

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ  
ПОЛИТИКИ КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ  
«АНАПСКИЙ КОЛЛЕДЖ СФЕРЫ УСЛУГ»

РЕЦЕНЗИЯ

на методическую разработку

технологии изготовления и использования макета режиссерской игры  
««Трогательные» истории»

воспитателей МБДОУ д/с № 10 «Светлячок» МО г-к Анапа  
Серовой Марины Николаевны, Карпенко Елены Леонидовны

Методическая разработка технологии изготовления и использования макета режиссерской игры ««Трогательные» истории» (далее – Методическая разработка) предназначена педагогам дошкольных образовательных учреждений и направлена на развитие творческой инициативы и личности каждого ребенка, на создание оптимальных условий для самореализации. Количество страниц – 38.

Актуальность и педагогическая целесообразность Методической разработки заключаются в том, что игра и сенсорная интеграция, взятые за основу макета, являются фундаментом для более сложного становления дошкольника, на котором основывается письмо, чтение, поведение. Макет режиссерской игры ««Трогательные» истории» может использоваться во время организованной образовательной деятельности, в самостоятельной и совместной деятельности педагога с детьми.

Новизна методической разработки заключается в создании нестандартного авторского материала, который направлен на обогащение игрового опыта детей своим автодидактичным содержанием.

Практическая значимость работы состоит в том, что она открывает перед ребенком путь применения полученных знаний в жизненной практике. Наличие сюжета и слияние всех видов деятельности позволяет развить принцип обучения в игре и вывести его на новый, более возвышенный уровень.

Методическая разработка рекомендована к использованию педагогами дошкольных учреждений в образовательном процессе с детьми дошкольного возраста.

08.07.2022 г.

Методист

Подпись удостоверяю

Директор ГБПОУ КК

«Анапский колледж сферы услуг»



Л. В. Антуганова

И.В. Мазур



# СВИДЕТЕЛЬСТВО

о публикации

**Серова**  
**Марина Николаевна**

воспитатель

МБДОУ детского сада № 10 «Светлячок»

г.Анапа, Краснодарского края

Опубликовал(а)  
**материал**

на международном образовательном портале Маам

Методическая разработка конспект образовательной деятельности  
для группы раннего развития «Домашние животные на ферме»

<http://www.maam.ru/detskijsad/metodicheskaja-razrabotka-konspekt-obrazovatelnoi-dejatelnosti-dlja-grupy-ranego-razvitija.html>

4 июня 2021 в 07:46

Администратор  
проекта maam.ru  
Вовченко Е.А.

**МААМ.RU**

Международный образовательный портал  
Свидетельство о регистрации СМИ:  
ЭЛ № ФС 77 - 57008  
ISSN 2587-9545

1403258-016-015

Проверить документ [www.maam.ru/pro](http://www.maam.ru/pro)





# СВИДЕТЕЛЬСТВО о публикации в СМИ

**Серова  
Марина Николаевна**

воспитатель

МБДОУ детский сад №10 «Светлячок» г. Анапа,  
Краснодарский край

**Опубликовала  
материал**  
на Международном образовательном портале МААМ

**Конспект образовательной деятельности «Дом,  
в котором я живу»**

<http://www.maam.ru/detskijasad/metodicheskaja-razrabotka-konspekt-obrazovatelnoi-dejatelnosti-po-teme-dom-v-kotorom-ja-zhivu.html>

Администратор  
МААМ.ru  
Вовченко Е.А.

3 ноября 2023 в 11:27



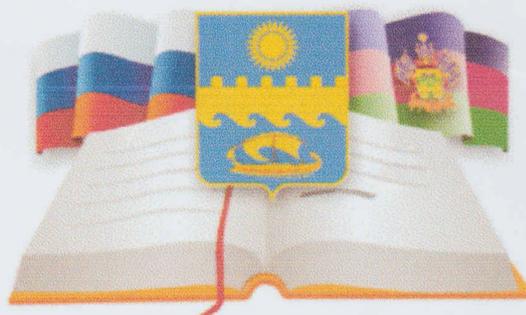
**МААМ.RU**

Международный образовательный портал  
Свидетельство о регистрации СМИ:  
ЭЛ № ФС 77 - 57008  
ISSN 2587-9545

1621440-016-191

Проверить документ: [www.maam.ru/pro](http://www.maam.ru/pro)

**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ГОРОД-КУРОРТ АНАПА**



**НАГРАЖДАЕТСЯ**

**СЕРОВА  
МАРИНА НИКОЛАЕВНА**

*воспитатель*

*муниципального бюджетного дошкольного образовательного  
учреждения детский сад № 10 «Светлячок»  
муниципального образования город-курорт Анапа*

**ПОБЕДИТЕЛЬ**

**муниципального конкурса педагогических разработок**

**«Новогодняя сказка»**

***в номинации «Новогодний сюрприз»***

*приказ управления образования  
от 13 января 2022 года № 18/1-а*

**Начальник  
управления образования**



**Л.П. Позднеева**

город-курорт Анапа  
2022 год



# ГРАМОТА

**НАГРАЖДАЕТСЯ**

**Серова  
Марина Николаевна**

*воспитатель*

*муниципального бюджетного дошкольного образовательного  
учреждения детский сад № 10 «Светлячок»*

*муниципального образования город-курорт Анапа*

**победитель**

**муниципального конкурса педагогических разработок**

**«Понарошкин мир»**

***в номинации «Макет режиссерской игры»***

*приказ управления образования  
от 25 февраля 2022 года № 131-а*

Начальник управления



Л.П. Позднеева

**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ГОРОД-КУРОРТ АНАПА**



**ГРАМОТА  
НАГРАЖДАЕТСЯ**

**СЕРОВА  
МАРИНА НИКОЛАЕВНА**

*воспитатель*

*муниципального бюджетного дошкольного образовательного  
учреждения детский сад № 10 «Светлячок»  
муниципального образования город-курорт Анапа*

**ПРИЗЕР**

**муниципального конкурса педагогических разработок  
«Новогодняя сказка»  
в номинации «Новогоднее волшебство»**

*приказ управления образования  
от 11 января 2023 года № 13-а*

**Исполняющий обязанности  
начальника управления**



**Н.В. Рябоконь**

город-курорт Анапа  
2023 год

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

**Образовательная автономная некоммерческая  
организация высшего образования  
«Московский психолого-социальный университет»**

Лицензия на осуществление образовательной деятельности № 1478 от  
28 мая 2015 года выдана Федеральной службой по надзору в сфере  
образования и науки бессрочно на бланке серии 90Л01 № 0008476

## УДОСТОВЕРЕНИЕ

О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

**772410023804**

*Документ о квалификации*

Регистрационный номер  
**257/21**

Город  
**Москва**

Дата выдачи  
**01 марта 2021 года**

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

**Серова  
Марина Николаевна**

прошел(а) повышение квалификации в (на)  
**ОАНО ВО «Московский психолого-  
социальный университет»**

с «28» сентября 2020 года по «28» февраля 2021 года

по дополнительной профессиональной программе  
**Реализация ФГОС дошкольного образования  
в Основной образовательной программе  
“Детский сад 2100”**

в объёме  
**72 учебных часов**



Руководитель  
Секретарь

*И.В. Вологодина* И.В. Вологодина  
*Е.К. Авдеева* Е.К. Авдеева

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ  
КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

Государственное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного профессионального образования  
«Институт развития образования» Краснодарского края  
(ГБОУ ИРО Краснодарского края)

**УДОСТОВЕРЕНИЕ**  
О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

231201019637

Регистрационный номер № 13763/22

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что  
Серова Марина Николаевна  
(фамилия, имя, отчество)  
с «16» мая 2022 г. по «27» мая 2022 г.

прошел(а) повышение квалификации в  
ГБОУ ИРО Краснодарского края  
(наименование образовательного учреждения (подразделения) дополнительного профессионального образования)  
по теме: "Взаимодействие участников образовательных отношений в  
(наименование проблемы, темы, программы дополнительного профессионального образования)  
условиях реализации ФГОС ДО"

в объеме 72 часа  
(количество часов)

За время обучения сдал(а) зачеты и экзамены по основным дисциплинам  
программы:

Наименование	Объем	Оценка
Государственная и региональная политика в области дошкольного образования	8 часов	Зачтено
ИКТ в образовательном пространстве детского сада в контексте ФГОС ДО	8 часов	Зачтено
Психолого-педагогические основы профессиональной деятельности педагога ДОО в контексте ФГОС ДО	8 часов	Зачтено
Методологические основы системно-деятельностного подхода в профессиональной деятельности воспитателя ДОО в контексте ФГОС ДО	24 часа	Зачтено
Особенности организации образовательного процесса в ДОО по основным образовательным областям в контексте ФГОС ДО	24 часа	Зачтено

Прошел(а) стажировку в (на) .....  
(наименование предмета,  
организации, учреждения)

Итоговая работа на тему: .....



М.П.

и.о. Ректор а ..... И.В.Лихачева

Секретарь ..... С.А.Бешук

Город Краснодар

Дата выдачи 27 мая 2022г.



МИНИСТЕРСТВО  
ПРОСВЕЩЕНИЯ  
РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЦИИ

УПРАВЛЕНИЕ  
ОБРАЗОВАНИЯ  
МУНИЦИПАЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ  
ГОРОД-КУРОРТ АНАПА



ГОД ПЕДАГОГА  
И НАСТАВНИКА

# БЛАГОДАРСТВЕННОЕ ПИСЬМО

**Серовой Марине Николаевне**  
*воспитателю*

*МБДОУ д/с № 10 «Светлячок»*

**за содействие, качественную  
организацию и создание условий для  
проведения муниципального этапа  
краевого профессионального  
конкурса «Воспитатель года Кубани»**

Приказ УО от 09.06.2023 г. № 683-а

Начальника  
управления образования



Н.В. Рябоконтъ

Анапа  
2023 год



# ГРАМОТА

Управление образования администрации муниципального образования  
город-курорт Анапа

**Серова Марина Николаевна**

воспитатель муниципального бюджетного дошкольного образовательного  
учреждения детский сад № 10 «Светлячок»  
муниципального образования город-курорт Анапа

за многолетний добросовестный труд,  
личный вклад в развитие системы образования  
муниципального образования город-курорт Анапа  
и в связи с Днем воспитателя и  
всех дошкольных работников

Начальник управления образования  
администрации муниципального  
образования город-курорт Анапа

Приказ УО от 19.09.2023 г. № 1033-а

Анапа, 2023 г.



Н.В. Рябоконтъ



Муниципальное бюджетное  
дошкольное образовательное  
учреждение детский сад  
№ 10 «Светлячок»  
муниципального образования  
город-курорт Анапа

*Методическая разработка  
технологии изготовления макета  
режиссерской игры  
««Прогательные» истории»*



**Авторы: воспитатель Серова Марина Николаевна  
воспитатель Карпенко Елена Леонидовна**

2022 г.

## Оглавление:

Предисловие	3
Введение	3
Основная часть. Цель, задачи.	4
1 этап. Замысел, сбор информации, определение тематики.	6
2 этап. Изготовление декораций, атрибутов и персонажей для игры.	8
3 этап. Применение макета в воспитательно-образовательном процессе.	15
4 этап. Планирование дальнейшего пополнения режиссерской игры.	16
Заключение	17
Список использованной литературы	17
Приложение 1	18
Приложение 2	20
Приложение 3	21
Приложение 4	22
Приложение 5	23

## **Предисловие**

Методическая разработка по созданию макета режиссерской игры ««Трогательные» истории» предназначена для детей старшего дошкольного возраста 5-6 лет. Технология макетирования направлена на развитие личности каждого ребенка, на содействие творческой инициативы, создание оптимальных условий для самореализации. Соответствуя целевым ориентирам ФГОС ДО и образовательной программе ДОУ, методическая разработка также направлена на формирование познавательных интересов, формирование умения различать вымышленную и реальную ситуации, развитие сенсорной интеграции, формирование простейших образно-выразительных умений и обучению элементам выразительно-интонационных средств.

««Трогательные» истории» - режиссёрская игра, состоящая из четырех контейнеров с сыпучим наполнением, к каждому из которых предлагается свое неповторимое наполнение и карточки с предполагаемым развитием сюжета. В каждый из четырех контейнеров может играть один-два ребенка. Играя персонажами из сказок, мелкими атрибутами, аксессуарами, используя картинки-комиксы, дети самостоятельно придумывают мизансцены, организуют пространство, исполняют все роли или просто сопровождают игру текстом. Педагог на равных с ребенком, не торопит его для следующего игрового действия, но старается удерживать темп так, чтобы сюжет был отыгран до своего логического конца. Художественно-эстетическое развитие, познавательное развитие, речевое развитие и социально-коммуникативное - такие области задействованы при реализации содержания данной методической разработки. Макет режиссерской игры представлен в виде поэтапной работы, включающей в себя сотрудничество между детьми, родителями и педагогами.

## **Введение**

### **Актуальность**

Для детей всех возрастов и поколений игра – это и есть жизнь. Ни один ребёнок не может обходиться без этого важнейшего вида деятельности. Отсутствие игры как таковой зачастую приводит к серьёзным патологиям развития ребёнка как личности. В психологии отмечается, что именно в игровой деятельности закладываются основы труда и обучения, приводящие к качественным изменениям психики. Игра как вид деятельности сложилась исторически. В древности дети повторяли все действия взрослых для того чтобы просто выжить. Они приобретали знания по ходу этих простейших воспроизведений, усваивали отношения между явлениями внешнего мира и внутри общины. По мере роста жизни усложнялась и игра детей. Сегодня игра превращается в средство целенаправленного воспитания детей. В психологии существуют спорные точки зрения на происхождение сложной детской игры. Так, немецкий учёный К. Гросс видел в игре исключительно

функцию упражнения. К.Бюлер, психолог-профессор из Вены, считал, что стремление к игре поддерживается благодаря эмоциональному удовольствию от повторения одинаковых действий. Ф.Бойтендаик представил новую, оригинальную попытку создания общей теории игры. Психолог связывал основные особенности игры с характерными чертами поведения, свойственными растущему ребёнку. “Он играет, потому что он еще молод”, - дословное объяснение его теории.

Огромное значение в развитии ребёнка имеет именно режиссёрская игра. Детям-дошкольникам интересны игры с предметами, собственное инсценирование ситуаций. Здесь есть возможность по-своему проиграть воображаемую ситуацию. Сразу две роли в ходу: роль режиссёра, который зачинает сюжет и актерская роль, да, зачастую, не одна. В режиссёрской игре сюжеты берут из жизни, из литературных и мультипликационных произведений. Имеется начало, основная часть и концовка. В любом из возрастов в проигрываемых сказках можно открыть для себя что-то личное и волнующее. Слушая сказки и проживая каждый день жизненные ситуации, дети накапливают моменты, которые потом с удовольствием воспроизводят на предлагаемом макете режиссёрской игры.

Считается, что в генах заложен базовый уровень сенсорной интеграции, но после рождения ее нужно развивать, адаптировать реакции ребенка на сенсорные раздражители. Чем лучше развита сенсорная интеграция, тем лучше последующая самоорганизация. Если ребенок овладел ею, то он научится планированию и сможет справляться с трудностями. Сенсорная интеграция - это фундамент для уже более сложной интеграции, на нем основывается письмо, чтение, поведение.

**Новизна** методической разработки заключается в создании нестандартного авторского игрового материала, который направлен на обогащение игрового опыта детей своим автодидактичным содержанием. Особая внутренняя позиция ребенка в такой игре позволяет ему управлять предметной ситуацией, видеть ситуацию в общем и целом и в тоже время быть как будто отдаленным от нее.

### **Основная часть**

**Цель:** создание условий для повышения художественно-эстетического уровня и стимулирование изобретательного потенциала воспитанников детского сада и их родителей через оформление макетов под названием «**Трогательные истории**». В рамках режиссёрской игры накопление содержания игровой деятельности для умения сюжетосложения и создания новых образов игровых персонажей.

#### **Задачи:**

- развивать мелкую моторику рук, связную речь и память посредством сенсорной интеграции;
- поддерживать творческую инициативу семей воспитанников при создании наполнения для макета режиссёрской игры;

- воспитывать уважительное и бережное отношение к общим результатам труда;
- обучить детей различным техникам создания наполнения для игровой деятельности: конструирование, оригами, лепка из пластилина и соленого теста;
- способствовать формированию познавательных интересов, развитию фантазии;
- сформировать у детей старшего дошкольного возраста умение следовать сюжету или предлагать свой собственный, создавать новые интересные и подходящие по ситуации образы персонажей;
- вызвать положительный эмоциональный отклик.

**Приоритетная область:** «Речевое развитие».

**Интеграция образовательных областей:** «Художественно-эстетическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Познавательное развитие».

**Участники:** дети старшего дошкольного возраста, родители, педагоги.

**Ожидаемые результаты:**

- созданы условия для повышения художественного уровня воспитанников и их семей;
- изготовлено авторское автодидактическое пособие «**«Трогательные истории»**»;
- развиты способности сочинять, комбинировать различные события, проговаривать свои действия в ходе игры;
- сформировано умение сюжетосложения и создания новых игровых персонажей, карточек для следования сюжету;
- используются творческие техники в самостоятельной деятельности для реализации собственного замысла.

**В игровой материал входят:**

- 4 крупных контейнера с сыпучим наполнением: “Озеро” (декоративные камешки), “Огород” (пшено), “Планета Марс” (чечевица и фасоль), “Детская песочница” (кинетический песок);
- 4 маленьких добавочных контейнера с наполнением для реализации сюжетов: “Озеро” - мох, рыбак, удочка, лебедь, семейство лягушек, рыбки, дерево, водоросли, озеро, водная лилия, кот, собака, ведро; “Огород” - фермер, домик, лестница, пугало, корзина, овощи, рукомойник, забор, садовый инвентарь, дерево, стол, кувшин, домашние животные; “Планета Марс” - космонавт, космолет, инопланетянин, ракета, телескоп, камешки-метеориты, лупа, летающая тарелка; “Детская песочница” - малыши, медвежонок, горка, пасочки, лопатка, мячик, зонтик, кубики, забор.
- подставки с предложенными картинками для проигрывания сюжетов.



### **Этапы работы по изготовлению макета режиссерской игры:**

1. Замысел, сбор информации, определение тематики.
2. Изготовление декораций, атрибутов и персонажей для игры.
3. Применение макета в воспитательно-образовательном процессе.
4. Проговаривание с воспитанниками о возможной автодидактичности наполнения игровых маленьких контейнеров и сыпучего материала больших контейнеров.

### **1 этап. Замысел, сбор информации, определение тематики.**

Подготовка к созданию макета режиссерской игры преследовала цель налаживания взаимодействия педагогов с родителями по вопросам образовательной сферы с детьми. Был проведен ряд индивидуальных консультаций с семьями по теме *"Формирование условий для режиссерской игры старшего дошкольника"* (Приложение №1) и мотивации (постановки проблемы) к созданию наполнения для игровых макетов. Раздача буклетов соответственно тематике консультаций (Приложение №2). Далее проводился ряд бесед с детьми по форме работы детского совета, технологии, позволяющей развить у детей способность управлять своей свободой и выбирать содержание своего обучения. Один из воспитанников группы поделился с ребятами впечатлениями о

значимом периоде в своей жизни - праздновании дня рождения в космическом стиле. Близкие мальчика расстарались не на шутку - своей идеей приятно порадовать ребенка они запустили своеобразный маховик. Ведь тема космоса таким образом перетекла из тесного семейного круга и буквально заразила более 30 ребят из группы детского сада. По началу космическая тема бурно обсуждалась между ребятами, после стала одной из заглавных на детском совете. В свободное время дети занимались с раскрасками и просматривали энциклопедии и виммельбухи на данную тему.

В постройках центре конструирования и сюжетно-ролевых играх лейтмотивом лилась тема космоса.

Тогда было совместно решено оставить частичку этого увлечения в одном из уголков группы как дань этому глубокому погружению в тему. Но так как основную часть группы составляют мальчики и именно они всегда были инициаторами игры на тему инопланетных цивилизаций, девчачья часть группы пожелала тоже иметь свою частичку. Как выразилась воспитанница Полина Б. - "пусть это будет что-то милое, пусечное, то с чем очень любят возиться маленькие мамы, но и мальчикам будет иногда приятно поучаствовать". Развивая этот разговор и дальше, отталкиваясь от открытых вопросов наставника, дети совместно решили к теме космоса также добавить тему под названием "Детская песочница". Здесь девочками было поставлено условие, чтобы обязательно присутствовали в песочнице малыши с плюшевым мишкой, горочка, всякие пасочки и мячики. Дальше - больше. По ходу обсуждения решили довести наличие игровых пространств, которые навсегда закрепятся в одном из уголков развивающей среды группы, до 4. В качестве еще одного поля - была выбрана деревенская тема, огородная. Дети придумали, что благодаря занятиям в этой сфере, многократным проигрываниям сюжетов, они смогут в дальнейшем помогать близким в реальных ситуациях, ведь совсем скоро весна, лето - время посадок, сборов урожая и просто хорошему времяпровождению на свежем воздухе с семьей.

Следующий тематический объект - тот, который будет связан тоже ощущением непринужденного отдыха, ведь за время осени и зимы очень хочется уже выбраться на природу, пусть даже это и будет в виде игры. Таким образом, отталкиваясь от детской инициативы были определены четыре макета режиссерской игры.

Одним из критериев создания макетов для режиссерской игры было наличие необходимых заготовок, материалов, их безопасность и надежность. В качестве наполнений больших контейнеров были выбраны такие материалы, которые по внешнему виду и фактуре более логично и правдоподобно подходили под выбранную лексическую тему. Планета Марс - это чечевица яркого сочного, как будто неземного оранжевого цвета с коричневато-красными вкраплениями, напоминающими кратеры и метеориты - красная фасоль. Для Огорода взяли приятную и спокойную по текстуре крупу пшена, она как нельзя кстати напоминает песочно-глинистую

благородную почву, в нее удобно закапывать посадки таким образом, чтобы торчали хвостики и держался ровный строй грядки. Наполнением Детской песочницы, конечно же, стал любимый всеми детьми песочек. Но не простой, а кинетический. Он хорошо держит заданную форму и с ним удобно работать не самым аккуратным деткам, которые то и дело могут просыпать эту мелкую субстанцию. Макет Озеро детьми изначально был выбран потому, что хотелось некоего отдохновения, чего-то, что радовало бы глаз и улаждало душу. Поэтому как нельзя кстати подошли сюда блестящие декоративные камешки и озеро, выполненное из разных видов бисера. После приготовления больших контейнеров с сыпучим наполнением было определено удобное и доступное место на стеллаже с дидактическими играми для макетов режиссерской игры, придумано название и изготовлена табличка. Определены правила расстановки и уборки в случае неосторожного обращения. Макеты расставлены по определенным местам, чтобы дети группы имели возможность рассмотреть и исследовать их всеми доступными для них способами.

**Почему ««Трогательные» истории»?** Известно, что детям, для того чтобы досконально понять и вникнуть во что бы то ни было, необходимо обязательно ощущать, осязать, трогать руками. Дети первых годов жизни непременно тянут любые предметы в рот, так они по-совому познают мир. Дети старшего дошкольного возраста уже имеют достаточно автоматизированную моторику рук, зоркий взгляд, пытливый ум. Но при всех своих развитых навыках именно руки, кончики пальцев остаются для них одним из главных исследовательских “аппаратов”. Дети группы “Лесная полянка”, обсуждая как же именно будут выглядеть игровые пространства, темы для которых они так долго и бурно обсуждали, сразу единогласно решили, что эти игры они хотели бы и проигрывать и делать своими руками. В любой момент нахождения в детском саду могли пойти потрогать, что-то показать там товарищу, принести атрибут из дома или поделиться наработками с родителями. Чтобы это всегда было в зоне их доступа, на расстоянии вытянутой руки. Так и родилось это название, которое и буквально и завуалированно объясняет всю суть того, что именно задумывали и в итоге и получили именно дети.

Проведена беседа, благодаря которой активизировалось мышление и воображение по теме возможного наполнения сенсорных коробок. В выборе ребятам помогли карточки по лексическим темам, развешенные в соответствующих уголках, чтение художественной литературы и выставка, организованная в книжном уголке.

## **2 этап. Изготовление декораций, атрибутов и персонажей для игры.**

Согласно классификации макетов по Н. А. Коротковой, макеты режиссерской игры условно делятся на два типа - модели и карты. Изучив материал по данному вопросу, было решено остановить свой выбор на

макете-модели. Такой материал позволяет ребенку домыслить сюжет, опираясь на предложенную ситуацию.

В соответствии с предложенными темами на каждый контейнер дети выбрали основных персонажей: малыши на детской площадке, космонавт и пришелец в космосе, рыбак и кот у озера, фермер и домашние животные в огороде. Дополнительно на каждый сенсорный ящик расписаны свои атрибуты для более качественной наполненной игры. Из всего многообразия видов техник исполнения между родителями было распределено сделать следующие атрибуты: семейство лягушек для макета “Озеро” с использованием бросового материала изготовил Сергей П. со своей мамой. Для работы им понадобились пластмассовые крышечки, листы фоамирана, декоративные клазки, клей и несмывающийся маркер:



телескоп для макета “Планета Марс” с предварительной прорисовкой чертежа изготовил Артур Ш. с папой. Такой четкий и размеренный подход к

делу принес свой качественный плодотворный результат:



качели для макета “Детская песочница” из деревянных палочек, бичевки, картона и зерен кофе сделала Серёжа З. со своей семьей:



домик для макета “Огород” из картона и трубочек для коктейля приятной цветовой гаммы от Полины Б. и ее мамы:



мини-рыбки из соленого теста и пугало из застывающего пластилина для макета “Огород” Маша К. сделала сама:



В непосредственной образовательной деятельности с воспитанниками выполнен лебедь по технике оригами из бумаги (Приложение №3).



Оборудование: картинка с изображением лебедя ; «волшебная палочка»; квадрат из белого листа бумаги (сторона 15 см); фломастеры.

Задачами данного занятия были обозначены:

- закрепить и пополнить знания детей о лебедях, тем самым, воспитывая любовь и бережное отношение к животному;

- продолжить расширять кругозор детей и их словарный состав;
- познакомить детей с искусством оригами;
- продолжить развивать логическое и конструктивное мышления, внимание, память;
- усовершенствовать мелкую моторику рук.

На занятии по конструированию был выполнен космолет для наполнения макета “Планета Марс” из конструктора LEGO (Приложение №4).

Задачами данного занятия были определены:

- познакомить детей с назначением деталей и способами их соединения в разных конструкциях;
- развивать потребность в творческой деятельности при работе с конструктором;
- продолжать знакомство с темой «Космос», учить создавать модели из конструктора на предложенную тему по условиям, которым должна соответствовать постройка.



Изготавливая на занятии по лепке овощей для макета “Огород” дети также выразили желание устроить тематическую выставку для того, чтобы показать родителям и ребятам из соседних групп.





### **3 этап. Применение макета в воспитательно-образовательном процессе.**

После того как все необходимые для режиссерской игры контейнеры и их наполнения были изготовлены и определены для них места, педагоги разработали для каждого макета по 3 картинки, предлагающие последовательность развития сюжета (в виде комикса, по 2 картинки на один сюжет, или одна картинка, по которой можно разыграть и домыслить свою сценку) (Приложение №5).

Работа с каждым контейнером на деле выглядит так: один или два ребенка выбирают себе макет по теме. Берут и ставят на рабочее место сначала большой контейнер, далее малый и подставку с карточками. Выбирают картинку, на которую они будут опираться в своей игре. Сначала разминают ручки в сыпучем материале, погружают их в контейнер полностью, перебирают пальчиками материал, пересыпают из одной руки в другую, разглядывают и осязают мелкие частицы. После начинают выбирать предметы из малого контейнера, которые им могут понадобиться для развития сюжета. Если по ходу действия игры есть потребность в дополнении игровой атрибутики новыми героями или аксессуарами, можно воспользоваться фигурами из кукольного домика в Центре театра, животными/насекомыми/динозаврами/птицами из Центра науки, изготовить самому в Центре творчества, попросить помощи воспитателя или в качестве домашнего задания сделать этот предмет с семьей. Можно придумать и развить свой собственный сюжет, зарисовывая его на отдельной карточке и подписывая, пользуясь нужными принадлежностями в Центре грамоты и письма.



Так, благодаря проигрыванию сюжетной линии в макете “Огород” воспитанник группы Захар разработал алгоритм выращивания овощей на грядке, начиная от вспахивания земли и заканчивая сбором урожая; зарисовал эту последовательность действий схематически и предложил друзьям из группы в качестве еще одной карточки для проигрывания сюжета.

Детей игры с сенсорными коробками невероятно увлекли. Данный вид деятельности вызвал массу положительных эмоций. Следует отметить, что «Трогательные истории» также успешно использованы для подавления детской тревожности и агрессии, для индивидуальных консультаций в тандеме “Педагог-родитель-ребенок”.

#### **4 этап. Планирование дальнейшего пополнения режиссерской игры.**

Проговаривание с воспитанниками о возможной автодидактичности наполнения игровых маленьких контейнеров и сыпучего материала больших контейнеров.

Даже при многократном проигрывании предложенных ситуаций по карточкам интерес к играм с сенсорными контейнерами не угас. Дети предложили изготовить и прорисовать свои собственные картинки-комиксы. Также определен план по будущей смене наполнения больших контейнеров с сыпучей субстанцией. Например, замена чечевицы на гречневую крупу, замена кинетического песка на речной и т.п. При каждом новом зачине игры с макетом режиссерской разработки с детьми индивидуально и в рамках детского совета проговариваются правила безопасности с мелкими частицами. Определено заглавное правило - игра возможно только под наблюдением взрослого.

### **Заключение.**

Процесс по созданию пособия ««Трогательные» истории» получился трудоемким, но свои задачи и цели оправдал с лихвой. Получены восторженные отзывы не только от главных участников процесса - детей, но и от их родителей. Ребята из старшей группы “Лесная полянка” стали более сосредоточенней, у них активизировались навыки ролевой игры, появились новые дружеские связи, они научились уступать друг другу и договариваться, грамотно разбирать произошедшие конфликты.

Макет режиссерской игры работает, развивается, постоянно дополняется новыми атрибутами.

Благодаря данному макету режиссерской игры в предметно-развивающей среде появился новый центр для реализации детской инициативы, более ярче стал “слышен” “голос” ребенка.

### **Список используемой литературы:**

1. Венгер Л.А. Игра как вид деятельности. // Вопросы психологии. №3. - 1978.
2. Короткова Н.А., Михайленко Н.Я. Как играть с ребенком. - М., 1990.
3. Жуковская Р.И. Воспитание ребенка в игре. - М., 1963.
4. Теремкова Н.Э. Логопедические домашние задания для детей 5-7 лет с ОНР (альбом 1-4) ФГОС ДО - Изд. Гном., 2021.
5. Джин Айрес Э. Ребенок и сенсорная интеграция - Теревинф, 2009.
6. Михайлова-Свирская Л.В. Детский совет. Методические рекомендации, Изд. Национальное образование, М., 2015.

**Консультация**  
**для родителей на тему**  
**"Формирование условий для режиссерской игры старшего**  
**дошкольника"**

Режиссёрская игра дошкольника – это индивидуальная игра, в процессе которой ребёнок создаёт игровые ситуации с игрушками, предметами – заместителями. В этой игре ребёнок может быть сам в роли, а может только регулировать взаимоотношения между игрушками, как режиссёр. В основе сценария игры лежит личный прожитый опыт ребёнка. Например: ситуация на детской игровой площадке, необычный сон. В сюжете могут быть знания, взятые из мультфильмов, книг, рассказов друзей и близких родственников. Сюжеты представляют собой цепочки действий. Например: одна девочка насыпает песок в пасочки, другая – аккуратно расставляет получившиеся фигуры, по окончании – обе радуются результатам, затем идут катать игрушечного мишку с горки, также взаимодействуя друг с другом. В режиссёрской игре речь – главный компонент. Она может быть дикторской – текст за кадром. Например: «Полет космонавта на Марс». Космонавт прилетает на другую планету, там встречает иноземное диковинное существо. Они пытаются общаться, подружиться. Вдруг с неба начинает сыпаться метеоритный дождь и т.д. А также речь может быть оценочной. Например: гость-космонавт хороший, он привез инопланетянину в подарок большую лупу. В игре ребёнок говорит за каждого персонажа.

Преимущества игры.

Режиссёрские игры позволяют ребёнку упражняться во взаимоотношениях, в общении в процессе действий с игрушками. В отличие от партнёра, куклы не требуют от ребёнка высокого уровня общения – с ними проще.

В режиссёрской игре не надо учитывать позицию партнёра, не надо под него подстраиваться. Здесь ребёнок остаётся самим собой, ему не надо подчиняться каким – то общим требованиям, он сам придумывает свои правила и сам их выполняет, проявляет своё творчество, свои знания.

Значение режиссёрской игры.

- дети самореализуются;
- активизируются речь, воображение, мышление;
- проявляется самостоятельность, конструктивные способности (планирование деятельности), артистические способности.

Учёные доказали, что режиссёрская игра типична для детей: не посещающих дошкольное учреждение, часто болеющих, с выраженным дефектом речи, замкнутых и малоактивных, детей плохо адаптирующихся в дошкольном учреждении. Такие дети склонны к уединению, а потребность в игре выражается через режиссёрскую игру.

Режиссёрская игра проявляется в начале 4 года жизни. Она является предпосылкой сюжетно – ролевой игры. В основе игры личный опыт. Сюжет очень беден. Дети выполняют только хорошо знакомые действия (кормят куклу, укладывают её спать, стирают и т.д.) Чаще всего у детей 2 младшей группы всего два персонажа.

На 5 году жизни в основе игры появляются сюжеты сказок, мультиков, увеличивается количество персонажей. В речи появляются ролевые и оценочные высказывания (хитрая лиса, злой волк). На 4-5 году у дошкольников наступает период хорошей сюжетно-ролевой игры, но режиссёрская игра остаётся широко распространённой, т.к. имеет выше перечисленные преимущества.

В старшем возрасте происходит заметный рост игровых умений. Часто используются предметы-заместители, роль за игрушкой не фиксируется (так, собака может быть и львом и чудовищем), сюжет более богатый и динамичный, расширяется и активизируется словарь ребёнка.

Условия развития режиссёрской игры:

- должны быть знания и впечатления об окружающей жизни;
- богатая предметно – развивающая игровая среда;
- наличие свободного времени;
- подборка обучающих игр и упражнений (разнообразные виды театрализованных игр, пальчиковые игры). Например: игрушки « би-ба-бо» (одеваются на руку), игры-спектакли, настольный театр (плоскостной и объёмный), теневой театр, марионетки;
- наглядный пример хорошо умеющего играть в режиссёрские игры взрослого или другого ребёнка.

Таким образом, умелая организация режиссёрской игры, создание необходимых условий для её развития – способствуют усвоению детьми игровых умений и навыков, развитию личности ребёнка.

**Индивидуальные буклеты для распространения информации по теме “Условия развития режиссерской игры”**

**Условия развития режиссёрской игры:**

У детей должны быть знания и впечатления об окружающей жизни.

Должна быть хорошая развивающая предметно – пространственная игровая среда.

Должно быть свободное время.

Должны быть хорошо подобраны обучающие игры и упражнения (разнообразные виды театрализованных игр, пальчиковые игры). Например: игрушки «би-ба-бо» (одеваются на руку), игры-спектакли, настольный театр (плоскостной и объёмный), теневой театр, марионетки.

У детей должен быть наглядный пример хорошо умеющего играть в режиссёрские игры воспитателя или другого ребёнка.

**Значение режиссёрской игры**

- У детей происходит самореализация.
- Активируются речь, воображение, мышление
- Проявляется самостоятельность, конструктивные способности (планирование деятельности), артистические способности.




**УСЛОВИЯ  
РАЗВИТИЯ  
РЕЖИССЁРСКОЙ  
ИГРЫ**



г.-к. Анапа

**Режиссёрская игра дошкольника –**  
это индивидуальная игра, в процессе которой ребёнок создаёт игровые ситуации с игрушками, предметами – заместителями.

В этой игре ребёнок может быть сам в роли, а может только регулировать взаимоотношения между игрушками, как режиссёр.



**В основе сценария режиссёрской игры лежит личный опыт ребёнка.**

Например: лечение в кабинете у доктора, празднование дня рождения.

В сюжете могут быть знания, взятые из мультфильмов, книг, рассказов других людей.

Например: игра в «школу» под влиянием рассказов брата и т.д.

Сюжеты представляют собой цепочки действий.

**В режиссёрской игре речь – главный компонент.**

Она может быть дикторской – текст за кадром. А также речь может быть оценочной.

**Преимущества режиссёрской игры**

Режиссёрские игры позволяют ребёнку упражняться во взаимоотношениях, в общении в процессе действий с игрушками. В отличие от партнёра, игрушки не требуют от ребёнка высокого уровня общения – с ними проще.

В режиссёрской игре не надо учитывать позицию партнёра, не надо под него подстраиваться. Здесь ребёнок остаётся самим собой, ему не надо подчиняться каким – то общим требованиям, он сам придумывает свои правила и сам их выполняет, проявляет своё творчество, свои знания.

*«Самые любимые, самые нужные детям игры – это те, где дети сами ставят цель игры... Процесс игры заключается в осуществлении этой цели: ребенок строит планы, выбирает средства осуществления»*

*Н.К. Крупская*

Схема “Лебедь” для складывания оригами

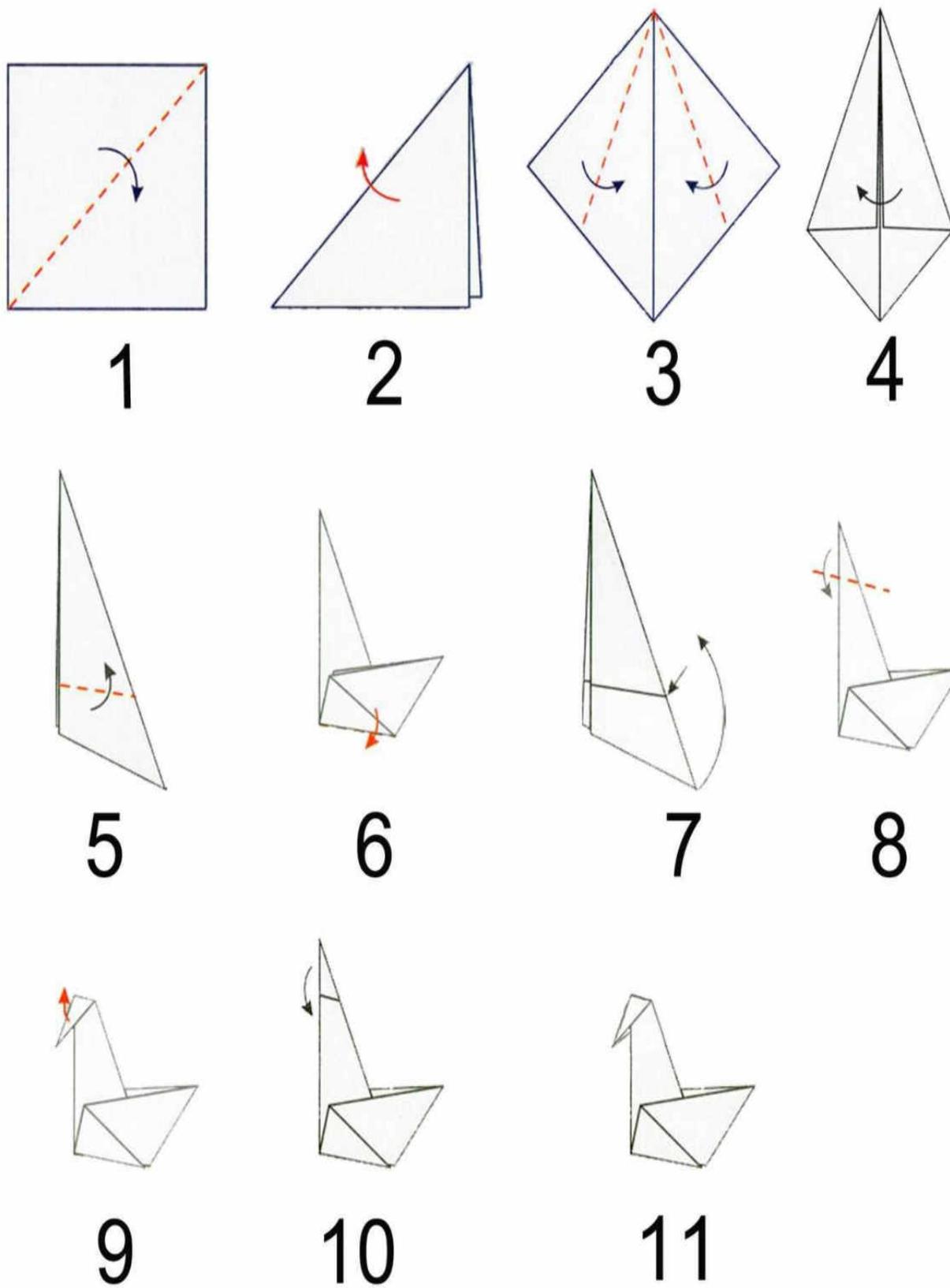
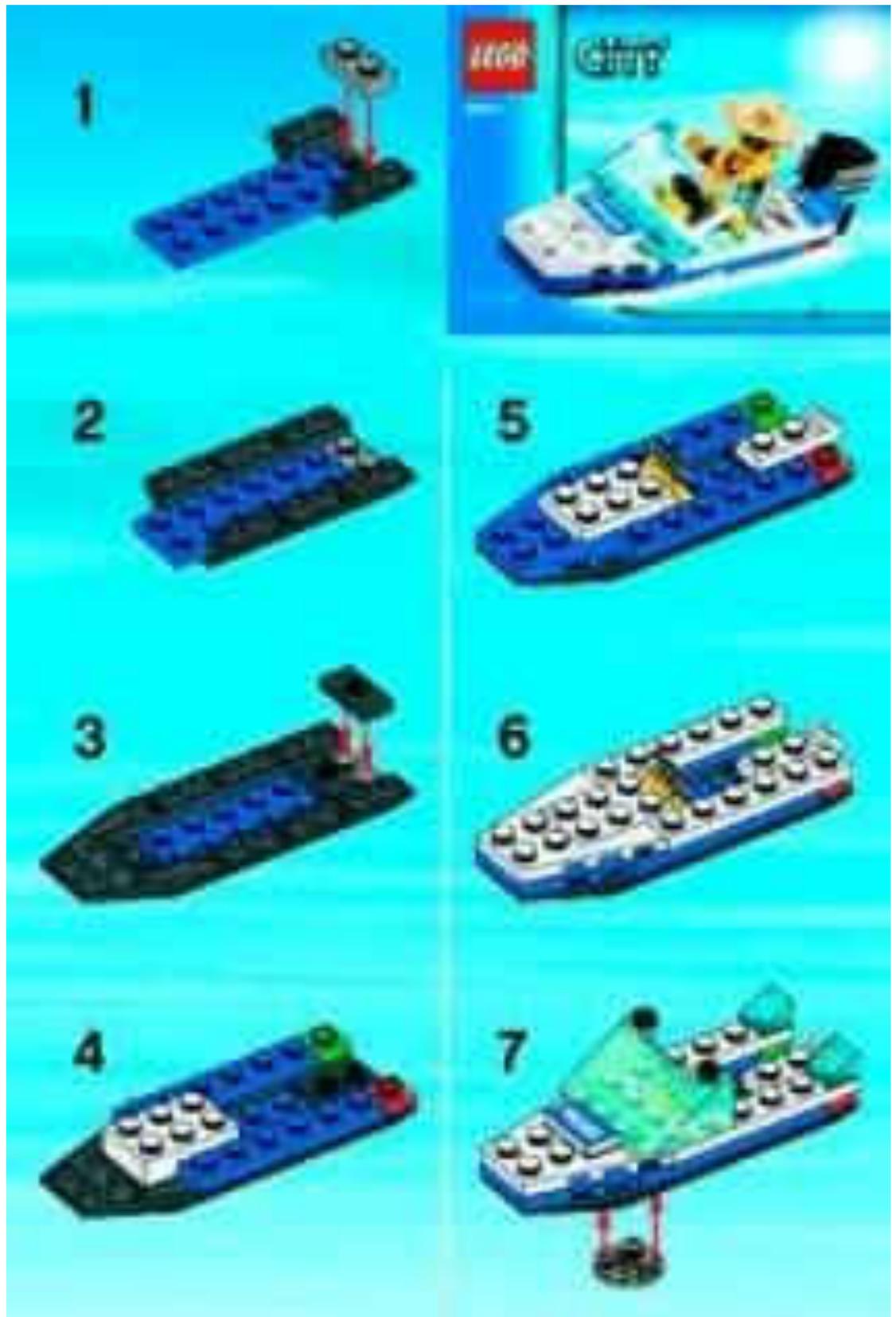
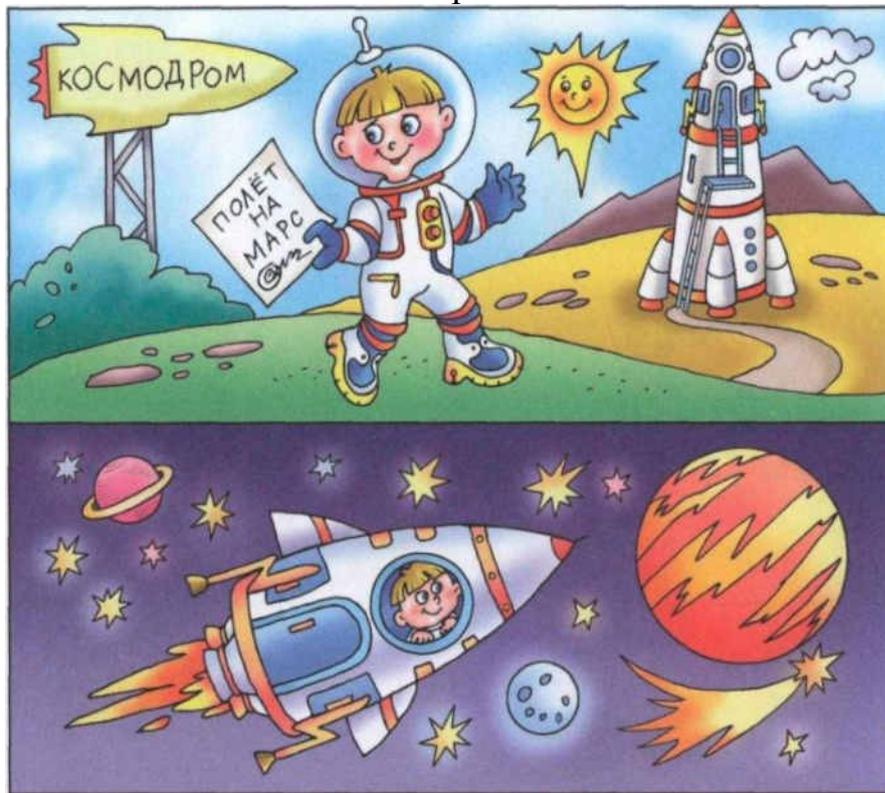


Схема по конструированию космолета из LEGO



**Тематические карточки с предложенным сюжетом для макетов**  
**режиссерской игры**  
Макет “Планета Марс”





Макет “Огород”





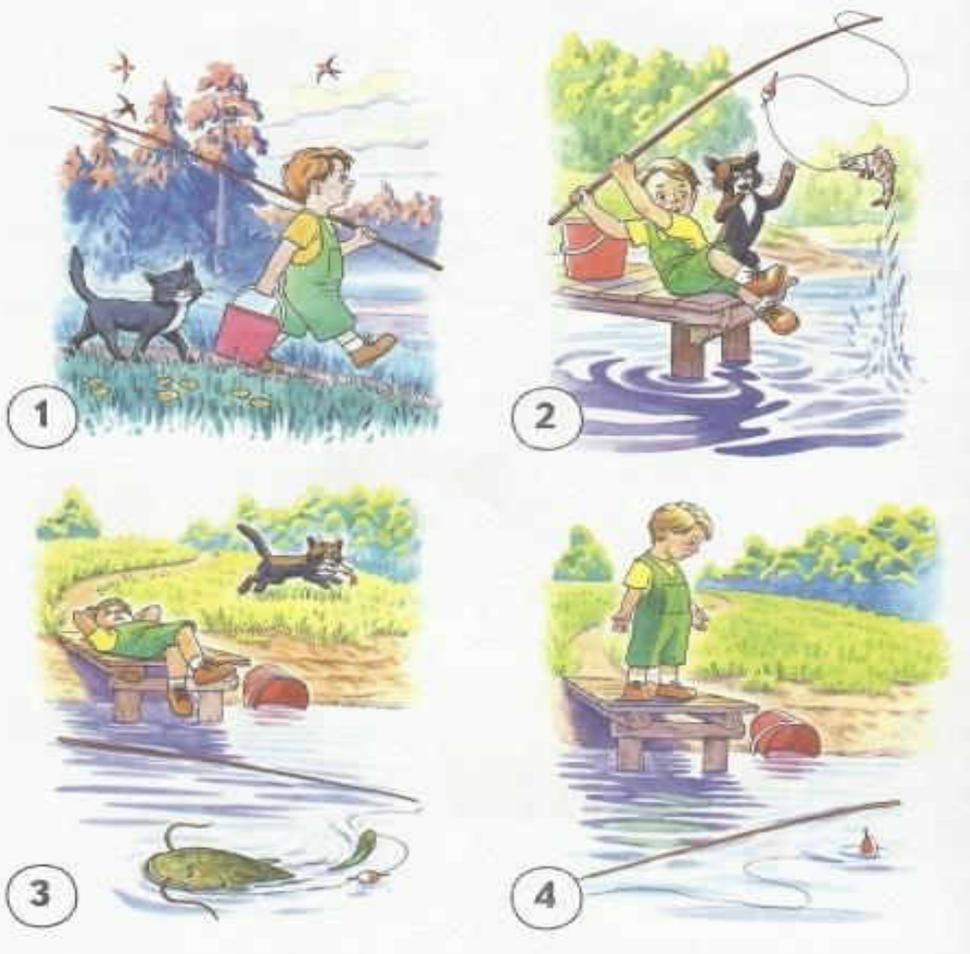
# Макет "Озеро"

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЛЯГУШКИ



Внимательно рассмотри картинки. Послушай начало рассказа про рыбака Ваню и продолжи его.

*Летом Ваня отдыхал в деревне. Недалеко протекала речка. В ней водилось много сомов, щук, окуней, ершей...*



Макет “Детская песочница”

