

Образная игра



Игра – ведущий вид деятельности дошкольников

- «Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

В.А.Сухомлинский

Сущность периодизации Е.Е. Кравцовой

Согласно периодизации игровой деятельности, разработанной Е. Е. Кравцовой, сюжетно-ролевая игра является центральной игрой дошкольного детства, потому что именно в этой игре закладываются психологические новообразования дошкольного возраста (воображение третьего уровня, произвольность, общение и самооценка). Кроме того, только в сюжетно-ролевой игре ребенок достигает своей цели: действовать так, как действуют взрослые в своей взрослой жизни.

В двух последующих играх (игре по правилам и режиссерской игре высокого уровня) происходит развитие этих новообразований, а в двух предшествующих играх формируется база для возникновения сюжетно-ролевой игры:

- В режиссерской предметной игре манипуляции получает свое развитие сюжетная линия сюжетно-ролевой игры
- **В образной игре развивается ролевая линия сюжетно-ролевой игры.**

Периодизация игровой деятельности



Образная игра

Образная игра является возрастной игрой детей 4 – 5 лет и появляется на арене детского развития после полноценного формирования режиссерской предметной игры-манипуляции. Теперь ребенок хочет почувствовать изнутри особенности игровых персонажей, которыми он ранее манипулировал. Для этого необходимо превратиться в них, т.е. войти в образ кошечки, собачки, ежа, зайца.... и др., а затем действовать так, как они действуют в реальной жизни. При этом у ребенка развивается ролевая линия сюжетно-ролевой игры.

Этапы развития 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! Задача взрослого — поддержать и развить сюжет, чтобы помочь ребенку проиграть образ.



○ **-В образной игре ребенок:**

- Использует в качестве игрового пространства все пространство комнаты-группы.
- Осваивает способность входить в разные образы (животных, сказочных персонажей,) и идентифицироваться с ними
- Приобретает умение выделять и удерживать поведенческий контекст взятого на себя образа (правила)
- Осваивает способность фиксировать образы соответствующими атрибутами.



Мы не потому перестаем играть,
что постарели, — мы стареем,
потому что перестаем играть.

Джордж Бернард Шоу

Удачи в Вашей деятельности!