

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №10 «Светлячок»

«ВОЛШЕБНЫЕ ПАЛОЧКИ»

Автор:
Серова Марина Николаевна
воспитатель

г.-к. Анапа 2021г

СОДЕРЖАНИЕ:

1. Предисловие	2 стр.
2. Введение	2 стр.
3. Описание сюрпризного момента	3 стр.
4. Заключение	4 стр.

1. Предисловие

Маленькие дети - большие фантазеры, они верят в чудеса и сами их стараются придумывать. Новый год - это именно то время, когда взрослые могут помочь ребятам превратиться в самых настоящих волшебников.

Цель: вызвать у детей неподдельное удивление сначала от пропажи подарков, а после - восхищение от того, что они сами себе волшебным образом эти подарки “наворожили”.

Данный сюрпризный момент включен в сценарий утренника «Ёлка и мешок» для детей старшей группы ДОУ. В создании сюрпризного момента были задействованы: Дед Мороз, Снегурочка, ведущие.

По сценарию Дед Мороз собирается подарить детям подарки, но вместо своего обычного мешка под подарки обнаруживает такой же - только очень маленького размера. Он обходит вокруг елочки, подменяя маленький мешок большим. Все заглядывают в мешок, в предвкушении подарков, но там нет долгожданных подарков. Зато есть странные и, на первый взгляд, непонятные палочки. Дедушка предлагает ребятам в этот волшебный праздник и самим превратиться в магов и при помощи заклинаний и волшебных палочек наворожить подарки.

2. Введение

Представленная работа предназначена для воспитателей и музыкальных руководителей ДОУ при проведении новогодних мероприятий. Для создания сюрпризного момента необходимо приготовить волшебные палочки (неоновые) во количеству детей, маленький подарочный мешок и большой подарочный мешок с двойным дном. Видеофайл обработан при помощи интернет-приложения YouCut Video Editor. В данной методической разработке представлен видеофрагмент сюрпризного момента с использованием спецэффектов на новогоднем утреннике.

Оригинальность идеи заключается в незаметной для детей подмене мешка с маленького на большой, а также в использовании мешка с двойным дном.

Актуальность представленного материала - в интерактивной форме проведения утренника. Ребята постоянно находятся в движении, являются активными участниками действия, общаются с героями и предлагают свои варианты решения проблемных ситуаций. Успех праздника во многом зависел от того насколько воспитанники вовлечены в ход праздника, какие открытые вопросы задаются в диалогах со взрослыми и насколько яркие эмоции получены во время праздничного действия.

Особенностью данного сценария является тот момент, что после обнаружения нового предмета (палочек с незапущенной химической реакцией) дети сами начинают предполагать что же теперь им предстоит сделать и для чего может понадобиться этот оригинальный предмет. Тем самым ребята,

своего рода, имеют полноправную возможность “спасти”, казалось бы, сорвавшийся новогодний утренник.

3. Описание сюрпризного момента

Снегурочка: Были песни, игры, пляски,
Побывали все мы в сказке.
Можно мне задать вопрос:
Где подарки, Дед Мороз?

Да и правда, дедушка, пора ребятам подарки раздавать.

Дед Мороз: Сейчас, сейчас... (*подходит к ёлке, заглядывает под неё*) Ничего не понимаю (*разводит руками*) Подарки же здесь были. Я их сам лично под ёлочку ставил. Эй, мешочек, выходи, и подарки нам вручи!!!

Снегурочка: Дедушка, а новогоднего мешка нигде не видно, только вот, посмотри – маленький мешочек. Ты, наверно, когда с ребятами играл, нечаянно заморозил и мешок.

Дед Мороз: Ну это не беда, я сейчас постучу своим волшебным посохом и сделаю из маленького мешочка – большой. Положим маленький мешочек под елочку и начнем колодовать. Но мне нужна ваша помощь, ребята. Ну-ка, дуйте посильней !!! Чем сильнее дуть будете, тем больше мешок станет.

Дед Мороз: На мешочек мы подуем,
Вместе с вами поколдуем.
Ты, мешок, расти, расти
Всем подарки принеси.

Дед Мороз идет вокруг елки и меняет маленький мешок на большой.

Посмотрите, ребята, какой большой мешок получился!

Снегурочка: Да уж, мешок огромный! В нем наверно подарков для всех ребят хватит!

Дед Мороз: А это мы сейчас проверим!

Заглядывают в мешок и удивленно восклицают - подарков нет, зато есть корзинка с непонятными простыми палочками! При помощи открытых вопросов взрослых, дети догадываются о том, что это палочки, в которых нужно запустить химическую реакцию. Тогда они станут похожи на волшебные и дети смогут вместе с Дедом Морозом “наворожить” себе подарки сами

Дед Мороз: Ребята! Новый год - время волшебства. А это значит, что сейчас даже самые обыкновенные дети могут стать волшебниками. Кто мне скажет, какое самое главное приспособление у волшебника? (*ответы детей*)

Конечно же, это волшебная палочка!

Сейчас мы вместе сотворим в этом зале магию!

Дед Мороз собирает детей поближе к елке, над большим пустым мешком.

Гаснет свет, Дед Мороз говорит тихо слова-заклинания и стучит своим волшебным посохом.

Эти слова он произносит несколько раз, с каждым разом все громче. Ребята взмахивают своими волшебными палочками и повторяют слова за дедушкой.

Затем зажигается свет, внутри мешка оказываются подарки для детей.

С НОВЫМ ГОДОМ!

4. Заключение

Дети каждого возраста, будь-то совсем малыши или уже без пяти минут школьники, с нетерпением ждут в детском саду свой долгожданный подарочек. Вся атмосфера утренника настраивает ребят на этот лад: танцы, песни, сказочные герои и доброжелательные поздравления. Дети всенепременно и твердо уверены - в конце праздничного действия подарок будет. Каково же их удивление, когда по ходу сценария вдруг с этим неизменным атрибутом праздника происходит то одна заминка, то другая. И не менее приятно и почетно самим вдруг стать “спасателями” своего же утренника. Такие сюрпризы обязательно должны присутствовать на детских праздниках. Современное поколение сложно удивить, но мы, взрослые, тоже идем в ногу со временем, и уж точно постараемся, чтобы детство наших ребят прошло затейливо и откликалось в их сердце теплыми воспоминаниями.

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

Муниципальный конкурс “Понарошкин мир”
Номинация “Макет режиссерской игры”
««Трогательные» истории»

Авторы воспитатели: Серова Марина Николаевна
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 чтобы 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

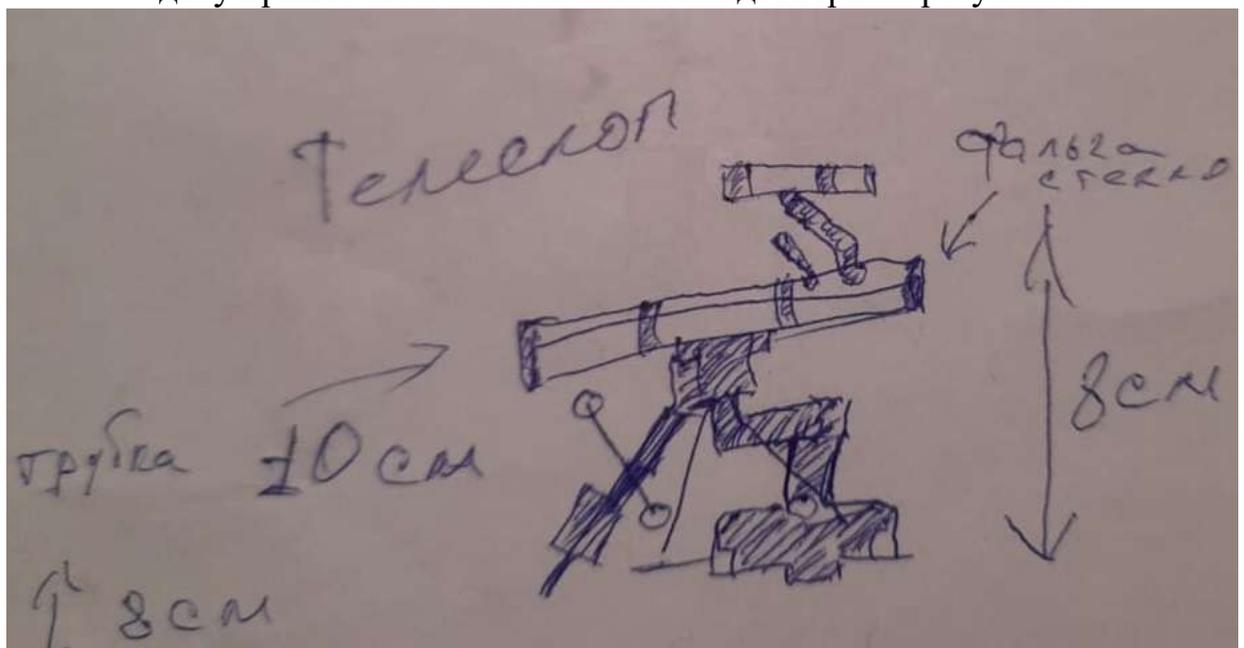
макете-модели. Такой материал позволяет ребенку домыслить сюжет, опираясь на предложенную ситуацию.

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”

<p><u>Условия развития режиссёрской игры:</u></p> <p>У детей должны быть знания и впечатления об окружающей жизни.</p> <p>Должна быть хорошая развивающая предметно – пространственная игровая среда.</p> <p>Должно быть свободное время.</p> <p>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.</p> <p>У детей должен быть наглядный пример хорошо умеющего играть в режиссёрские игры воспитателя или другого ребёнка.</p>	<p><u>Значение режиссёрской игры</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • У детей происходит самореализация. • Активизируются речь, воображение, мышление • Проявляется самостоятельность, конструктивные способности (планирование деятельности), артистические способности.  	<p style="text-align: center;">УСЛОВИЯ РАЗВИТИЯ РЕЖИССЁРСКОЙ ИГРЫ</p> 
--	--	---

г.-к. Анапа

<p><u>Режиссёрская игра дошкольника</u> – это индивидуальная игра, в процессе которой ребёнок создаёт игровые ситуации с игрушками, предметами – заместителями.</p> <p>В этой игре ребёнок может быть сам в роли, а может только регулировать взаимоотношения между игрушками, как режиссёр.</p> 	<p><u>В основе сценария режиссёрской игры лежит личный опыт ребёнка.</u></p> <p>Например: лечение в кабинете у доктора, празднование дня рождения.</p> <p>В сюжете могут быть знания, взятые из мультфильмов, книг, рассказов других людей.</p> <p>Например: игра в «школу» под влиянием рассказов брата и т.д.</p> <p>Сюжеты представляют собой цепочки действий.</p> <p><u>В режиссёрской игре речь – главный компонент.</u></p> <p>Она может быть дикторской – текст за кадром. А также речь может быть оценочной.</p>	<p><u>Преимущества режиссёрской игры</u></p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p><i>«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»</i></p> <p><i>Н.К. Крупская</i></p>
---	---	--

Схема “Лебедь” для складывания оригами

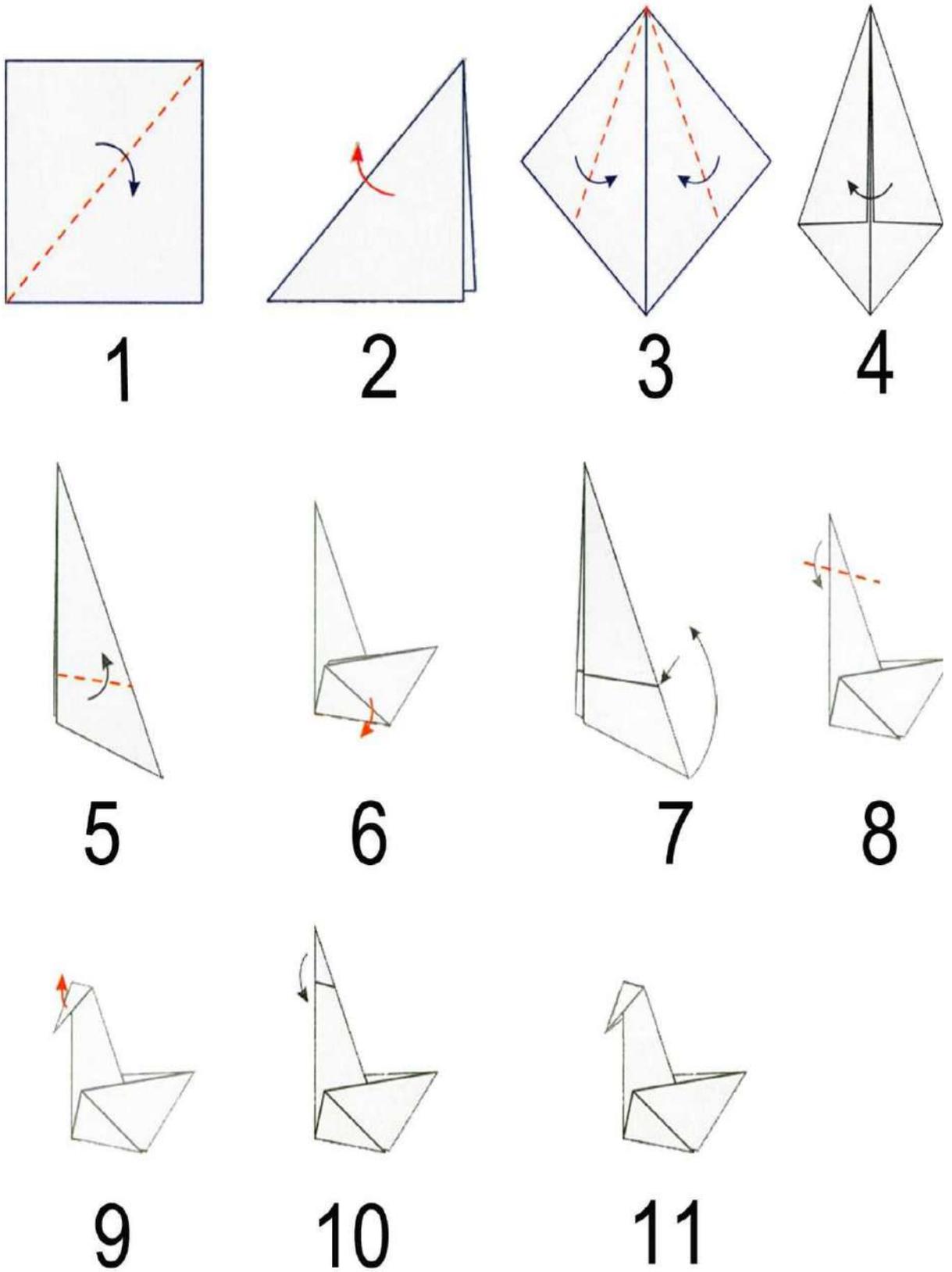
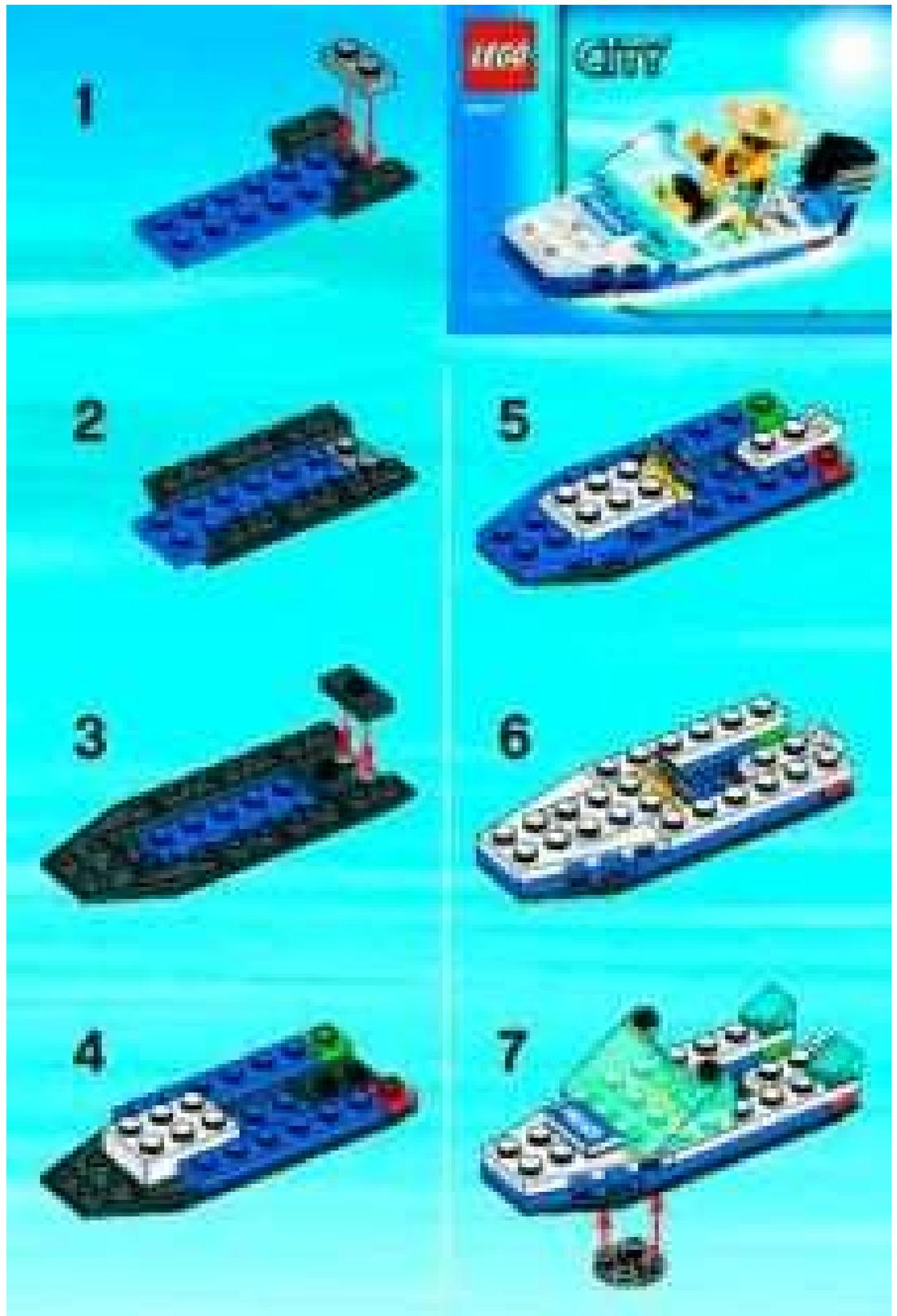
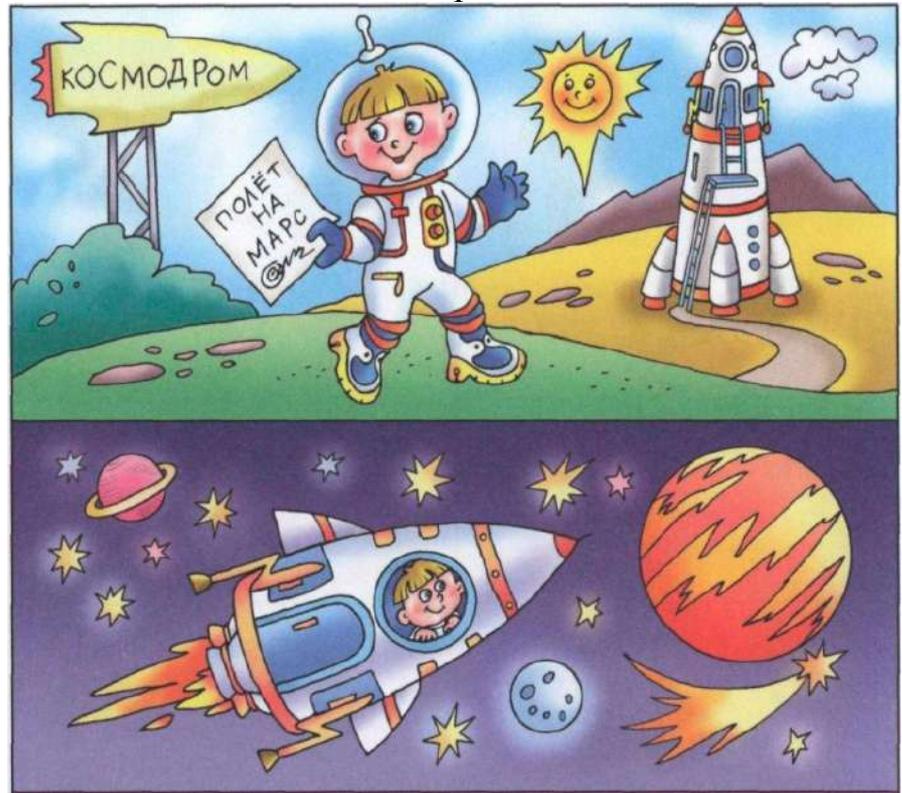


Схема по конструированию космолета из LEGO



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





Макет “Огород”





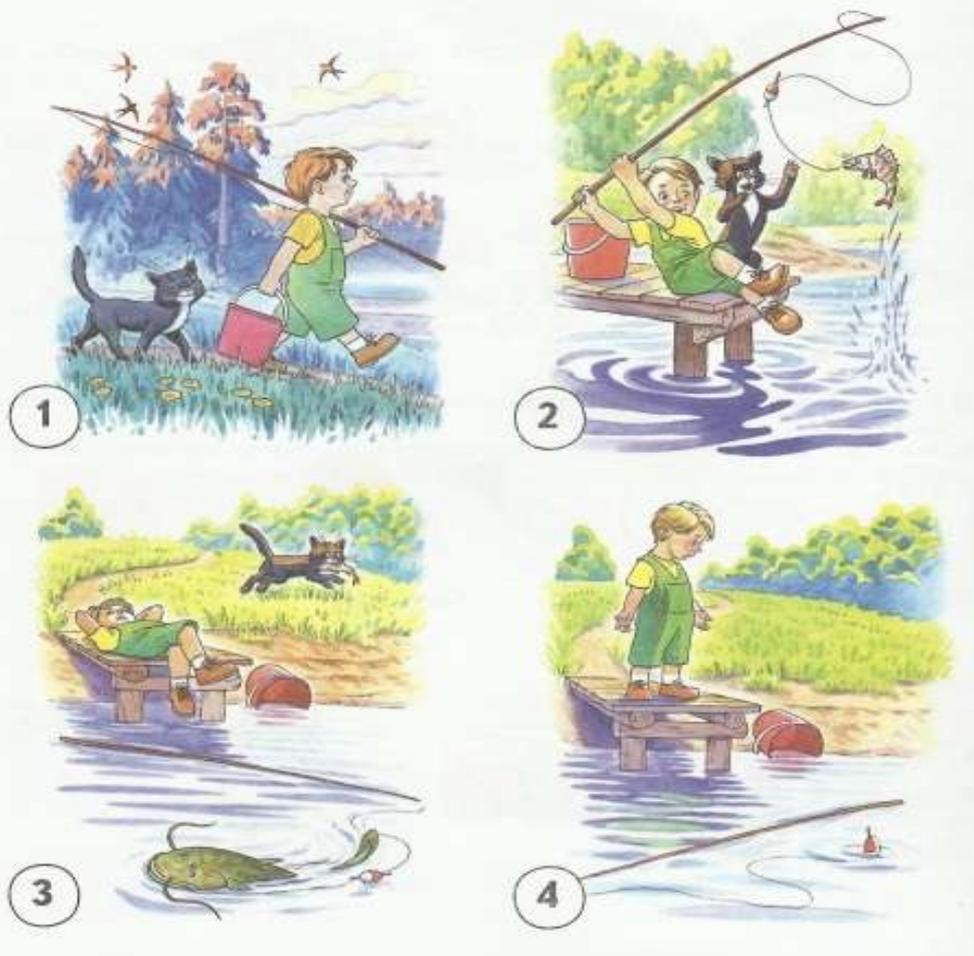
Макет "Озеро"

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”





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

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
КРАСНОДАРСКИЙ КРАЙ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ
ГОРОД-КУРОРТ АНАПА

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ

**ЦЕНТР РАЗВИТИЯ
ОБРАЗОВАНИЯ**

ПРИ УПРАВЛЕНИИ ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ МУНИЦИПАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД-КУРОРТ АНАПА

353440, г. Анапа,

ул. Ивана Голубца, 13

тел/факс: (86133)5-06-02, 4-60-30

e-mail: anapacro@mail.ru

<http://uo.anapa.kubannet.ru/>

от 29.03.22 № 400

на № _____ от _____

По месту требования

СПРАВКА-ПОДТВЕРЖДЕНИЕ

Муниципальное казенное учреждение центр развития образования при управлении образования администрации муниципального образования город-курорт Анапа подтверждает, что Серова Марина Николаевна, воспитатель МБДОУ д/с № 10 «Светлячок», выступила с опытом работы по теме: «Безопасность в быту в рамках проектной деятельности» в рамках муниципального методического объединения воспитателей ДОУ по социально-коммуникативному и речевому развитию дошкольника «Социально-коммуникативное развитие как средство позитивной социализации и формирования личности дошкольников» (протокол № 2 от 16 марта 2022 года).

Исполняющий обязанности
директора



О. В. Фёдорова

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

Муниципальный конкурс «Новогодняя сказка»
номинация «Новогоднее волшебство»
«ЧТО ТАКОЕ НОВЫЙ ГОД?»

воспитатель Серова Марина Николаевна

2022 г.

Что такое Новый год?

В мире существует множество самых разнообразных праздников. Как говорится, на любой вкус и цвет. Как веселых и озорных, так и “со слезами на глазах”, общих и индивидуальных... Но спросите детей “Какой твой самый любимый праздник?” И, с большей вероятностью, с придыханием, мечтательным закатыванием взора вдаль и воспоминаниями, уходящими в счастливое прошлое, практически каждый ребенок вымолвит: “Конечно, Новый год...”

Не стоит исключать и тот ореол волшебства, которым окутан этот знаменательный день.

Множество приятных хлопот и приготовлений способствуют особому новогоднему настроению. Традиции и устои - у каждой семьи они свои, особенные, незабываемые и передающиеся по наследству. Именно эти ценности, прежде всего, вносят нотку таинства в общепризнанный праздник. Также свою изюминку вносит погода. У большинства людей именно в Новом году с его морозами и снежными приключениями происходит своего рода очищение, подготовка к чему-то новому. Как будто сама природа сначала впадает в спячку, чтобы набраться сил, подзарядиться и приступить с новым свершениям.

Затейливая Снегурочка, озорные зайчики в белой шубке, рыжие хитренькие лисички-сестрички, вечно спешащий куда-то Снеговик, и, конечно же, добрый справедливый и всеми-всеми любимый Дедушка Мороз... Знакомые герои, дорогие сердцу сказки. Они настолько прочно укоренили веру в чудо. В детстве каждому из нас казалось, что какой бы катаклизм не свершился, но уж эта вся праздничная суета неизбежна.

Но иногда случается и так, что праздник приходит один, без своих верных спутников. Без праздничного настроения, потому что в мире бывает не все так радужно как мы привыкли видеть. Без мягких сугробов, ледяных покатых горок и даже без единой снежиночки, потому что мы живем на юге и в декабре имеем особое счастье нюхать розы в уличных палисадниках. И даже без привычного образа мудрого и любящего волшебника Мороза.

Потому что наступает период, когда более продвинутые сверстники делятся своими открытиями о том, что его и не существует вовсе. А это мама с папой, оказываются, кладут подарочки и изошряются присыпать следы мукой на паркете возле наряженной елочки. Как же собраться с мыслями и войти в новый год с ощущением праздника? Как самому создать себе и близким то самое новогоднее настроение?

В подготовительной к школе группе с ребятами мы сначала задались этим вопросом. Ведь все вышеописанные препятствия попались и на нашем пути. Вокруг все усиленно готовились к утренникам и конкурсам, разучивали стихотворения, песни и танцы. Не отставали и мы. Все украшали групповые пространства, раздевалки, общие холлы. И ребята нашей группы “Лесная полянка” участвовали активно в предпраздничной суматохе. Наша особая ежесезонная выставка семейных поделок подогрела и родителей окунуться новогоднюю атмосферу.

Все разговоры ребят между собой то и дело сводились к предстоящему празднику и, однажды, на утреннем круге дети озвучили вывод “А что же вообще такое Новый год?” Ведь, как показала практика последних дней, он включает в себя достаточно много понятий. И если каждый из детей внутри группы не может выделить для себя что-то одно, что значит для него этот период, то что думают остальные?

На поиски ответа отправилась юный интервьюер Маша. Девочка первым делом опросила родительницу, которую встретила в раздевалке. Мама, которая пришла за сыном, с ностальгией поведала, что в ее детстве на Новый год они с друзьями всегда предавались

зимним забавам - катались на лыжах, санках, коньках. Этот морозный воздух одновременно и забирал все тягости серых дней и придавал сил на новый будущий год. Для мамы Миши именно погодные условия - особое условие для настоящего новогоднего настроения.

Далее Машенька оказалась в кабинете у заведующего детским садом. Уж руководитель-то такого большого коллектива точно должен знать толк в главном любимом всей детворой празднике. Наталья Яковлевна Белоконь рассказала, что именно семейный круг вносит в любой праздник ощущение смысла. Когда рядом с тобой есть близкие, когда они здоровы и счастливы - это самое главное, это и есть ЧУДО!

А что же скажут самые главные люди в детском саду? Малыши. Федя, Маша и Даша еще совсем маленькие, но уже каждый из них имеет свое устойчивое мнение. Они нам напомнили, что вкусные угощения и яркие атрибуты в любом празднике еще никто не отменял. Без них и настроение-то создать не получится. Сложно не согласиться.

Очередной совет в детском кругу постановил, что такая творческая группа не может оставаться в стороне, когда настроение перед самым праздником у населения садика на нуле. Много вариантов поделок и словесных форм поддержки было предложено. Дети, с их открытыми сердцами, в такие моменты способны совершать удивительные поступки. Чего только не было озвучено - и испечь и раздать пряники, и нарядиться в костюмы и ходить по группам с поздравлениями. Очень интересно проследилась следующая логическая связка: когда у человека настроение, не соответствующее праздничному, не всегда получается вот так вот запросто его приподнять и оставить на должном уровне надолго. Поэтому ребята придумали, своего рода, заменитель настроения. Этаким эмоциональный помощник. Маску! Действительно, издавна люди пользовались этим аксессуаром в качестве "второго лица". Пришел на торжество, надел маску, поучаствовал во всеобщем веселье, снял ее и снова окунулся в привычный свой быт. Удобно, всегда актуально и может быть очень затейливо. В центре творчества было организовано всё необходимо для того, чтобы дети могли сделать самые разнообразные маски на свой лад. Кто-то мастерил в свободное время самостоятельно, кто-то при помощи педагога, а кто-то дома с родными. Результаты получились шедевральные. Изделия были с особой тожественностью вручены всем, кто нуждался в хорошем настроении и даже хватило самим ребятам, чтобы повеселиться на новогоднем праздничном утреннике.