

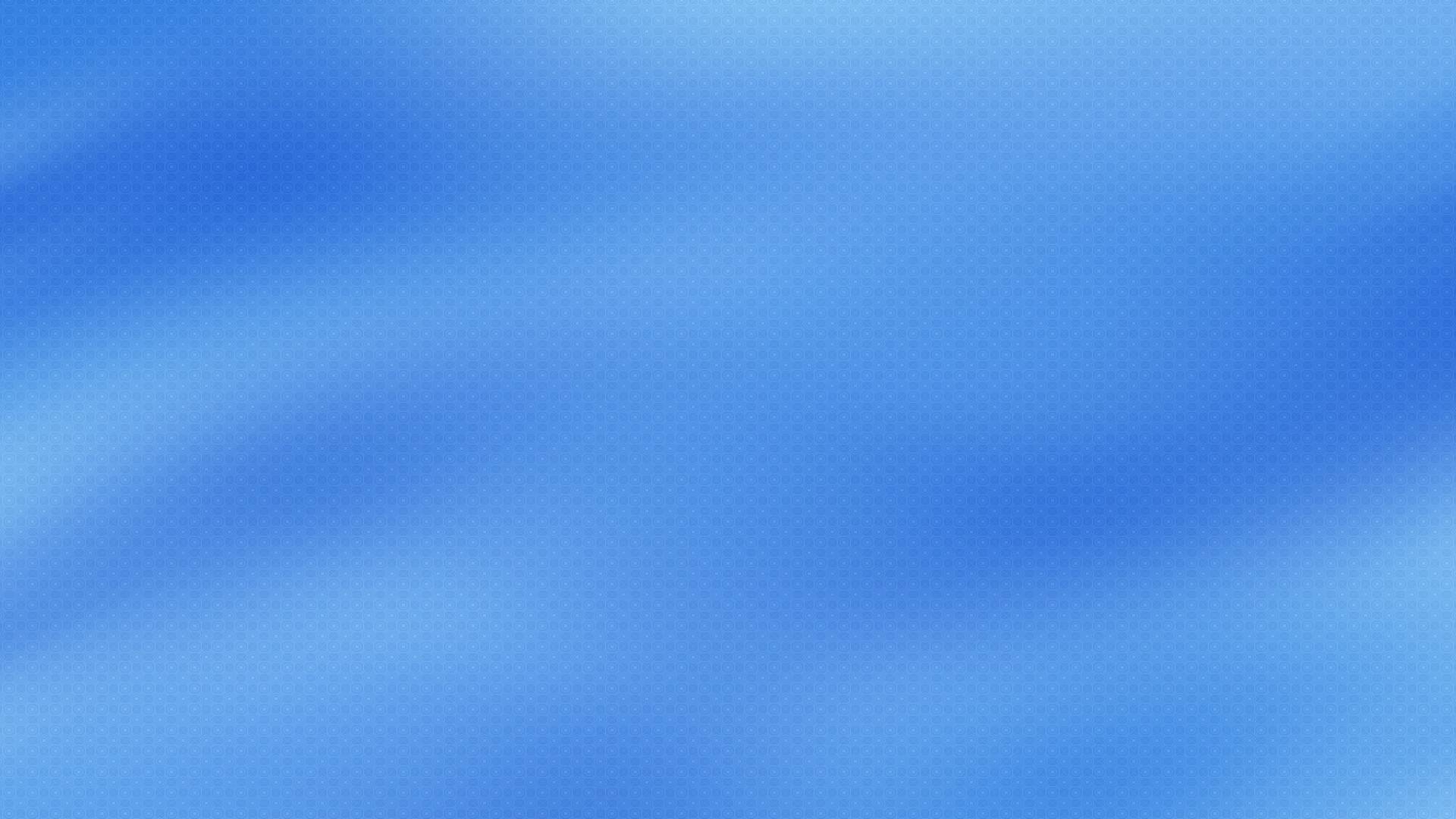
***Ведущая потребность*** – в общении с взрослым и сверстником, познавательная активность.

***Ведущая деятельность*** – игровая.

***Ведущая функция*** – наглядно-образное мышление.

1. Кризис трех лет. Формирование системы «Я»
2. Развитие воображения через развития функции замещения одного предмета другим
3. Ребенок добивается нового статуса, вследствие чего проявляет упрямство и негативизм
4. Развитие происходи через общение. С взрослым становится внеситуативным – познавательным.
5. Удержание внимания 7-8 минут.
6. Может выполнять мыслительные операции: анализ, синтез, сравнение, обобщение.
7. При новой деятельности необходимо поэтапное объяснение (делай, как я)
8. Может вести себя некоторое время нормально (хорошо)
9. Способен играть совместно с другими детьми в игрушки и фантазийные игры.
10. Может помогать взрослым
11. Может в какой-то момент быть чутким к переживаниям других (пожалеть)







1. Создать в группе атмосферу психологического комфорта и обеспечить эмоциональное благополучие детей, воспитывать доброжелательность, уважение к правам других.
2. Способствовать своевременному и полноценному психическому развитию каждого ребенка, содействовать становлению продуктивного целеполагания, помогать ребенку овладевать различными способами достижения собственных целей, расширять содержание сознания, формировать представления о самом себе, способствовать активизации речи и пополнения активного словаря.
3. Формировать отношение ребенка к представителям живой природы: формировать позицию помощника и защитника.
4. Охранять и укреплять здоровье детей, формировать навыки здорового образа жизни, закреплять потребность в чистоте и аккуратности, продолжать воспитывать потребность в двигательной активности, развивать самостоятельность в быту и формировать навыки самообслуживания.
5. Обеспечить необходимые условия для сенсорного развития каждого ребенка, продолжать развивать мелкую моторику кисти ребенка, создавать условия для развития координации движении.
6. Осознание себя как отдельного человека
7. Появляется мотивация
8. Игра становится коллективной