

ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ И ПЕДАГОГОВ

WWW.DOU-UFA.RU

ДОШКОЛЬНЫЙ О+

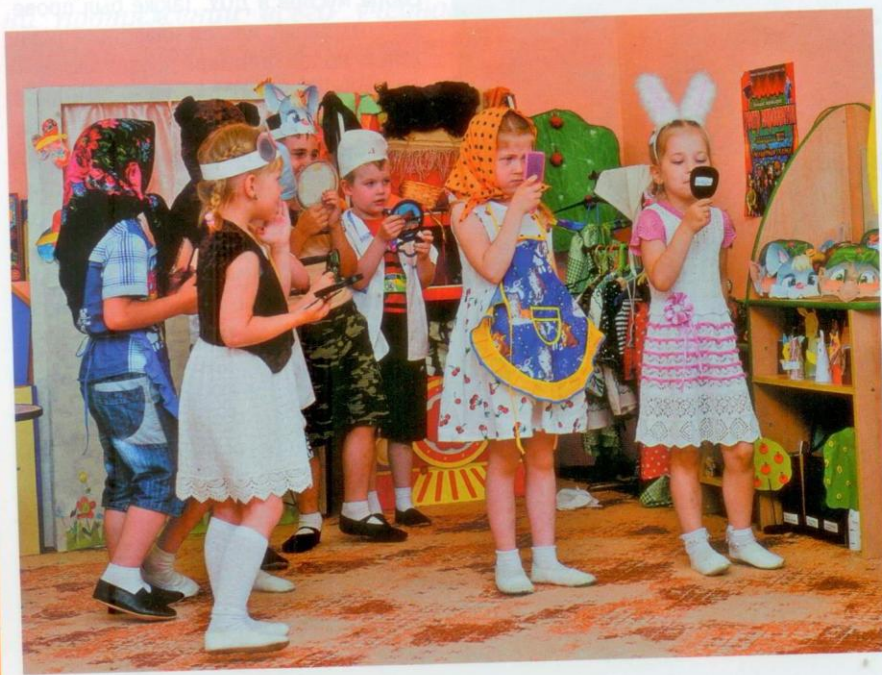
ДЕКАБРЬ 2018

М И Р



Волшебство театра

Нашими педагогами разработаны методические приёмы, направленные на развитие инициативы и самостоятельности дошкольников в театрально-игровой деятельности.



«Рассказ сказочного персонажа о себе»

Задачи: развивать интерес к сказочным персонажам, увеличивать и активизировать словарный запас.

Варианты игры: «Волшебный сундучок», «Живая шляпа», «Удивительный карман». Персонажи: гномик, Петрушка, лесовичок, фея. Прием используется в работе с детьми 3–5 лет.

Описание. К детям приходят или являются из «Волшебного сундучка», «Живой шляпы», «Удивительного кармана» сказочные персонажи: гномик, Петрушка, лесовичок, фея. Они рассказывают о себе. Гномик – низкорослый человечек с длинной бородой. Он упрямый, скрытный, обидчивый, все время чем-то недоволен. Петрушка – маленький веселый клоун. Он умный, изворотливый, всегда смешит народ и подшучивает над людьми. Лесовичок – это добрый хозяин леса. Он внимательный, заботливый, готов прийти на помощь всем жителям и гостям леса. Фея – умная, добрая, загадочная, может творить волшебство. Дети вместе со сказочными персонажами совершают сказочные путешествия и решают проблемные задачи.

«Волшебная карусель сказок»

Задачи: закреплять представление о знакомых сказках и сказочных

героях; развивать внимание, воображение, связную речь; воспитывать интерес к самостоятельному выбору сказки, персонажа.

Данный прием может использоваться в работе с детьми 3–7 лет. В основу игры взяты круги Луллия с восемью окошечками, в которых размещается материал на картинках. Первый (самый большой круг) – сказки. Второй (средний круг) – герои. Третий (малый круг) – атрибуты персонажей или предметы, встречающиеся в сказке. Все три круга подвижны, каждый может вращаться независимо друг от друга. Указательная стрелка – подвижный объект, соединяющий все три круга.

Описание. Воспитатель приглашает детей отправиться в сказочное путешествие.

Вариант первый – знакомство со сказкой. Детям предлагается соединить сказку (большой круг), героя и атрибут под стрелкой путем вращения кругов, при этом называя сказку, героя и атрибут (предмет).

Вариант второй – закрепление сказки. Первый круг – сказки – остается прежним. В среднем круге помещаются персонажи, не присутствующие в сказках первого круга. Задача ребенка увидеть «ошибку», допущенную воспитателем, и назвать сказку, в которой

встречается данный герой. Аналогично в малом кругу могут помещаться атрибуты и предметы из разных сказок. Изменяется только один круг.

Вариант третий – сочинение новой сказки. Первый круг остается прежним. Во второй и третий помещаются случайные или подготовленные педагогом картинки. Задача детей – сочинить сказку, которая получается в результате вращения кругов под стрелкой. Изменяются два круга.

«Цветок превращений»

Задачи: формировать умение создавать образ сказочного персонажа, перевоплощаясь в него для последующего обыгрывания; развивать воображение, способность выражать свое мнение; воспитывать умение слушать друг друга.

Данный прием – для детей от 3 до 7 лет. Используется «волшебный цветок», который состоит из стебля, сердцевины и семи лепестков из фоамирана. Сердцевина цветка из двух слоев, между которыми вставляются лепестки. Количество играющих – от 2 до 8 человек.

Описание. Дети по очереди вращают цветок и проговаривают слова: «Я цветочек свой вращаю, лепесточек отрываю. Раз, два, три, четыре, пять, я хочу... стать!» При этом, отрывая один из лепестков, они называют того героя, которым бы хотели быть в игре.

«Сказочный домик»

Задачи: развивать умение понимать эмоции и чувства сказочного персонажа, передавать свои эмоции; переносить известные способы действий в новые условия, проявляя творческие способности.

Описание. Взрослый обращает внимание детей на то, что в театральном уголке появился сказочный домик: «С его помощью мы сможем узнать, какое настроение у каждого из вас, обыграть сказочных героев. А если настроение хорошее, вместе повеселимся и сыграем положительных героев в сказке, которую вы придумаете сами». Ребенок самостоятельно подходит и по желанию выбирает положительного или отрицательного героя из сказки или рассказа в соответствии со своим настроением. Он может привлечь внимание других детей и в паре обыграть знакомую сказку или рассказ.

Варианты игры. «Сочиним сказку»: ребенок вместе с воспитателем, а затем и самостоятельно придумывает

сказку и показывает спектакль всем детям. Пример сказки прилагается.

«Покажи, какое у тебя настроение»: воспитатель предлагает ребенку выбрать фигурку персонажа (мальчика или девочку в соответствии с полом ребенка), у которого такое же настроение, как и у него.

«Волшебное зеркало»

Задачи: развивать умение передавать свои чувства конструктивным способом в мимике, жестах, движениях; осуществлять деятельность по собственной инициативе; развивать творческое воображение, связную речь.

Описание. В уголке лежат зеркало из твердого картона с кармашком и картинки героев из разных художественных произведений. Ребенок сам выбирает положительного или отрицательного героя в зависимости от своего настроения и, глядя в зеркало, подражает его мимике, эмоциям, движениям, речи. Он может придумать любого героя в соответствии со своим настроением, нарисовать его или просто вообразить.

Воспитатель обращает внимание детей на то, что в театральном уголке появилось волшебное зеркало: «Я хочу показать вам зеркало, с помощью которого мы сможем превратиться в любого героя в зависимости от настроения. Если оно плохое, то и герои получают отрицательные, а если хорошее, то и герои положительные! Выбрав себе героя, вы можете со своими друзьями обыграть известную сказку или придумать ее сами». Используя этот прием, взрослый мотивирует ребенка на положительный эмоциональный настрой. Формируется умение детей переживать за героя,



действовать от его имени, принося в образ свою личность. Именно поэтому герой, сыгранный одним ребенком, будет совсем не похож на героя, сыгранного другим. Даже один и тот же дошкольник, играя во второй раз, может быть совсем иным.

«Волшебный платок»

Задачи: формировать умение самостоятельно подбирать средства для отображения образа; развивать связную речь, исполнительские умения, проявлять инициативу; воспитывать умение согласовывать действия со сверстниками, желание участвовать в театрально игровой деятельности.

Описание. В театральном уголке имеются платки разной формы и цвета. Треугольные, как крылья, – это птицы. Квадратные (надеваются через

голову) – это люди. Платок, завязанный на шее, – это животные. Платок на поясе – это дети. Ребенок самостоятельно подходит к уголку, выбирает платок по желанию, добавляет к нему маску и играет роль воображаемого героя.

Варианты игры. Выбор образа: ребенок по желанию может выбрать подходящий платок к своему театральному образу. Например, если он захотел воплотиться в медведя, то может выбрать платок треугольной формы коричневого цвета и повязать его на шею.

Подбор дополнительных элементов к образу (шапка, перчатки и т.д.): к образу медведя ребенок выбирает темные перчатки или варежки, нос и вязаную шапочку темного цвета или маску медведя.

Самостоятельное воплощение образа: например, выбрав все атрибуты и платок для своего образа, дошкольник начинает воплощение. Он может вспомнить походку медведя, тембр голоса и т.д.

Составление истории о персонаже: после просмотра или прочтения сказки ребенок может сочинить свою историю о медведе.

Объединение в пары или в подгруппы для обыгрывания истории: после сочинения своей истории о персонаже ребенок приглашает других детей для ее дальнейшего обыгрывания.

*Л. Гриднева, руководитель СПДС,
С. Хомутова, старший воспитатель,
Г. Каюмова, Ю. Шелопугина,
А. Сметанникова, Е. Федотова,
Г. Каленова, С. Зубарева, В. Шабаева,
Л. Хабибуллина, В. Воронова,
воспитатели СПДС «Иволга»,
г. Жигулевск, Самарская область*

