-пазлы (из 2-15 частей),
- наборы кубиков с предметной картинкой (из 4 частей),
- пирамидки конусные,
- пирамидки с 5-7 кольцами убывающей величины (мягкие, пластмассовые, деревянные),
- -пирамидки с разноцветными шариками или кольцами,
- матрешки 3-5местные,
- наборы предметов-вкладышей (от 2 до 9 элементов),
- «занимательные коробки» и фигурные доски с вкладками разных форм (до 9) или разной величины (до 5),
- коробки с разными крышками.

# МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ДВИЖЕНИЙ

---

- горка, лесенка, кольца, перекладина, маты
- туннель с домиком, арки для подлезания,
- крупные мягкие модули, мягкое бревно,
- крупные машины, качалки, самокаты, велосипеды,
- массажные коврики, дорожки,
- набор кубов с отверстиями,
- скамейки, веревки, гимнастические палки,
- кегли, обручи, кольца, тележки, машинки
- мячи разных размеров (в т.ч. массажные), корзины,
- поролоновые или надувные мячи, прикрепленные на резинках к потолку

# ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕЧИ

---

- набор игрушек-животных,
- доска (магнитная или фланелеграф)
- плоскостные и силуэтные фигурки животных, предметов,
- сюжетно-дидактическое панно на липучках, кнопках,
- детские книги, книги-ширмы,
- наборы предметных картинок (одежда, посуда, мебель, животные, транспорт, профессии и др.),
- наборы сюжетных картинок,
- серии картинок для установления последовательности действий и событий,
- разрезные картинки (из 2-4 частей) по темам,
- парные картинки,
- лото (пластиковое, картонное) разной тематики

# УРОВНИ РАЗМЕЩЕНИЯ МАТЕРИАЛА

---

# УРОВНИ РАЗМЕЩЕНИЯ МАТЕРИАЛА

---