1 .Идеальная предметно - пространственная среда для развития образной игры.

Игра является двигателем развития ребёнка, лучшим средством передачи социального опыта и знаний. Для успешного перехода из одного вида игры в другой необходимо грамотно подобранная предметно - пространственная среда.

Требования к предметно-пространственной среде в образной игре такие же, как и нам предъявляет   ФГОС дошкольного образования к среде группы, а именно:

насыщенность,

трансформируемость,

вариативность,

полифункциональность,

 доступность,

безопасность.

Рассмотрим, что же это означает и какая она идеальная среда для развития игры?!

**Насыщенность**- представлено достаточное количество уже готовых костюмов, но с различными вариантами и возможностью дополнения образа, т.е. может быть 2, 3 костюма внучки, курочки Рябы и т.д., - костюмы для переодевания - не менее 10; ободки, хвосты, перчатки для имитации образа животных -не менее 10; головные уборы (каски, короны, веночки и др.) - не менее 10; различная обувь (ботинки, туфли и др.) - не менее 5 для девочек и не менее 5 для мальчиков; аксессуары (кошельки, сумочки, дорожные сумки, чемоданы, рюкзаки и др. ) не менее 10 галстуки, бабочки, трости, жилеты, накидки, пиджаки – не менее 10; атрибуты сказочных персонажей – не менее 10; атрибуты для образов людей различных профессий не менее 5.

**Трансформируемость-** необходимо показать детям**,** что один и тот же атрибут можно использовать по-разному, ободок с ушками может быть частью образа и кошечки и собачки, по мимо готовых костюмов необходимо иметь дополнительный реквизит для игры бросовый материал из которого дети создают элементы костюмов вместе с педагогом, куски ткани различной длинны, ширины и плотности не менее 10, к ним в обязательном порядке различные крепёжные средства: скотч, пояса, декоративные прищепки, зажимы, магниты.

**Полифункциональность-** Ширма для представления должна быть разборной, она же может быть и домиком и будкой для собаки, гаражом… среда группы должна трансформироваться вместе с замыслом образа ребёнка. Различные варианты кубиков, коробок, отлично подойдут для развития образной игры. Не структурированный бросовый материал выполняет эту роль самым оптимальным образом.

**Вариативность**- все представленные предметы для создания образов могут менять своё назначение в зависимости от замысла ребёнка.

**Доступность, безопасность –** все должно находиться на уровне глаз и рук ребёнка. Для самостоятельных действий. Педагог контролирует безопасность игры ребёнка.

В группе так же желательна «опасная коробка» она отмечена маркировкой восклицательный знак, в ней находятся: Ножницы с различными лезвиями, дырокол, степлер, все то, что может понадобиться ребёнку для моделирования образа, но не может быть использовано без контроля педагога.

Идеи для образа не возникают из ниоткуда, ребёнку необходим наглядный материал для этого воспитатель осуществляет подборку книг, энциклопедий, картинок, мультфильмов, аудио и видео материалов обогащающих образы детей, которые актуальны для детей (не менее 2 на один образ). Прекрасным помощником в этом может стать так же и цифровая фото рамка с функцией показа видео.

Для демонстрации образа сооружается небольшой помост, т.к ребёнку необходимо видеть отклик на демонстрацию образа.

Создание событийного ряда, расширяющего кругозор ребенка, позволяющего ему сформировать представление о разнообразных образах, которые затем появятся в игре (не менее 2 событийных рядов). Воспитатель обеспечивает детям возможность в течение дня примерять разнообразные образы, проводит эвристические беседы и комментирует: - содержание образа в событийном ряду; - содержание созданного ребенком реального образа. Находясь в роли зрителя воспитатель стимулирует детей к просмотру. В течении дня воспитателю необходимо демонстрировать образную игру используя как можно ярче образы и атрибуты. Наблюдая за игрой детей необходимо фиксировать наблюдения (лучше с фото.) Детскую игру необходимо поддерживать, не нарушая границ ребёнка, предоставляя возможность действовать самостоятельно, т.к уровень развития всех детей разный.

Оптимальное наполнение предметно - пространственная среды возможно только при комплексном взаимодействии с родителями. Для понимания родителем важности и необходимости наполнения среды и ответа на вопрос « А зачем им это надо?» необходимо проводить всеобучи по игре этапам и условиями ее развития, стимулировать к развитию образной игры дома, предоставлять родителям результаты фото и видео наблюдения по развитию игры ( например в соц. Чате группы). Игра должна быть запланирована каждый день, необходимо на основе наблюдений вносить новые детали в игру каждого ребёнка, а при необходимости корректировать и стимулировать. Важно что каждый « житель» группы ( в том числе и младший воспитатель и просто зашедший по делу сотрудник) может быть вовлечён в игру ребёнка, необходимо в этот момент осуществить максимальную поддержку игры.

2 Выразительный этюд

На первых знакомствах с образом ребёнок может представлять себя каким либо значимым для него взрослым (папа водитель). Например, играет, представляя себя водителем автомобиля, используя минимальное количество атрибутов (только руль) издавая звуки и осуществляя характерные образу движения руками. В дальнейшем развитии игры начинает дополняться образ как внешний так и «внутреннее» понимание цели и сюжета. К рулю добавляются атрибуты водителя, сама машина, начинает появляться сюжет и другие действующие лица в образе, тем самым развивается следующий этап игры сюжетно-ролевая.