

РЕЖИССЕРСКАЯ ИГРА



Характеристика режиссерской игры



- Режиссерская игра представляет собой основную форму индивидуальной игры дошкольников в возрасте от четырех с половиной до семи лет. Но появляется она значительно раньше - у детей конца третьего - начала четвертого года жизни.
- Носителями ролей в режиссерской игре выступают игрушки (куклы, звери) и другие предметы. В отличие от совместной игры, где ребенку приходится учитывать позицию партнера, здесь он сам организует игровую ситуацию, регулирует взаимоотношения персонажей и мотивирует их действия.



Характеристика режиссерской игры

- Характерно, что ребенок не берет на себя никакой постоянной роли, а, регулируя отношения действующих лиц, организует игру как режиссер. Эта своеобразная позиция ребенка и позволяет назвать игры такого типа режиссерскими.
- Режиссерская игра дошкольника имеет сходство с деятельностью режиссера фильма или спектакля:

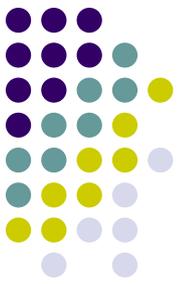
Во-первых, ребенок в этой игре сам, один создает сюжет, сценарий своей игры.

Второе, что делает ребенок в этой игре, и что роднит его с настоящим режиссером, это то, что он придумывает, чем что будет.

Характеристика режиссерской игры

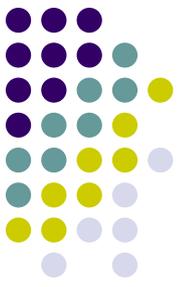


- Третье сходство** с режиссерской работой заключается в том, что ребенок придумывает и мезансцены, то есть представляет в пространстве кто, где буде находиться, как персонажи будут взаимодействовать с другими предметами и что в результате этого произойдет на “сцене”.
- Четвертый момент**, это то, что ребенок исполняет в этой игре все роли, если они есть, или просто сопровождает игру “дикторским” текстом.



Особенности режиссерской игры

- Режиссерскую игру трудно увидеть со стороны: во-первых, она практически всегда индивидуальна; во-вторых, ребенок старается сохранить ее для себя, и вмешательство взрослого часто ведет к тому, что игра прерывается;
- в-третьих, играть в нее ребенок предпочитает в укромном месте, куда взрослый не всегда может заглянуть, вмешаться.
- Сюжеты индивидуальных режиссерских игр отличаются разнообразием, сложностью и нестандартностью.



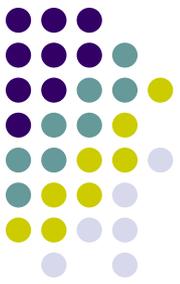
Особенности режиссерской игры

- По содержанию (как деятельность) игра проходит путь от предметно-практической к сюжетно-отобразительной и, наконец, к сюжетно-ролевой, разновидностью которой является режиссерская игра.
- Отсутствие партнеров, выполнение ребенком организующей, руководящей функции (он не берет на себя никакой конкретной роли).



Особенности режиссерской игры

- Режиссерская игра появляется раньше совместной сюжетно-ролевой, т.к. для ее осуществления не требуется высокого уровня развития игрового общения. Однако такие ее особенности, как наличие воображаемой ситуации, распределение ролей между игрушками, моделирование реальных отношений в игровой форме, и дают возможность отнести игру к сюжетно-ролевому виду. В дальнейшем режиссерская игра и совместная сюжетно-ролевая развиваются параллельно, обогащая и дополняя друг друга.



Особенности режиссерской игры

- Режиссерская игра имеет ярко выраженный творческий характер. Она не требует от ребенка координации игровых действий с партнерами. В индивидуальной игре дети меньше подвергаются влиянию сложившихся в коллективе игровых стереотипов, что позволяет им по своему устремлению развивать сюжет, использовать любые игрушки и предметы-заместители. В таких играх отчетливо проявляются индивидуальные особенности ребенка, его личные качества.



Типы режиссерской игры

- «традиционно-классическая» форма, когда ребенок действует сюжетными игрушками, при этом разговаривая «за них».
- режиссерская игра разворачивается с опорой на неоформленный материал: ребенок перебирает пуговицы, или странно (явно неправильно) расставляет и передвигает шахматы на доске: самая красивая большая пуговица - это королева; из одинаковых позолоченных пуговиц подобрана свита; а рядом нежно-белая - принцесса, к которой едет принц, на роль которого выделена металлическая пуговица с необычным узором.

Типы режиссерской игры



- Ребенок, сев за столик с карандашами, с увлечением усеивает лист примитивными изображениями и каляками, зачеркивает нарисованное, но вместо того чтобы взять новый лист, радостно продолжает что-то чертить здесь же, поверх и без того нагроможденных как попало изображений...



Типы режиссерской игры

- Еще один пример режиссерской игры приведен в дневниках В.С. Мухиной. Ребенок, расставив вокруг себя игрушки, тихо лежит среди них около часа, не притрагиваясь к ним, и не производя никаких внешних действий. На вопрос, что он делает и не заболел ли, отвечает: «Нет. Я играю». «Как же ты играешь?» - «Я на них смотрю и думаю, что с ними происходит».
- Неправильная оценка таких режиссерских игр может привести к тому, что педагог будет активно «отвлекать» ребенка от «бессмысленного», с его точки зрения, времяпровождения в пользу других, более продуктивных видов деятельности.

Этапы становления режиссерской игры



- **На первом этапе** становления режиссерской игры все действия ребенка с предметами-заменителями основаны на известных ему качествах того реального предмета, с которого «списан портрет». Чем больше у ребенка под рукой предметов и игрушек, которые можно использовать в соответствии с его собственным замыслом (кубики, катушки, флакончики, камешки и т.п.), тем в более благоприятных условиях будет развиваться его воображение.

Этапы становления режиссерской игры



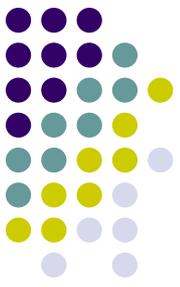
- **Второй этап** развития игры характеризуется тем, что ребенок начинает примерять на себя "одежды" различных персонажей жизненного театра - "режиссер" в ребенке на время уступает место "актеру". Неодушевленные предметы одушевляются, животные думают и чувствуют, как человек: ребенок-Маугли живет один в лесу и никого не боится. Наступает период образно - ролевой игры.

Этапы становления режиссерской игры



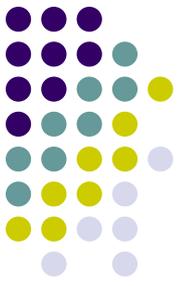
- **Третий этап** развития детской игры - сюжетно-ролевая игра, - если он основан на высоком уровне развития первых двух, характеризуется способностью играть в окружающую жизнь, не просто имитируя ее, а выстраивая поступки и слова персонажей в соответствии с требованиями сюжета, создаваемого совместно с остальными "актерами". Режиссером этой игры выступает сама окружающая ребенка жизнь, а качество игры зависит от способности детей идентифицироваться с играемым персонажем, умения договариваться друг с другом, подчиняясь принятым в жизни-игре правилам и совершая реальные поступки.

Особенности развития режиссерских игр у детей четвертого года жизни



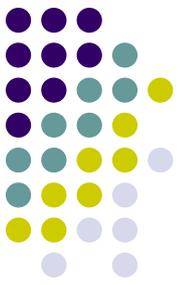
- Сюжеты игр с игрушками несложны. Чаще всего они представляют собой краткие цепочки знакомых ребенку действий (кукла обедает, спит, идет гулять). Количество персонажей обычно невелико - один-два, редко три. Отношения между ними ребенок определяет по ходу игры.
- За каждой игрушкой закреплена постоянная роль, вытекающая из ее образного решения: Снегурочка, доктор Айболит и т. д. Эта роль обычно определяет и сюжетные события: Снегурочка ищет Деда Мороза.

Особенности развития режиссерских игр у детей четвертого года жизни



- Речь является главным компонентом режиссерской игры. Ребенок называет свои действия, действия игрушек, нередко дает им оценку. Для детей четвертого года жизни характерны описательно-повествовательная речь, в которой ребенок проговаривает происходящие в игре события, и большое количество звукоподражаний. Ролевая речь встречается в этом возрасте значительно реже.

Особенности развития режиссерских игр у детей пятого года жизни



- Дети проигрывают знакомые сказки, стихи, мультфильмы и диафильмы, нередко объединяя в одной игре различные источники.
- Сюжеты игр отличаются большей сложностью и разнообразием, чем на предыдущем этапе. Увеличивается количество действующих лиц, усложняются их связи и отношения, выделяются главные и второстепенные герои, за ними четко закреплены роли. В сюжет вплетаются личные переживания ребенка, его воспоминания и сведения, полученные из книг, сказок, телепередач.

Особенности развития режиссерских игр у детей пятого года жизни



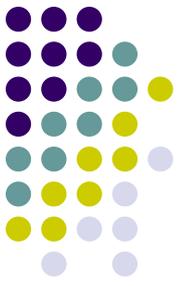
- Развитие сюжета по-прежнему происходит на основе возникающих ассоциаций, которые носят более сложный характер. Например, ребенок везет зайчика на игрушечной машине, и эти действия у него ассоциируются со строчками из знакомого стихотворения: «Зайчики в трамвайчике, жаба на метле», и далее: «Наш мальчик, наш зайчик попал под трамвайчик». Результатом является проигрывание истории про доктора Айболита, который лечит зайчика. Следует подчеркнуть: ассоциации, связанные с популярными детскими стихами, особенно типичны для детей среднего дошкольного возраста.

Особенности развития режиссерских игр у детей пятого года жизни



- Игра детей пятого года жизни практически постоянно сопровождается речью. На фоне описательных высказываний появляются ролевые и оценочные. Каждую роль ребенок ведет голосом, характерным для его героя: за зайчика говорит тоненьким голоском, за волка - грубым и сердитым. Оценочные высказывания входят в описательную речь и выражают отношение к происходящим в игре событиям, нередко мотивируя их.

Особенности развития режиссерских игр у детей шестого и седьмого годов жизни



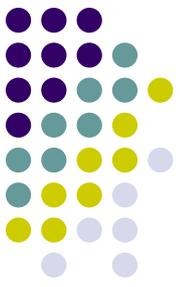
- В дальнейшем индивидуальные игры режиссерского типа продолжают обогащаться за счет накопления игрового опыта. Одновременно растет умение отображать в игре отношения между людьми, способы поведения в разных ситуациях, представления о которых дети черпают из рассказов взрослых, прочитанных книг, сказок, просмотренных фильмов.

Особенности развития режиссерских игр у детей шестого и седьмого годов жизни



- Возникающие сюжеты отличаются сложностью, динамичностью. В игру включается несколько действующих лиц, в роли которых выступают игрушки. Развитие фантазии, высокий уровень обобщения, умение действовать в плане представлений позволяют ребенку наделять игрушку ролью вне зависимости от ее образного решения. Так, в игре старшего дошкольника большая игрушечная собака может стать медведем, а маленькая - зайчонком, кусок серой ткани - волком и т. д.

Особенности развития режиссерских игр у детей шестого и седьмого годов жизни



- Наряду с обычными игрушками дети шестого-седьмого года жизни используют различные предметы-заместители. Следует подчеркнуть: если младшие дошкольники использовали предметы-заместители исключительно для обозначения неодушевленных предметов (например, палочки вместо ложек, кубик вместо куска мыла), то старшие часто вводят их для замещения того персонажа игры, на роль которого нет подходящей куклы, например, вместо змеи - веревка или шнурок. Нередко наряду с обычными игрушками используются и воображаемые предметы.

Особенности режиссерской игры в программе «Развитие»(по сказке)



- В игре дети воспроизводят действия всех персонажей сказки и таким путем осваивают смысл их действия. Дети учатся разыгрывать сказку в ее целостной эстетической форме, от начала до конца, не искажая ее композицию (структуру). Сначала они учатся играть в режиссерскую игру на материале кумулятивных сказок, потом переходят к волшебным сказкам
- Основной композиционный прием кумулятивных сказок состоит в построении одного и того же действия, пока созданная таким образом цепь не обрывается («Репка», «Колобок») или не идет в обратном направлении («Петушок подавился», «Мена»).

Особенности режиссерской игры в программе «Развитие»(по сказке)



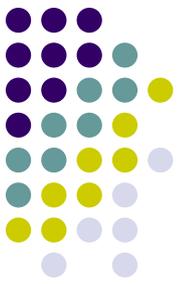
- Специфика волшебных народных сказок в том, что главное их событие - ликвидация героем какой-либо беды или недостатчи с помощью волшебных средств.
- Режиссерская игра по сказке характерна тем, что в ней ребенок одновременно действует в двух планах: он играет за всех персонажей сказки, последовательно исполняя роль каждого персонажа; вместе с тем он находится как бы над всеми ролями. Он, как режиссер, управляет движением сюжета, развертывает происходящие в сказке события.

Особенности режиссерской игры в программе «Развитие»(по сказке)



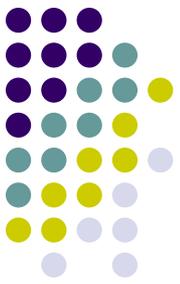
- Таким образом, в развитой режиссерской игре ребенок одновременно и «актер», играющий разные роли, и «режиссер». Интересы «актера» и «режиссера» противонаправлены. «Режиссер» организует взаимодействие всех персонажей. Следовательно, режиссерское умение предполагает позицию (децентрацию). «Актер» же сосредоточен на своей роли, на одном персонаже. Но «актер» - исполнитель роли должен подчиниться воле «режиссера». Лишь постепенно, на протяжении дошкольного возраста «режиссеру» удастся «ужиться» с «актером», «заставить» его учитывать замысел (позицию) «режиссера».

Организация и руководство режиссерской игрой в младшей группе



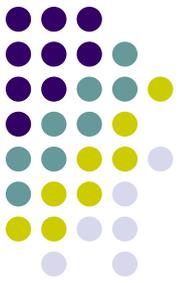
- Дети четвертого года жизни находятся на первом, исходном уровне режиссерской игры. Они учатся ролевому поведению, учатся быть «актерами», а позиции «режиссера» у них еще нет: работа направлена на то, чтобы такая позиция возникла.
- Ребенок научается принимать на себя роль, но он еще не умеет отличить себя самого от роли, он с ней «слеплен». В ситуации разыгрывания сказки он оказывается в следующем противоречии: он не отличает себя самого от персонажа сказки, но, играя по сказочному сюжету, он должен допустить, чтобы с героем сказки (т. е. с ним самим) произошло то, что в сказке случилось (беда, вредительство, нарушение запрета).

Организация и руководство режиссерской игрой в младшей группе



- Этот конфликт ребенок в игре разрешает характерным для его возраста образом - изменением сюжета сказки. Он или преобразует отрицательного персонажа в положительного (т. е. убирает стержень сказки - завязку), или переходит от игры в сказку к просто ролевой игре (поит персонажей чаем, укладывает их спать и т. д.).
- **Задачи.**
 1. Разыграть перед детьми «образцовую» режиссерскую игру по сюжету кумулятивных сказок («Репка», «Колобок»), чтобы они поняли, как им следует действовать при разыгрывании сказок.

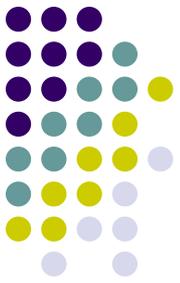
Организация и руководство режиссерской игрой в младшей группе



Воспитатель сначала полностью разыгрывает сказку перед группой детей. Он, как рассказчик, повествует о событии, случившемся в сказке (пересказывает ее текст), оживляя его через ролевую речь за каждого персонажа и одновременно действующую игрушками.

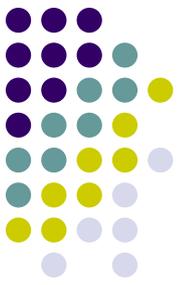
- Далее, уже на индивидуальных игровых сеансах в течение четырех-пяти месяцев он разыгрывает сказки вместе с ребенком, помогая ему в случае затруднений. Воспитателю нужно вовлекать ребенка в игру, самому участвуя в ней, создавая и удерживая игровую атмосферу. Этот этап работы является подготовкой для перехода к следующему, основному этапу, на котором дети играют по сюжетам простых волшебных сказок («Волк и семеро козлят», «Гуси-лебеди» и др.).

Организация и руководство режиссерской игрой в младшей группе



- 2. Помочь ребенку отделить вымышленный мир сказки от обыденного мира, от окружающей ребенка действительности.
- Для того чтобы ребенок не деформировал сюжет сказки, воспитатель ему должен помочь отделить сказочный мир от окружающей действительности. Эту цель воспитатель достигает следующими способами:
 - а) четко отделяет реальную, привычную обстановку ребенка от волшебного мира сказки, который сконцентрирован на специальном игровом пространстве -игровом поле;

Организация и руководство режиссерской игрой в младшей группе



- б) ясно отмечает переход к сказочной жизни и выход из нее в реальность (отчетливо выделяет как начало, так и конец игры по сказке). После подготовки игры воспитатель просит ребенка, чтобы он сам «дал команду», когда начнется сказка; выдерживает паузу перед ее началом. Он также просит ребенка отметить конец сказки.
- Разделение двух миров (волшебного и привычно-бытового) подталкивает ребенка к пониманию мира сказки как воображаемого мира, что ослабляет эмоциональное напряжение, вызванное сказочным событием, и позволяет ему проиграть страшные моменты сказки.

Организация и руководство режиссерской игрой в младшей группе



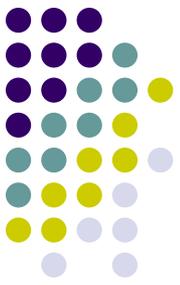
- Детям трудно разыграть действие, повлекшее за собой какую-то беду или несчастье, причиненное отрицательным персонажем. В волшебных сказках это нарушение запрета (козлята открыли дверь волку, девочка вышла из дому и не сберегла братца). Способность ребенка разыграть нарушение запрета свидетельствует о том, что он интуитивно отделил сказку от реальности. Это происходит постепенно, в течение четвертого года жизни.

Организация и руководство режиссерской игрой в младшей группе



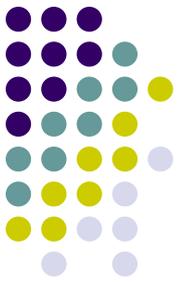
- Для разыгрывания целостного сюжета сказки необходимо участие взрослого. Если ребенок изменяет сюжет, его не следует обрывать, а нужно дать ребенку закончить его сюжет («Так закончилась твоя сказка»). Потом нужно обратить его внимание на то, что в настоящей сказке было по-другому, и вместе с ним попробовать разыграть сказку так, как она была прочитана (рассказана). Воспитателю ни в коем случае не следует жестко требовать от ребенка, чтобы он придерживался «правильного» сюжета сказки.

Организация и руководство режиссерской игрой в младшей группе



- Воспитателю принадлежит основная инициатива при втягивании ребенка в игру. Важно, чтобы сам воспитатель именно играл, а не просто проговаривал сюжет и давал ребенку инструкции к исполнению игровых действий в соответствии с сюжетом. Игровая задача воспитателя - ввести и удержать ребенка в сказочном мире только с помощью игровых приемов, помогая ему развить сюжет. Так, если ребенок пропустил песенку козы, ему не напоминают прямо: «Какую песенку пела мама-коза?», - а голосом козленка просят «Мама, спой свою песенку».

Организация и руководство режиссерской игрой в средней группе



- В средней группе перед воспитателем стоят **две задачи**.
- **Первая** - научить детей правильно воспроизвести сказку, построить повествование о сказочном событии.
- **Вторая** - помочь детям отделить замысел игры по сказочному сюжету от его фактического исполнения и научить их планировать ход своей игры, т. е. то, как они будут развертывать сюжет.

Организация и руководство режиссерской игрой в средней группе



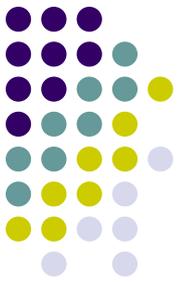
- В начале года - в течение сентября - воспитатель вместе с ребенком разыгрывает какую-либо волшебную сказку из тех, которые проигрывались в младшей группе, чтобы определить уровень развития его режиссерской игры.
- В любой средней группе найдутся дети, которые все еще деформируют сюжет сказки. Это, как правило, дети эмоционально нестабильные и очень переживающие сказочное событие. В работе с ними необходимо акцентировать приемы, усиливающие условность сказочного мира (как в младшей группе), а также прямо привлекать внимание ребенка на различие сказки и действительности («так только в сказке бывает»). В начале игры им даются все игрушки, необходимые для разыгрывания той или иной сказки.

Организация и руководство режиссерской игрой в средней группе



- Основную работу воспитатель ведет с детьми, которые в целом придерживаются сюжета сказки или его «деформируют» очень незначительно.
- На первом этапе (октябрь-январь) основная задача - развивать умение рассказать сказку максимально приближенно к литературному источнику, согласовывая игровые действия и слова.
- Взрослый дает ребенку необходимые для выбранной сказки игрушки перед началом игры и вместе с детьми расставляет их на игровом поле. Игрушки являются своеобразной опорой для «правильного» рассказа сказки. На данном этапе развития игры все внимание ребенка сосредоточено на повествовании.

Организация и руководство режиссерской игрой в средней группе



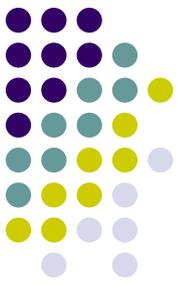
- Через некоторое время дети уже начинают обращать внимание на реальное расположение игрушек на игровом поле, на «позу» персонажей. Поскольку ребенок расставлял игрушки до начала игры, их место и разворот часто не соответствуют смыслу отношений, в которых персонажи оказываются по ходу развертывания сказочного события.
- Перед началом игры при расстановке игрушек воспитатель следит за тем, чтобы ребенок поместил персонажей в соответствующее пространство поля, но не обращает его внимание на разворот («позу») фигур. Дети должны попадать в проблемные ситуации и сами находить из них выход.

Организация и руководство режиссерской игрой в средней группе



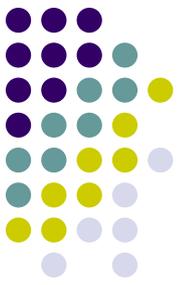
- Второй этап работы с детьми (февраль-май) направлен на то, чтобы ребенок постепенно научился произвольно строить ход игры, учитывая отношение персонажей друг к другу. Тактика работы воспитателя с ребенком иная; ребенку предоставляют больше самостоятельности: он сам выбирает из предложенных сказку, сам решает, на какой стороне игрового поля будет играть, и, наконец, должен сам назвать игрушки, которые ему нужны. Взрослый дает ребенку только те предметы, которые тот попросил. Воспитатель уже не участвует в игре на равных с ребенком, а уходит как бы на задний план (садится рядом на стульчик).

Организация и руководство режиссерской игрой в средней группе



- Как правило, сначала дети, попросив несколько игрушек, сразу порываются играть в сказку, но сталкиваются с нехваткой необходимых игрушек. Они их просят у взрослого и немедленно начинают игру заново, что может повториться несколько раз. Следует относиться к этому с терпением, без каких-либо оценок. Лишь несколько раз столкнувшись с невозможностью проиграть сказку целиком, ребенок начинает планировать свою деятельность - («Это у нас будет...»; «А это так...»).
- Не нужно настаивать на дословном воспроизведении текста сказки и вмешиваться в игру, если ребенок в целом придерживается композиции сказки, но вводит нового персонажа, который действует по смыслу так же, как и подлинный.

Организация и руководство режиссерской игрой в старшей группе



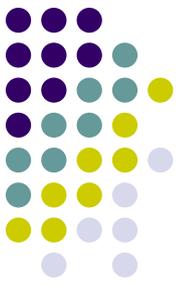
- Процесс развития режиссерской игры состоит из двух основных линий.
- **Во-первых**, режиссерская игра превращается в «действенное» фантазирование, когда ребенок играет один, выполняет сам все роли, развертывает сюжет в соответствии с **собственным замыслом**. В такой индивидуальной игре по сказке дети очень часто уходят от канонического сюжета. Если в такую игру вмешивается взрослый, она легко распадается. Чтобы в наибольшей мере способствовать развитию воображения ребенка, его **свободной-фантазии**, в группе детского сада следует создавать условия для уединения ребенка с соответствующими игрушками и атрибутами. Здесь он может разыграть сказочный сюжет совершенно свободно, так, как хочется ему.

Организация и руководство режиссерской игрой в старшей группе



- **Вторая линия** развития режиссерской игры по сюжетам сказок требует прямого руководства со стороны взрослого.
- В течение года воспитателю старшей группы предстоит решить **две задачи**.
- **Первая задача** (на протяжении первого полугодия) - «повернуть» ребенка от отождествления себя с персонажами сказки к рассмотрению действительности глазами того персонажа, который олицетворяет новый способ видения (новую позицию) - видение кукольника.

Организация и руководство режиссерской игрой в старшей группе



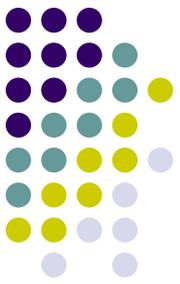
- Способ работы кукольника имеет конкретное ограничение: он должен ориентироваться не на то, что сам видит во время представления (кукол сверху и сзади), а на то, что видят и слышат зрители (кукол, помещающихся в створке рамы ширмы). Методика работы воспитателя направлена на то, чтобы столкнуть эти два взгляда и «заставить» ребенка отличить свое видение от видения зрителя. Ребенок показывает 6-10 представлений, в процессе которых постепенно открывает для себя то, что он раньше не осознавал: свой собственный взгляд и отличает его от взгляда зрителя. Удержание целостной формы сказки в одной игре-спектакле очень важно.

Организация и руководство режиссерской игрой в старшей группе



- **Вторую задачу** воспитатель выполняет на протяжении второго полугодия. Она состоит в том, чтобы ребенку помочь удержать его новый взгляд – взгляд кукольника – на протяжении всего спектакля. Воспитатель способствует тому, чтобы ребенок не был полностью поглощен самозабвенной игрой, когда он не замечет зрителей, деформирует сюжет сказки и не может сохранить эстетическую форму сказки (закончить представление).

Организация и руководство режиссерской игрой в подготовительной к школе группе

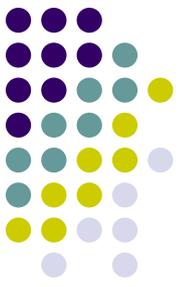


- Выстраивание осознанного отношения к своим действиям - основная цель работы с детьми подготовительной к школе группы. Такая работа состоит **из трех этапов**.
- **Задача первой этапа** - обратить внимание ребенка на то, как он показывает сказочное событие, сделать для него самым видимым способ действия за куклу-персонажа. Ребенок старшей группы мог ориентироваться на взгляд зрителя (поворачивая и перемещая игрушки лицом к зрителям), видя не только всю сцену, но и лица зрителей. В подготовительной же группе такой взгляд невозможен, потому, что способ работы кукольника с верховыми куклами на ширме, где он видит только небольшую часть куклы, не позволяет увидеть зрителей вообще.



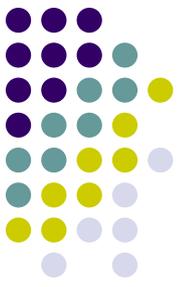
Организация и руководство режиссерской игрой в подготовительной к школе группе

- Если в настольном театре дети меняли лишь разворот игрушек, перемещали их естественным движением по сцене, то при работе на ширме с куклами би-ба-бо ребенок на протяжении спектакля должен вверх поднятые руки с куклами отворачивать от себя в сторону зрителей, которых он не видит. Это заставляет ребенка осознать способ построения сценического действия. Изоляция кукловода от глаз зрителей подталкивает его обратить внимание на то, что поведение куклы должно быть понятно зрителям (иначе им будет неинтересно).



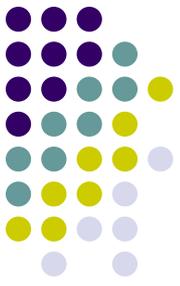
Организация и руководство режиссерской игрой в подготовительной к школе группе

- Он начинает понимать, что именно кукла: её движение, внешний вид, речь - удерживает внимание зрителей. Работа с верховыми перчаточными куклами (би-ба-бо) требует от ребенка перестройки движения рук. Это для ребенка нелегкая задача - она требует как физического напряжения, так и постоянной ориентации на реакцию невидимого ребенку зрителя.



Организация и руководство режиссерской игрой в подготовительной к школе группе

- Такая ориентация строится около двух-трех месяцев (сентябрь - половина ноября) и осуществляется в форме этюдов как парное взаимодействие, в котором выстраивается обратная связь между зрителем и ребенком-кукольник, осваивающим основные правила кукловождения.
- В течение следующих трех-четырех месяцев проводится **второй этап работы**, на котором ребенок учится преодолевать еще два естественно сложившихся способа разыгрывания сказки.



Организация и руководство режиссерской игрой в подготовительной к школе группе

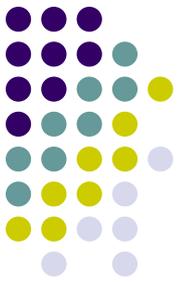
- **Во-первых**, дети учатся строить новое сказочное пространство. При переходе от плоскости настольного театра на линию (грядку) ширмы они должны по другому отграничить сказочное пространство и время.
- **Во-вторых**, этот переход влечет за собой перестройку речи детей. Они должны научиться отделять повествовательную речь от актерски-ролевой. Воспитатель как чтец (рассказчик) ведет повествование, а ребенок исполняет роль персонажа. Он учится сопровождать действия своего персонажа импровизированно, ролевой речью. В последующем воспитатель и ребенок меняются местами.



Организация и руководство режиссерской игрой в подготовительной к школе группе

- На *третьем этапе* работы дети учатся работать за ширмой вдвоем. Они, вместе с воспитателем предварительно проговаривают порядок работы на ширме - составляют своеобразный устный сценарий.
- Играя на ширме, дети учатся общаться друг с другом не напрямую, забыв о своих куклах, а опосредованно - через своих кукол, внимательно «слушая» друг друга. Иначе их диалог не дойдет до зрителей.
- Задача раздела состоит в том, чтобы они, вопреки жестким условиям показа на ширме, смогли выразить свои чувства, проявить воображение, сумели естественно импровизировать и не только не боялись у них получится.

Уровень развития режиссерской игры



- Когда один ребенок может исполнять все роли в задуманном уже им самим спектакле, наступает расцвет режиссерской игры. Ребенок прекрасно играет один, выступая от лица самого себя, стула, телевизора, Если ребенок прекрасно справляется с различными ролями в детских спектаклях, если он легко принимает правила игры, если ему без труда дается общение и взаимодействие с другими детьми в сюжетно-ролевых играх, и при этом он любит побыть наедине с самим собой, чтобы в индивидуальной режиссерской игре попробовать себя в различных ролях, ребенок не только здоров, но и психологически готов к школе.



Значение режиссерской игры для развития личности дошкольника

- Индивидуальная игра является важным видом деятельности, необходимым для становления и развития игровых навыков.
- Режиссерская игра имеет важное значение для всего психического развития ребенка дошкольного возраста: от ребенка требуется умение регулировать поведение, обдумывать действия и слова, сдерживать свои движения.
- Она способствует также развитию воображения, мышления, речи и других психических функций.