

«Развивающие игры как средство развития режиссерских игр и эмоционально-речевой сферы дошкольников»

С целью налаживания эмоционального контакта с детьми, развития познавательной деятельности у детей, предлагаю вам консультацию на тему “Развитие эмоционально-речевой среды средствами режиссерских игр” ,

Суть режиссерской игры заключается в многообразных переживаниях. В процессе игры происходит глубокое эмоционально-действенное освоение сказочного мира. Одним из главных условий развертывания игр по сюжетам сказок считается возможность осуществления действий с персонажами сказок во внутреннем, воображаемом плане; сам процесс определяется особенностями эмоционального опыта ребенка, его отношением к сюжету сказки, к отдельным игровым действиям героев сказок. Эмоциональные проявления в поведении детей еще ярче обнаруживаются в момент принятия на себя той или иной роли, развертывания действий с героями сказок, развития сюжета на сказочную тему.

Для становления режиссерской игры у детей-дошкольников можно использовать в работе развивающие игры:

Пиктограммы – повышают активизацию эмоциональных и мыслительных процессов. Они воспитывают умение сосредотачивать внимание на содержании сюжета сказки, дополнять сказанное, высказывать суждения. В работе использую различные варианты пиктограмм.

Вариант 1. Набор изображающих лица персонажей разных сказок. В центре схемы сюжет из сказки, а вокруг заполненные круги. Воспитатель раздает детям карточки-схемы с изображением героев разных сказок. Педагог рассматривает с детьми схему сюжета сказки. Например, сказка “Колобок”. Затем предлагает найти картинки-схемы с персонажами к сказке “Колобок” и разложить их вокруг схемы сюжета сказки. Если ребенок ошибся, положил карточку – схему с персонажем из другой сказки, то с помощью педагога ребенок пересказывает сказку и вспоминает всех героев. После этого убирает карточку-схему с персонажем из другой сказки.

Вариант 2. На середине листа изображена схема сюжета сказки. Вокруг схемы персонажи из разных сказок. Воспитатель с ребенком рассматривает пиктограмму. Предлагает ребенку закрыть кружками (фишками) персонажей из других сказок. После того, как ребенок выполнил задание, проводится обсуждение: он объясняет, почему закрыл именно этот персонаж, из какой сказки герой? Предложить ребенку разыграть эту сказку с помощью настольного театра.

Вариант 3. На середине листа изображено символическое изображение сказки. Например, “Репка”, вокруг символического изображения – схемы сюжетов разных сказок. Воспитатель с детьми рассматривает их. Затем дает задание закрыть схемы сюжетов сказок, которые не соответствуют сказке. Примерные пиктограммы предложены на <рисунках 1,2,3,4,5,6,7>.

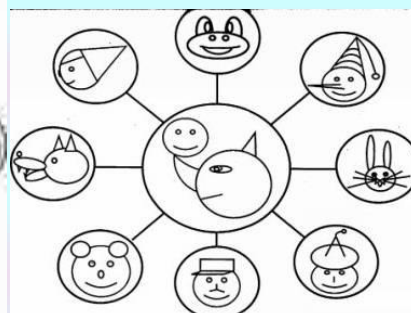
<Рисунок 1 >



<Рисунок 2 >

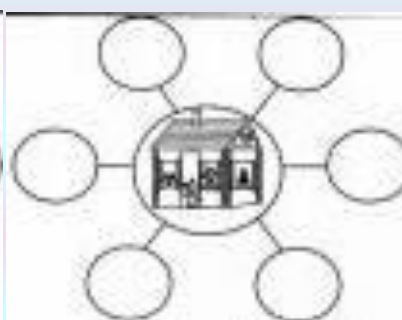


<Рисунок 3 >



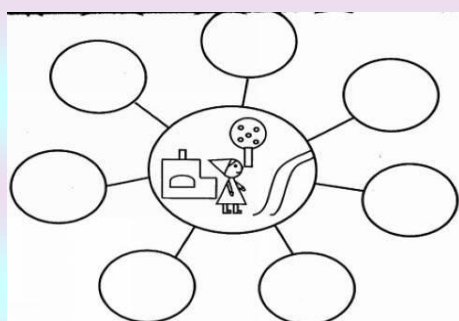
<Рисунок 4 >

<Рисунок 5 >



<Рисунок 6 >

<Рисунок 7 >



“Сказки-загадки”. В основе этой игры лежит проверка знаний сказок, находчивости. Игра воспитывает умение слушать вопросы и ответы, развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы, развивает устойчивость внимания. Для проведения игры необходим набор схем “Сказки-загадки”. Педагог показывает детям сказки-загадки. Обращает внимание на то, что в схеме есть ошибки и предлагает найти их.

Задание 1. Посмотри на схему и найди как можно быстрее лишний персонаж.

Задание 2. Какого персонажа не хватает в этой сказке?

Задание 3. Внимательно посмотри на модель сказки на месте. Педагог использует разные варианты вопросов:

– скажи, что здесь неправильно?

– так было в сказке или по-другому?

– правильно ли нарисовал художник? Варианты схем “Сказок – подсказок” представлены на

<рисунках 8, 9, 10, 11, 12, 13>

<Рисунок 8 >



<Рисунок 9 >



<Рисунок 10 >



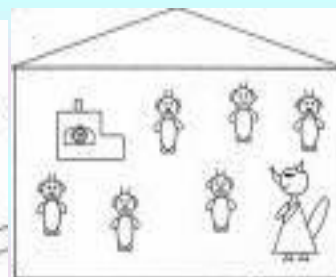
<Рисунок 11 >



<Рисунок 12 >



<Рисунок 13 >



Игра “Угадай настроение” направлена на тренировку умения распознавать эмоциональное состояние по мимике. Позволяет ребенку развивать понимание чувств и эмоций. Учит детей самим изображать различные эмоциональные состояния (грусть, радость, удивление, злость). Обогащает и активизирует словарь детей за счет слов, обозначающих различные эмоции, чувства, настроение.

Для этой игры изготовлен набор схем разных сказок – “Теремок”, “Репка”, “Красная Шапочка”. Лица сказочных персонажей изображены в различных эмоциональных состояниях. Настольные театры “Репка”, “Теремок”, “Красная Шапочка”. Воспитатель вместе с детьми рассматривает схему и

предлагает угадать настроение каждого персонажа. Если ребенок сомневается, то педагог задает вопрос – подсказку: “Какой волк?” Волк – злой, значит, какое настроение у волка?” Красная Шапочка – веселая, бабушка – грустная и т.д.

После определения настроения персонажей педагог предлагает детям изобразить различные эмоциональные состояния: радость, грусть, злость, удивление, страх.

Затем дети разыгрывают сказку с помощью настольного театра, выражая эмоции персонажей. Мимика: рот раскрыт, брови и верхние веки приподняты – удивление. Выразительные движения: поникшая голова, сведены брови, опущены уголки губ, замедленная походка – печаль, страдание. Поза: расширить глаза, рот открыт, руки сжаты в кулаки, все тело напряжено – страх, ужас. Жест: улыбнуться, подмигнуть – радость. Взгляд: брови идут вверх, глаза расширены, рот раскрыт как для восклицания – страх. Наборы схем изображены в <рисунках 14,15,16>

<Рисунок 14>

<Рисунок 15>

<Рисунок 16>



Таким образом, использование развивающих игр в работе помогает становлению и развитию режиссерской игры у детей дошкольного возраста, а также эмоционально-речевой сфер