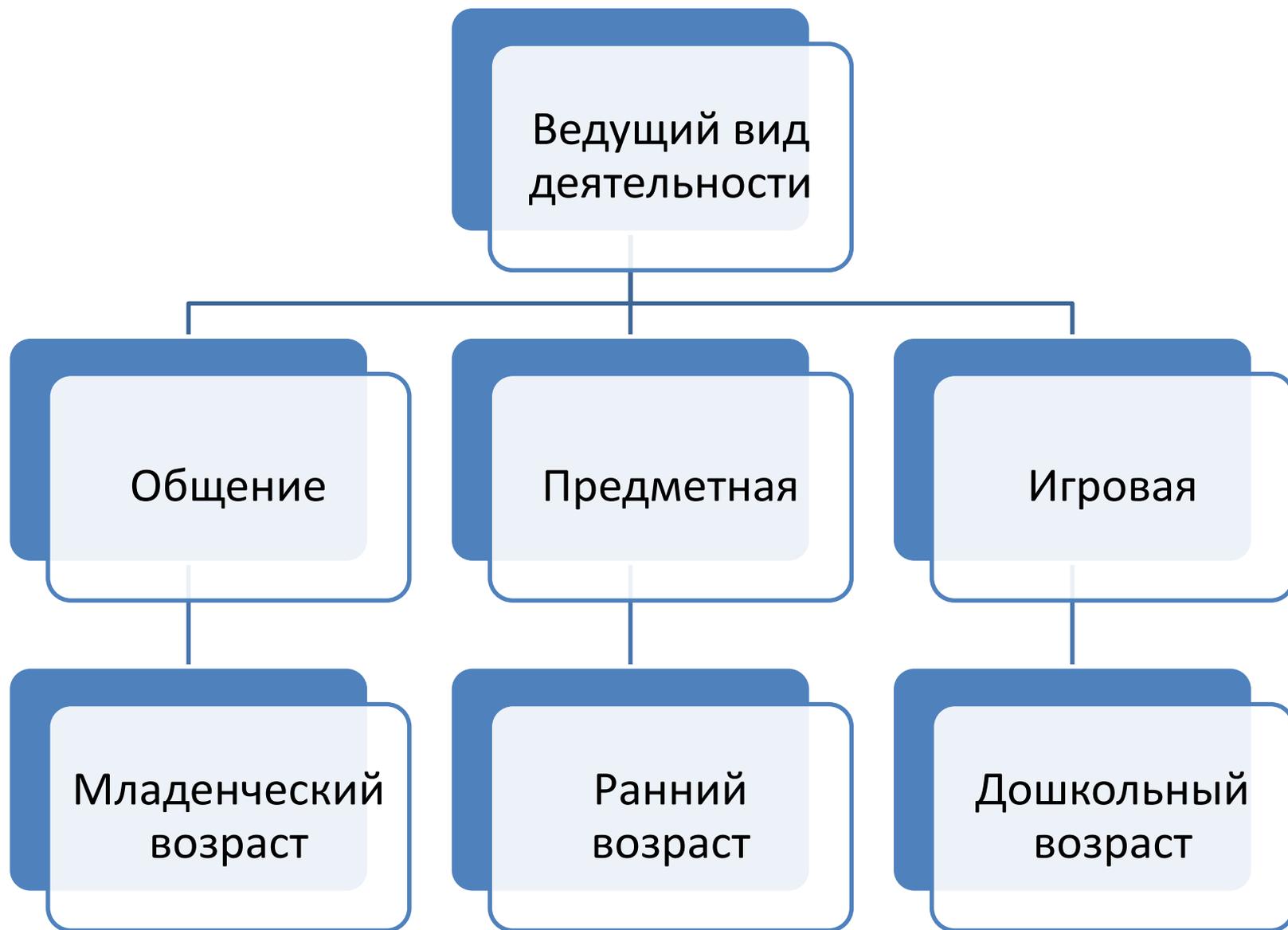


**Технология развития
игровой деятельности
детей раннего возраста**

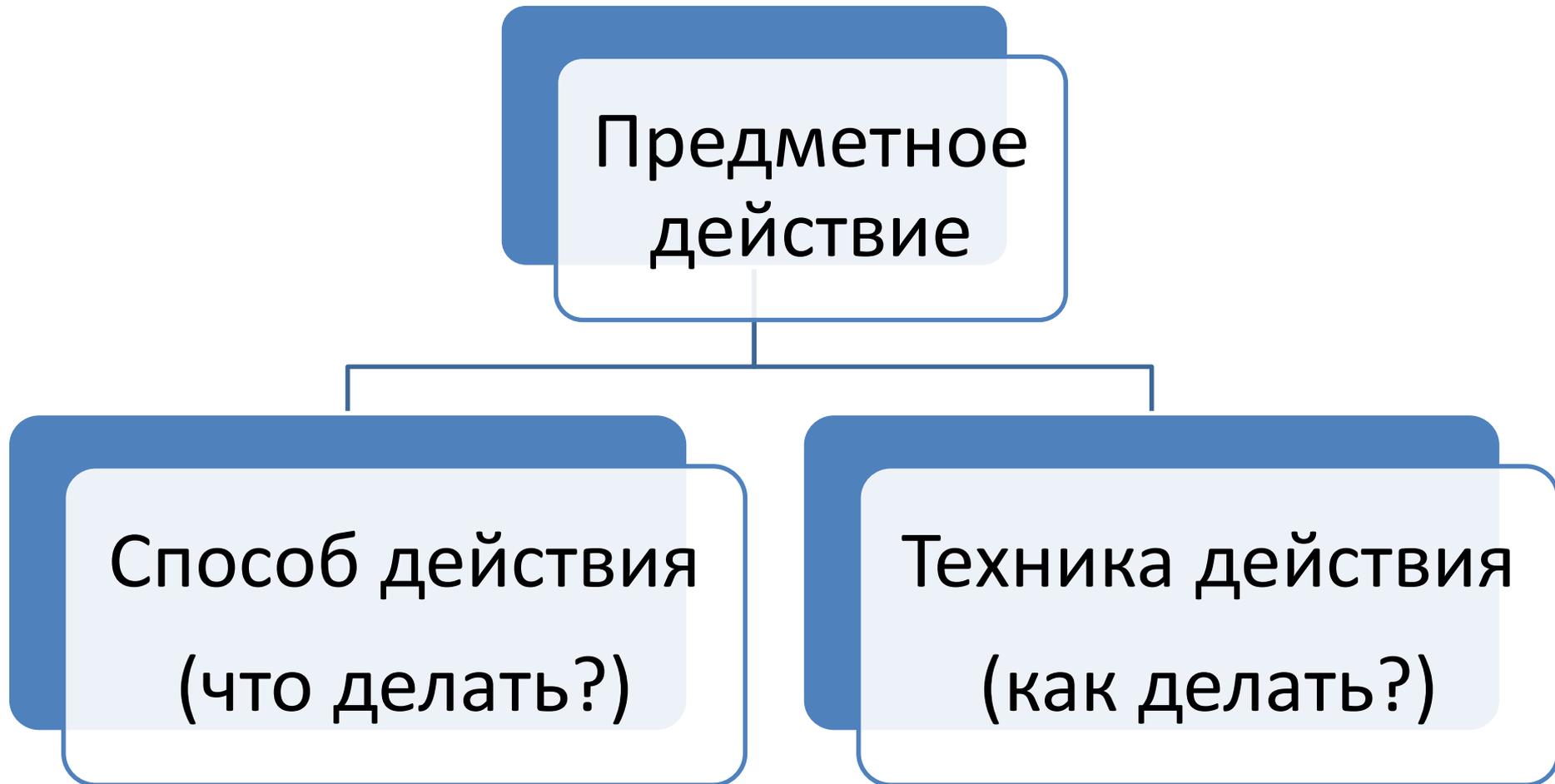
Концепция Д.Б. Эльконина. А.Н. Леонтьева



Разновидности предметных действий

- Предметно-манипулятивные
- Предметно-орудийные
- Предметно-бытовые
- Предметно-игровые
- Соотносящие предметные действия с дидактическими игрушками
- Предметные действия с изобразительными и конструктивными материалами

Структура предметного действия



Разновидности предметных действий

Предметно-игровое действие

Социально закреплённый способ действия с предметом ребёнком

освоен

Социально выработанная техника действия с предметом ребёнком

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

Игра ребенка раннего возраста

- Процессуальная
(Л.Н. Галигузова)
- Отобразительная
*(Е.В. Зворыгина,
С.Л. Новоселова)*
- Изобразительная
- Предметная
*(Д.Б. Эльконин,
Н.Я. Михайленко)*

Игра дошкольника

- Сюжетно-ролевая
- Творческая

Предметная игра -

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

Значение предметно-игровой деятельности в развитии детей раннего возраста

- Уникальный способ освоения мира (формирование представлений о назначении объектов, их связях, приемлемых действиях)
- Развитие знаковой, символической функции мышления
- Становление целенаправленности поведения, самоорганизованности, самостоятельности
- Развитие самосознания (субъектности)
- Сохранение душевного равновесия
- Совершенствование познавательных процессов

Предметная игра -

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

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

Приемы формирования предметного действия:

- Прием пассивных движений (*выполнение действия рукой ребенка*)
- Прием показа (*выполнение ребенком действия по подражанию*) + пояснение
- Образец (целостный показ)
- Указание, напоминание...
- Приемы пед. поддержки: мотивации, оценки (самостоятельное выполнение)

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.

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.

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»...

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»

➤ **Косвенное указание в виде предположения:**

➤ «Ты, наверно, хочешь / решил / собрался / будешь мыть посуду»

➤ **Косвенное указание в виде вопроса:**

➤ «Ты посуду будешь мыть? – Ты вымыл посуду?»

Технологическая карта - II этап

Формы постановки игровой задачи

- **Вопрос в безличной форме:** «А посуда вымыта?»
- **Констатация воображаемого состояния:** «Посуда грязная»
- **Альтернатива:**
 - «Мишка капризничает. Может быть, его покормить или в коляске покатать?»
 - «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 виде констатации, объяснения воображаемых последствий небрежного действия: «Неудобно так спать», «Ножки замерзнут»
- ✘ Косвенные указания в виде 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.