

ния обсуждаются вопросы: «Как называется страна?» «О чем “говорит” название страны?», «Кто ее населяет?», «Почему герои попадают в эту страну?», «Какие приключения с ними происходят?»;

- придумывание новой страны, в которую попадают коротышки (создание «банка идей»);
- совместное изготовление микро-группами детей третьей части игрового материала (например, «Волшебная страна»). Воспитатель при помощи вопросов и советов помогает детям согласовать замыслы;
- придумывание и разыгрывание сюжетов. Воспитатель занимает позицию наблюдателя за ходом событий и консультанта, к которому дети могут обратиться в случае затруднений. Такое изменение позиции связано с все большей самостоятельностью детей, возможностями для проявлений творчества. Для развития умений сотрудничать воспитатель использует приемы положительной опережающей оценки и оценки результата совместной деятельности.

Ситуации игрового взаимодействия воспитателя с детьми в режиссерской игре по мотивам сказки

А. Милна «Винни-Пух и все, все, все...»

Сказка А. Милна «Винни-Пух и все, все, все...» отображает мир ребенка. Кристофер Робин со своими друзьями открывает мир, познает суть отношений. Персонажи животных по содержанию являются игрушками, друзьями Кристофера Робина, что соответствует детскому представлению об игрушке. Сказка содержит потенциальные возможности для придумывания новых событий.

1-я серия ситуаций взаимодействия воспитателя с детьми

Цель: обогащение содержания режиссерской игры, развитие эмоционального отношения и интереса к героям сказки.

Ситуации

Работа осуществляется пошагово: чтение сказки, словесное рисование героев и рисование на бумаге, пересказ глав с последующим рисованием сюжета, определение характеров персонажей, отношение к ним. Например, дети определяют героев сказки так:

- Кристофер Робин — добрый, хороший, умный, внимательный, любит своих друзей.

- Винни-Пух — красивый, добрый, глупенький (у него в голове растут опилки), маленький.
- Пятачок — добрый, трусливый, глупенький, маленький, розовый.
- Тигра — веселый, прыгун, шутник, хитрый иногда.
- Кролик — умный, добрый, трудолюбивый, милый, иногда не жадный.
- Суслик — копатель, трудолюбивый, боится темноты (потому что лампочка на шапке), помогает всем, добрый.
- Кенга — прыгучая, смешная, добрая, трудолюбивая.
- Сова — очень умная (она умеет писать слово «суббота»), добрая, «СОВЕТливая» («всем советы дает»).

2-я серия ситуаций взаимодействия воспитателя с детьми

Цель: развитие воображения и способности к сюжетосложению на основе самостоятельного игрового материала.

Ситуации

На основе пересказа детьми глав и рисунков создается игровой материал: на игровом поле нарисована поляна и тропинки, домики животных изображены в виде дверцы, что делает возможным достраивание среды при помощи неопределенного материала (бросовый, строительный) и 9 игрушек-персонажей. Материал служит закреплению умений:

- управлять игрушкой и перемещать ее;
- говорить за игрушку;
- участвовать в совместной игре, распределять игровых персонажей.

Воспитатель участвует в игре как партнер, принимая на себя второстепенные роли. При разыгрывании сюжетов дети опираются на свои рисунки, отображающие понравившиеся сюжеты (например, о том, как Винни-Пух добывал мед, о Буке и Бяке, дне рождения Иа).

Для закрепления умений, осознания успехов и трудностей используется фотографирование детей и беседа по фотографии: «Во что играли?», «Как играли?», «Понравилась ли игра?», «Что особенно понравилось?», «Какие трудности испытывали в игре?»

3-я серия ситуаций взаимодействия воспитателя с детьми

Цель: развитие умений совместно придумывать сюжет по ходу игры, стремления придумывать игровые правила и следовать им, учить способу совместного сочинения, ориентироваться на сверстника как на партнера по игре.

Ситуации

Реализация цели связана с введением второй части игрового материала, состоящей из пяти фигурок неопределенных персонажей и игрового поля. Предметная среда направлена на организацию опыта ребенка, приобретенного на предыдущем этапе. Неопределенный материал дает толчок к развитию сюжета: на игровом поле изображена извилистая дорога, объекты, стимулирующие воображение: река без моста, болото, дерево, преграждающее путь, мост, лабиринт; отмечены места для героев.

Также к ситуациям вышеупомянутого взаимодействия относятся:

— придумывание правил совместного сочинения сюжета: «Придумайте правила, как можно, и как нельзя сочинять»;

— совместное сюжетосложение на основе придуманных правил. Детям предлагается придумать пять правил, устанавливающих, как надо играть, и три правила, определяющих, как играть нельзя. Например: придумывать вместе; говорить по очереди; слушать друг друга; продолжать то, что начал другой; принимать всех в игру; нельзя кривляться и баловаться; нельзя кричать друг на друга и ссориться; нельзя перебивать друг друга; зарисовывание совместно придуманного сюжета в процессе игры-рисования;

— содержательное определение образов неопределенных персонажей на основе внесения карточек с изображением героев («Как вы считаете, кто это? Какой он? Злой, добрый, опасный? Как мы его назовем? Он будет нашим помощником или противником? Где он будет находиться на игровом поле?»). Например: птица зла Момах, злой и опасный птах, он будет врагом, будет колдовать и помогать своим злым друзьям уничтожать все хорошее; добрый Старичок-боровичок — помощник, будет помогать и указывать всем дорогу; волшебник — добрый, хозяин волшебных предметов, у него надо помощи просить; Чудовище-Гром — злая и страшная ящерица, будет всем хорошим героям мешать; добрый кит — он будет всем помогать, перевозить героев на другой берег. Он волшебный и может превращаться в вертолет.

Наличие элементов волшебства позволяет развивать сюжет в разных направлениях.

Воспитатель, не участвуя в игре прямо, помогает (реализует позицию помощника) детям развивать сюжет: предлагает расставить героев на карте-макете и отправиться в далекое путешествие, распределить персонажей.

Для осознания детьми успехов в игре используется фотографирование с последующей беседой по фотографии («Как играли? Что придумали? Какие герои появились в этой игре? Что было трудно? Что понравилось? Кому удалось соблюдать все правила?»). Воспитатель подводит детей к выводу о том, что выполнять правила очень важно.

4-я серия ситуаций взаимодействия воспитателя с детьми

Цель: развитие умений самостоятельно договариваться, придумывать сюжет, создавать игровую обстановку и разворачивать режиссерскую игру.

Ситуации:

- определение замысла и героев новой игры. Детям дается задание нарисовать новую страну и ее жителей, — то, что увидели Винни-Пух и его друзья в конце путешествия. Рисунки детей обсуждаются, дети договариваются о содержании новой игры и характере героев;
- на основе образов, созданных в рисунках, детям предлагается вылепить из глины новых героев игры, раскрасить их и совместно с воспитателем создать новое игровое поле. Воспитатель придерживается позиции наблюдателя и при необходимости вносит коррективы в игру.

Так, согласно замыслам детей, в новой стране должны жить гномы, злая колдунья и добрая волшебница, корова и олень, с которыми гномы подружатся. Дети вылепливают веселых гномов и раскрашивают их колпачки разными красками; злая колдунья выкрашена черной краской, а добрая — голубой. На игровом поле изображаются два замка — доброй волшебницы и злой колдуньи, а между ними домики гномов в виде грибочков с разными шапочками, река, лес. На макет-карту изображения наносятся воспитателем и детьми совместно. Содержание игры строится на противопоставлении добра и зла.

В результате организации режиссерских игр по сюжетам сказок у детей появляется умение создавать замысел игры, организовывать игру, действуя совместно. Они договариваются, объясняя друг другу свои замыслы, придумывают и развивают сюжет по ходу. Это свидетельствует о том, что дети активно осваивают сюжетосложение. У некоторых детей 5—7 лет развитие игровых умений идет более медленно. Их участие в игре поддерживается обращением к ним сверстников и воспитателя.

Полифункциональный материал для режиссерской игры может быть использован для игры с правилами типа «Гусек» после того, как режиссерская игра данного содержания перестанет интересовать детей.

Пример игры с правилами «Приключения Незнайки и его друзей»

Комплектность

1. Игровые поля.
2. Фигурки героев-фишки — 10 шт.
3. Рулетка — 1 шт.
4. Кубик цветной — 1 шт.
5. Замок Карабаса-Барабаса — 1 шт.
6. Лабиринты — 2 шт.
7. Набор кубиков — «Собери героя» — 12 шт., 6 карточек-образцов.
8. Карточки с изображением силуэтов героев — 10 шт., разрезные картинки с изображением героев — 30 шт.
9. Разрезной мост — 1 шт. (4 части).
10. Карточки с изображением «Чудо-дерева» — 2 шт.
11. Карточки с изображением чудесных животных — 4 шт.

Подготовка к игре. Необходимо проверить комплектность материалов и разложить все задания на игровых полях полифункционального материала: первыми — лабиринты (справа от города), вторыми — карточки с изображениями силуэтов игровых персонажей (слева от города), третьими — разрезные фигурки героев (выше карточек с силуэтами). Затем надо положить разрезанный на части мост, поставить все кубики на 12 квадратов, которые находятся в верхнем углу от города. В загон следует положить карточки с изображением чудесных животных, в большой четырехугольник — слева от загона карточки с изображением Чудо-дерева, поставить рулетку на цветной круг посередине города.

Правила. В игре могут принимать участие от 2 до 8—10 детей. Каждый игрок, взяв фигурку одного из героев (фишку), выбирает направление движения — решает, из каких ворот города (справа или слева) он начнет ходить. Игроки устанавливают очередность ходов. Затем по очереди вращают стрелку рулетки. Остановившись, стрелка укажет на цифру, либо на знак «+», дающий право еще раз вращать рулетку, либо знак «...», обязывающий игрока рассказать стихотворение или спеть.