

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 19 «Казачок»
муниципального образования город-курорт Анапа

Муниципальный конкурс методических разработок «Понарошкин мир»

Номинация: «Макет режиссёрской игры»
(методическая разработка)



Методическая разработка рассчитана на детей от 5 до 7 лет

Авторы

Гилязова Вера Хабибовна – воспитатель

Теличко Любовь Алексеевна – воспитатель

Анапа 2022 год

Оглавление

1.	Предисловие	3
2.	Цели и задачи	4
3.	Создание макета режиссёрской игры «Жила-была птичка».	4
4.	Результат работы	14
5.	Варианты игр	17
6.	Заключение	18

1. Предисловие

«Играя, познаём мир!» – теорема дошкольника, не требующая доказательств. Действительно, игра в дошкольном возрасте – ведущий вид деятельности, способ переработки и усвоения полученных из окружающего мира впечатлений, знаний.

Большое место среди разнообразных игр занимает режиссёрская игра, где ребёнок создаёт воображаемую ситуацию, и, действуя мелкими игрушками или предметами-заместителями, придумывает истории с персонажами, отождествляя себя с ними. В игре он выполняет одну роль или несколько, моделирует реальные или вымышленные события, социальные отношения. Режиссёрская игра требует высокого уровня воображения, коммуникативных навыков.

Идею создания нашей режиссёрской игры «Жила-была птичка» подсказали дети, когда с увлечением проводили акцию по спасению замерзающих, голодных птиц этой зимой, выдавшейся на редкость снежной и холодной. Суровые погодные условия принесли немало хлопот пернатым друзьям. Наши воспитанники оказались вовлечены в удивительный процесс формирования в них первичных ценностных представлений, воспитания нравственных качеств: сострадания, сочувствия, заботы, внимания, любви. Родители так же стали нашими партнёрами, помощниками и союзниками в деле спасения птиц, а соответственно участниками в создании нашего макета.

Так сложились педагогические условия для создания режиссёрской игры «Жила-была птичка», содержащей в себе воспитательный, развивающий и обучающий эффект, способствующей формированию у воспитанников ценностных представлений, знаний, умений, навыков, развитию коммуникативных, когнитивных, регуляторных способностей.

2. Цели и задачи

Цель. Создание условий для развития игровой деятельности, коммуникативных навыков, любознательности и познавательной мотивации при изучении детьми объектов мира птиц во взаимосвязи со средой обитания.

Задачи.

– Учить развивать сюжет на основе знаний, полученных при восприятии окружающего мира, из литературных произведений, телевизионных передач.

– Продолжать формировать умение сопровождать игровое взаимодействие речью, соответствующей и по содержанию, и интонационно взятой роли.

– Развивать самостоятельность, творческое воображение, инициативу, умение согласовывать собственный игровой замысел с замыслами партнёров, соблюдать в игре ролевые взаимодействия и взаимоотношения.

– Обогащать представления о том, как животные и растения приспособляются к сезонным изменениям.

– Учить устанавливать элементарные причинно-следственные связи в окружающем мире.

– Способствовать развитию познавательной и речевой активности детей.

– Воспитывать бережное отношение к природе, адекватное поведение с осознанием себя неотъемлемой частью природы, желание охранять её.

3. Создание макета для режиссёрской игры «Жила-была птичка».

В одно зимнее морозное утро, после прошедших снегопадов, на утреннем круге, Катя рассказала о том, что они дома с мамой и папой повесили кусочек сала за окно и к ним стали прилетать синички и клевать его. Её родители прислали видео об этом событии воспитателю, и мы смогли все его просмотреть. Сколько было эмоций у детей!!! Обсуждали нелёгкую жизнь птиц в такую погоду и способы им помочь.

Вскоре на территории нашего детского сада красовались новые кормушки, сало, а зерен и крупы набралось на полный трёхкилограммовый пластиковый контейнер.





Желание помочь птицам нашло эмоциональный отклик в детях, активно привлёкших своих родителей к спасательной миссии. С этого дня воспитанники увлечённо наблюдали из окна группы за синичками, клюющими сало и посматривающими по сторонам с опаской. Продолжая наблюдение за птицами мы с ребятами поняли, почему они оглядываются, ведь так много опасностей подстерегает маленьких пичужек! В доказательство, появился большой чёрный кот. Он принюхивался облизывался. Ребята предположили, что видимо кот почуял запах еды. На следующее утро дети обнаружили, что сало исчезло – это кот-воришка им полакомился, ему тоже голодно и холодно. Теперь мы повесили сало на тонкие веточки, чтобы кот не достал.





В кормушках тоже было оживлённо. Воробьи и другие птички, которых мы раньше не видели или не замечали, нахохленные, замёрзшие, голодные клевали зернышки, крошки, семечки, заботливо приготовленные детьми.

Воспитанники прониклись изучением темы птиц, их разнообразием,

особенностями жизнедеятельности. Для поддержания детской инициативы развивающая среда пополнилась тематическими альбомами, энциклопедиями, раскрасками.

У уже имеющегося в группе макета-карты природы теперь стало оживлённо.



Ламинированная поверхность макета позволяет детям рисовать на нём маркерами для белой доски, а при необходимости вытирать изображения салфетками и снова воплощать свои творческие идеи и замыслы.



Мама Степана принесла в группу распечатанные на принтере листы для раскрашивания с изображением птиц, а Дима со старшей сестрой дома нарисовали и вырезали кормушку. Ребята с удовольствием включились в работу: раскрашивали и вырезали фигурки птиц.



В результате наши птички получили яркое оперенье, а ребята в процессе



работы решили сделать для будущей игры фигурки животных и охотника.



Когда подготовительный этап работы был завершен и все персонажи вырезаны, возникла проблема – как закрепить вырезанные фигурки на заламинированном макете?



Дима предложил установить макет на магнитную доску и прикреплять фигурки магнитами.





Но магниты закрывают большую часть изображения, а передвигать фигурки и манипулировать ими неудобно.



Ясмينا преобразила желтый магнитик в синичку, приклеив на двухсторонний скотч головку птички, крылышки и хвостик. По ее примеру Лиля смастерила воробушка, а Дима – снегиря.



Таким образом, в нашей группе появился первый макет-карта для режиссёрской игры.





В процессе игры мы выяснили, что заламинированный макет-карта плохо держится на магнитной доске.



Решение пришло неожиданно. На утреннем круге Андрюша рассказал, что на выходные они с мамой и младшей сестренкой ездили к папе на работу в магазин обуви. Там с ними приключилась не очень приятная история – сестренка фломастерами разрисовала рекламные листы. Папа очень огорчился, так как отмыть «художество» не получилось, и теперь их придется выбросить. Вечером в разговоре с родителями выяснилось что реклама была изготовлена на магнитно-виниловой основе. Эврика! Дадим магнитной рекламе «вторую жизнь».



После очистки поверхности виниловых листов от рекламных изображений с помощью цветных карандашей и перманентных маркеров воссоздали пейзаж, где в дальнейшем будут оживать персонажи наших придуманных историй. Чтобы не «загонять в рамки» детскую фантазию, мы не стали изображать времена года на макете, а изготовили предметы, характеризующие отличительные особенности каждого времени года. Вместе с детьми придумали название «Жила-была птичка».



Остался не решенный вопрос:

- Что делать с ранее изготовленными и вырезанными фигурками?»



Настя предположила, что если листы магнит винила прилипают друг к другу, то можно попробовать наклеить вырезанные фигурки на виниловый магнит и повторно вырезать их.

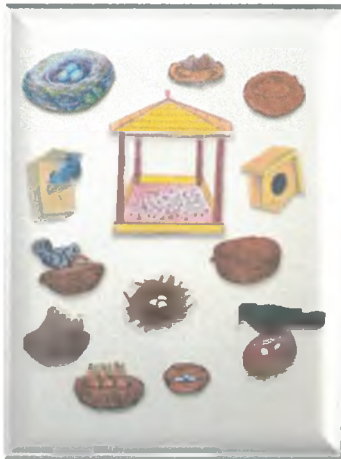


4. Результат работы



Созданный нами игровой макет, существенно расширяет, дополняет, вносит новые элементы в образовательную деятельность по ознакомлению дошкольников с многообразием флоры и фауны. Его можно использовать как для демонстрации, так и в игровой, самостоятельной, познавательно-исследовательской, художественно-творческой деятельности. Обыгрывание различных ситуаций, позволяет дать детям «живые» представления о существующих взаимосвязях в мире природы, что находит эмоциональный отклик у детей.

Использование данного макета режиссерской игры способствует формированию у детей четких, полных представлений о птицах, развитию восприятия, наглядно-действенного и наглядно-образного мышления и речи. Применение макетной технологии обогащает развивающую предметно-пространственную среду, включающую региональный компонент, и существенно повышает эффективность экологической культуры дошкольников.





5. Варианты игр.

- «Покормите птиц зимой»,
- «Осторожно, кот!»,
- «Птичья столовая»,
- «Теремок»,
- «День рождения у воробьишки»,
- «Скворцы прилетели»,
- «Как мальчик искал, кто там поёт»,
- «Где будем жить?»»,
- «Скоро птенцы!»»,
- «А домик-то занят»,
- «Как кукушонок маму искал»,
- «Спасайтесь, ястреб!»»,
- «Воробьишко» (По сказке М. Горького),
- «Осторожно, охотник!»»,
- «Почему птицы перестали петь?»»,
- «Собираемся в тёплые края!»»,
- «Как мы с папой мастерили кормушку»





6. Заключение.

Использование данного макета режиссёрской игры способствует формированию у детей самостоятельности, творческого воображения, инициативы, четких, полных представлений о мире птиц, умения выполнять игровые правила и нормы, согласовывать собственный игровой замысел с замыслами сверстников.