



Физкультурно-оздоровительная технология

«Час двигательного творчества»

Разработчики: Полянина Татьяна Викторовна-старший воспитатель

Бардакова Алена Валерьевна, Бабинцева Елена Андреевна-
инструкторы физвоспитания



Проблема: Развитие творческих способностей и формирование здоровья детей является одной из актуальных педагогических проблем. Практика предлагает большое количество различных средств развития творческого воображения у дошкольников, но недостаточно разнообразно используется для этого физическая культура.

Гипотеза: В процессе физического развития дошкольников можно эффективно развивать творчество детей.

Исходя из гипотезы, была поставлена **цель:** создать новую технологию для развития творческого воображения и двигательного творчества у дошкольников.

Технология «Час двигательного творчества» (ЧДТ)

Цель: вовлечь детей в двигательное творчество в самых разнообразных формах, которые сочетают движение, речь, игру, музыку.

Задачи:

Для педагогов и родителей

- создать условия, способствующие формированию двигательного творчества у детей дошкольного возраста
- развивать самостоятельность детей при использовании спортивного оборудования и тренажеров;
- воспитывать интерес к занятиям физической культурой.
- гармонизировать детско-родительские отношения средствами физической культуры
- повысить грамотность родителей в области физического развития и воспитания детей,

Для воспитанников

- уметь творчески использовать полученные двигательные навыки;
- уметь придумать новые движения, показать их сверстникам
- уметь создавать подвижные игры на основе модели знакомых игр;
- уметь творчески использовать физкультурное оборудование и инвентарь в группе и на улице, импровизировать, взаимодействовать друг с другом.
- развита уверенность в себе и умение дать самооценку своим действиям и поступкам.

Актуальность: В движении заложены огромные возможности творческого, художественного потенциала личности. Но в процессе работы педагогов была выявлена проблема «скованности и стандартности» детского мышления, стремления детей мыслить по готовым схемам, получать эти схемы от взрослого. Сложилось общее мнение, что дети панически боятся ошибиться при выполнении того или иного задания, т.е. у детей не сформировано двигательное творчество и умение эмоционально раскрепощаться. В ряде

случаев стоит огромного труда «расковать» мышление детей - освободить его от готовых схем, сделать гибким и подвижным.

«Час двигательного творчества» направлен на увеличение двигательной активности и творческого развития детей дошкольного возраста.

Эта форма работы организуется в дополнение к основным занятиям. А партнерская позиция педагога способствует развитию активности, творческих способностей детей, умению принимать самостоятельные решения.

Место проведения: « Час двигательного творчества» проводится физ.инструктором и воспитателями групп в физкультурном зале во второй половине дня ежемесячно. По возможности ЧДТ может проводиться и на улице. Занятия могут делиться на групповые и подгрупповые.

Форма проведения и методы: «Час двигательного творчества» осуществляется в различных формах интегрированной деятельности. Он может быть связан с сюжетом («Юные артисты цирка», «Секрет здоровья», «Цветик-семицветик», «Играем вместе с папой», «Волшебное путешествие», в форме познавательного квеста), быть тренировочного типа, проводиться совместно с инструктором физвоспитания, родителями. Это способствует снятию зажатости, нерешительности, скованности, развивает уверенность в своих силах. Поощряются дети, придумывающие интересные двигательные упражнения. В дни проведения часов двигательного творчества занятие по физкультуре неисключается. Мы несколько снижаем двигательную игровую нагрузку и обращаем особое внимание на специальные корригирующие упражнения.

Длительность ЧДТ: Для каждой возрастной группы для проведения «ЧДТ» определены временные рамки в соответствии с нормами Сан Пин:

3-4 года – 10-15 минут;

4-5лет – 15-20 минут;

5-6 лет – 20-25 минут.

6-7 лет- 25-35 минут

Структура «ЧДТ» : Разминка, основная часть и заключительная.

1 часть: Разминка.

Цель: сформировать эмоционально-положительное отношение и интерес ребенка к двигательной деятельности.

Разминка проводится под музыку, используются ритмические движения, нацеленные на развитие творческой двигательной активности, умение чувствовать характер, темп, ритм музыки.

Методы и приемы:

-Ритмическая гимнастика (видеозарядка, тематическая зарядка («Гномики», «Звероаэробика», «Цирк» и т.п.)

- Словесное сопровождение упражнений (Большие ноги шагали по дороге....., Мы – веселые лошадки, Скачут с нами все ребятки, А теперь домой идем И немножко отдохнем и т.д)

- Игры под музыку на ускорение

- Танец по показу

Время: от 3 до 5 минут (в зависимости от возраста детей)

2 часть Основная часть

Цель: побудить к самостоятельному решению двигательных задач.

В основной части, помимо самостоятельного использования тренажеров и спортивного инвентаря, детям предлагаются различные упражнения.

Время: от 5 до 20 минут (в зависимости от возраста детей)

Методы и приемы:

- Упражнения с тренажерами и нестандартным оборудованием (*Приложение №1*)
- Упражнения "загадки" (*Приложение №2*)
- Упражнения по картинкам (*Приложение №3*)
- Двигательные инсценировки (*Приложение №4*)
- Подвижные игры (*Приложение №5*)
- Игры с пиктограммами (*Приложение №6*)
- ИКТ

Упражнения с тренажерами и нестандартным оборудованием:

Новое спортивное оборудование — это всегда дополнительный стимул активизации физкультурно-оздоровительной работы с детьми. Это может быть фабричное спортивное оборудование, и нестандартное, изготовленное педагогами и родителями (тоннели, пеньки, гантели, разноцветные плоскостные круги, кольцебросы, снегоступы, цветные дорожки, тканевые султанчики, классики и т. д). Внося элементы необычности, этим самым вызывают интерес, желание поиграть с новыми для них атрибутами.

Степ – платформы: могут использоваться не только для ритмической гимнастики, но и в подвижных, соревновательных играх.

Игры с парашютом: учат согласованности действий и умению чувствовать движения других игроков. Для детей очень важно ощутить, что именно в движениях они могут почувствовать себя частью команды. От предложенных педагогом игр, переходим к творчеству детей, в знакомые игры вводим атрибут «парашют». (см. картотека игр с парашютом)

Игры и упражнения с фитболами: Они улучшают подвижность суставов и повышает эмоциональное состояние ребенка и активизирует на дальнейшее сотрудничество с воспитателем. Включают пружинистые качания на фитболе, задания типа «Муравьи» – дети катят фитбол по полу. «Кузнечик» – ребёнок прыгает сидя на фитболе. «Бабочка на цветке» – ребёнок ложится животом на фитбол, а взрослый слегка покачивает фитбол из стороны в сторону. «Пчёлка» – ребёнок «летает» вокруг фитбола и жужжит как «пчёлка», по сигналу садится на фитбол. Можно включать сюжетный рассказ (воспитатель рассказывает сказку «Колобок», а дети выполняют соответствующие упражнения), стихи, считалки, загадки,

Игры с коррекционной лестницей. Дети сами придумывают задания и игры с ней.

Игры с самодельным оборудованием. Преимущества которого простота исполнения, низкая себестоимость, универсальность, малогабаритность и большое поле творчества для использования.

Игры с нейроскакалкой: Нейроскакалку используют в работе с детьми старшего дошкольного возраста. После того, как ребенок успешно освоил базовое «раскручивание скакалки» обеими ногами, переходят к обучению детей выполнению более сложных упражнений:

- прыгать на скакалке, делая оборот вокруг своей оси, передвигаясь с продвижением вперед/назад;
- перепрыгивать через тренажер, делая на каждый оборот нейроскакалки хлопок в разных положениях (перед собой, над головой, за спиной);
- прыгая, подбрасывать мяч над головой, отбивать мяч или бросать в корзину;
- выполнять упражнения с речевым сопровождением (считать, рассказать стихотворение, называть дни недели или времена года, отвечать на вопросы).

Упражнения «загадки». (Приложение № 1)

Цель: формировать умение у детей придумывать новые варианты выполнения упражнений.

Педагог предлагает: «Вот, ребята, вам загадки, покажите мне отгадки». Детям загадывают загадку, их задача изобразить ответ движением, сделать «фигуру», иллюстрирующее ответ (ответить выполнением упражнения).

Упражнения по картинкам. (Приложение № 2)

Цель: формировать умение у детей придумывать новые варианты выполнения упражнений.

Детям показывают картинку, их задача придумать разные движения, иллюстрирующие образ.

Двигательные инсценировки : (Приложение № 3)

Задачи:

- учить детей использовать рассказ педагога для самостоятельного обогащения и развития игровых действий;

-способствовать творческому самовыражению.

Двигательные инсценировки - физические упражнения, объединенные одной сюжетной линией, направленные на совершенствование двигательных умений и навыков, развитие мимики и пантомимики..

Привлекательность сюжета, разнохарактерность персонажей, их общение между собой создают игровую ситуацию, побуждающую детей к творчеству. Упражнения, основанные на подражании животным просты и гармоничны, дают хорошую физическую нагрузку, развивая все мышцы. Подражая животным, ребенок мягко, плавно двигается. Придумывая движения сказочным героям, включается фантазия, творческое мышление ребенка. Основное взаимодействие педагога с ребенком при этом заключается в том, чтобы вызвать у детей соответствующий эмоциональный отклик, помочь «войти» в воображаемую ситуацию, увидеть и понять образ другого (новый «образ Я»), вести диалог через язык жестов, мимики, поз.

Игры с пиктограммами (Приложение № 4)

Задачи:

- учить «читать» и самостоятельно составлять пиктограммы.

-знакомить с основными эмоциями: *интерес: радость, удивление, грусть, гнев, страх, стыд;*

- учить по пиктограммам придумывать упражнения, игры (*мимика, пантомимика, движение*);

- способствовать открытому проявлению эмоций и чувств различными социально - приемлемыми способами (*словесными, физическими, творческими*);

Педагог предлагает детям соответствующую карточку (несколько карточек) со схематическим изображением игровых упражнений. Дети «прочитывая» схему, подбирают (по необходимости) какой инвентарь необходимо использовать, выполняют упражнение.

Педагоги корректируют (если в этом есть необходимость) содержание карточки с учетом индивидуальных особенностей ребенка.

В дальнейшем дети сами составляют схему-задание для себя или соперников.

Подвижные игры (Приложение № 5) Игра всегда связана с инициативой, фантазией, творчеством, протекает эмоционально, стимулирует двигательную активность.

Задачи: - учить детей самостоятельно организовывать подвижные игры, вносить изменения в игровые действия, придумывать новые игры.

Начальным этапом формирования творческой деятельности в подвижной игре у детей является подражание, особенно характерное для подвижных игр детей младшего возраста.

Они могут «летать» как воробушки, «порхать» как бабочки и т.д. Воспитатель постепенно привлекает детей к творческим поискам. Например, при последующем проведении игры можно предложить детям подумать и сказать, от кого ещё могут улететь воробушки. Дети говорят: от кошки, собачки, мальчика и т.д. Развивая самостоятельность, сначала «главную» роль педагог берет на себя, затем передает ребенку.

Следующим этапом развития детского двигательного творчества в подвижной игре является умение самостоятельно организовывать подвижные игры, знакомые ребенку.

Наивысшим уровнем детского творчества является придумывание новых подвижных игр. Варьируя сюжетные подвижные игры и подключаясь к придумыванию новых игр, дети сначала меняют название игры и вводят в неё какой-нибудь персонаж (Были «Воробушки и автомобили» стали «Собачки и автомобили»). Постепенно придумывают игры по картинам, литературным произведениям, запомнившимся кинофильмам, мультфильмам, телепередачам и, наконец, сочиняют свои.

Существуют определенные правила: Варьируя игру нельзя менять замысел и композицию, но можно:

- усложнить двигательное содержание (убегая, перепрыгивать через препятствие; не ловить, а «ляпать» мячом;) ;
- изменить расстановку играющих по площадке («ловишку» поставить не сбоку, а на середине, игроков разместить на скамейке или за ней-«зайцы спрятались»....);
- сменить сигнал (вместо словесного – звуковой или зрительный);
- провести игру в нестандартных условиях (на лесной поляне, в парке, на ограниченной территории);
- усложнить правила (в старшей группе пойманных можно выручать).

Большой интерес и проявление творчества у детей вызывает придумывание игр по сказкам.

(Детям предлагают картинки с изображением сюжета сказки или видеофрагмент, дети придумывают правила игры)

3 Заключительная часть решает задачи снятия эмоционального напряжения. Здесь дети учатся двигаться в среднем и умеренном темпе под тихую, спокойную музыку.

Время: от 2 до 5 минут (в зависимости от возраста детей)

Методы и приемы:

- медитация с использованием музыки или слова
- игры малой подвижности
- упражнения с массажными мячами
- йога для детей (стрейчинг)

Все упражнения, игры, задания, включенные в содержание этого вида деятельности, стимулирует у детей развитие творческой инициативы.

Критерии и методы определения результатов технологического замысла.

Анализ двигательного творчества можно проводить по направлениям показателям, предложенным профессором кафедры теории и методики дошкольного образования МПГУ Эммой Яковлевной Степаненковой. (см приложение)

В предложенной диагностике расписаны **показатели** оценки двигательного творчества, **уровни**, которые могут быть достигнуты детьми и рекомендуются **контрольно-тестовые задания** для всех возрастных групп.(см. Приложение № 6)

III Процесс (этапы) внедрения педагогической технологии;

Разрабатывая методику проведения «Часа двигательного творчества» была выстроена следующая последовательность работы:

- изучение соответствующей научной и методической литературы;
- составление кейса «ЧДТ»: картотека приемов и форм работы в рамках «ЧДТ» (игровых заданий подвижных и малоподвижных игр, направленных на развитие двигательного творчества детей, комплектов видеороликов с образцами комплексов ОРУ, музыкальных гимнастик). От составления готовых конспектов мы отказались, чтобы педагоги могли проявить творчество и составить конспект ЧДТ исходя из тематики работы, особенностей детей группы.
- знакомство воспитателей с методикой ЧДТ. Проведение инструктором физвоспитания занятий по данной методике. Знакомство с картотеккой ЧДТ.
- определение времени и места проведения «Часа двигательного творчества» в режиме дня
- составление плана оснащения предметной развивающей среды по физическому развитию в группе, разработка и изготовление нестандартного оборудования.

IV Анализ полученных результатов, постановка новых целей и задач

Анализируя небольшой опыт работы по данной технологии мы пришли к следующим выводам:

- 1 Педагогический коллектив по своему культурно-образовательному уровню и психологическому настрою должен быть готов к принятию данной педагогической технологии.
2. «Час двигательного творчества» дополнил основные формы организации физического воспитания. Все формы вместе составляют двигательный режим, позволяют повысить двигательную активность детей,
3. Дети стали лучше ориентироваться в пространстве, самостоятельно и творчески использовать спортивное оборудование и инвентарь
4. Дети научились придумывать и организовывать игры.
5. Дети стали организованнее и дружелюбнее

Рекомендации работы по технологии:

Опыт работы по технологии «Час двигательного творчества» показал, что подготовка и использование готовых сценариев не целесообразно. Удобнее в использовании

подготовить кейс, в котором материал структурирован по формам: «Видеозарядки», «Игры на ускорение!», «Музыка для медитаций», «Игры-инсценировки» и т.д. Используя данный кейс, воспитатель самостоятельно подберет материал для проведения ЧДТ в соответствии с возрастной группой, возможностями детей и темой. В ПРИЛОЖЕНИИ даны для примера некоторые варианты игровых заданий из подобранного нами кейса.

Перспективы развития проекта.

- Продолжить работу по формированию двигательной активности детей с использованием технологии «Час двигательного творчества»
- Инвентаризация всей педагогической документации технологии (картотек форм и приемов, диагностических методик, сценариев)
- Стимулирование педагогов к организации «ЧДТ» и распространение опыта применения образовательной технологии «Час двигательного творчества»
- Продолжить оснащать РППС ДОО нестандартным оборудованием в соответствии с возрастными особенностями детей;

Литература:

1. Артюгина Т.Ю. Современные образовательные технологии: изучаем и применяем: учеб. - метод. пособие / авт. Т.Ю. Артюгина. – Архангельск: АО ИППК РО, 2009. – 58 с. 2. Буйлова Л.Н. Современные педагогические технологии в дополнительном образовании детей. – М., 1999. – 24 с. – Серия «Библиотека педагога – практики
1. *Абранян, Л.А.* Игра дошкольника / *Л.А. Абранян.* – М.: 2000. – 176 с.
2. *Кожухова Н.Н., Рыжкова Л.А., Самодурова М.М.* Воспитатель по физической культуре в дошкольных учреждениях: учеб.пособ. для студ. высш. и сред. пед. учеб. заведений. – М., 2002. – 320 с.
3. Спутник руководителя физического воспитания дошкольного учреждения: Методическое пособие для руководителей физического воспитания дошкольных учреждений/ под ред. *С.О.Филипповой.* – СПб. – 2005. – 416 с.
4. *Степаненкова Э.Я.* Теория и методика физического воспитания и развития дошкольников./*Э.Я.Степаненкова.* – М.: 2001. – 168с.
5. *Степаненкова Э.Я.* Подвижные игры как следствие гармоничного развития дошкольников./ *Э.Я. Степаненкова* // Дошкольное воспитание. – 1995.– № 12. – с.23–25.
6. Физическое воспитание и развитие дошкольников: учеб.пособ. для студ. сред. пед. учеб. заведений/ под ред. *С.О.Филипповой.* – М., 2007.– 224 с.
7. *Шебеко В.Н.* Физическое воспитание дошкольников / *В.Н. Шебеко.* – М.:2000. – 176 с.
8. *Шмонина В.* Творческие подвижные игры / *В. Шмонина* // Дошкольное воспитание. – 1991.– № 8. – с.23–27.
9. Н.Н.Ефименко « Физкультурные сказки или Как подарить детям радость движения, познания и постижения»

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение №1

Упражнения – «загадки»

Цель: - формировать умение у детей придумывать новые варианты выполнения упражнений.

Ход: Детям зачитывается или производится показ на слайде (если занятие проходит в группе) загадка:

Два конца, два кольца,

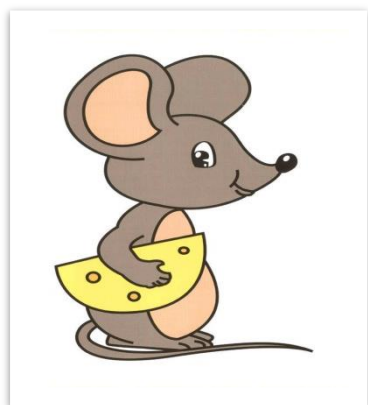
Посредине гвоздик

(ножницы)



Если дети отгадывают, показывается картинка – отгадка. И детям предлагается продумать, как изобразить данный предмет.

Живет в норке,
Грызет корки.
Короткие ножки.
Боится кошки.
(мышка)



Лежала между елками
Подушечка с иголками.
Тихонечко лежала,
Потом вдруг убежала.
(Еж)



Это что за зверь
лесной
Встал, как столбик
под сосной?
И стоит среди
травы –
Уши больше
головы
(заяц)



Мордочка
усатая,
Шубка
полосатая,
Часто умывается,
С водой не
знается (кошка)



Упражнения – картинки



Игры-инсценировки.

Младший дошкольный возраст

«Наседка и цыплята»

Жила-была мама-курица, и были у нее маленькие пушистые цыплятки. Жили они в курятнике, а по утрам курочка водила цыпляток гулять: травки поклевать, червячков поискать, водички попить. Ходят цыплята по двору, зернышки клюют, песок лапками разгребают, водичку пьют. Вдруг налетела Большая птица. Мама-наседка крикнула: «Опасность!» - и цыплята быстро побежали к ней. Большая птица никого не поймала.

«Птичка и птенчики»

Жила-была птичка, и было у нее много птенчиков. Однажды мама-птичка уснула в гнездышке, а птенчики вылетели из гнезда и разлетелись в разные стороны. Стали они жучков искать, по травке ходить, высоко лапки поднимая, летать. Проснулась мама, увидела, что птенчиков нет в гнездышке, и очень испугалась за них. Тогда она позвала их: «Птенчики, В гнездышко!» - и птенчики скорее полетели к маме под крылышко.

«Совушка»

На лесной полянке часто собирались поиграть зверюшки: зайчата, медвежата, бельчата. Они бегали, прыгали, лазили - кто как умел, и всем было весело. А в дупле дерева жила совушка-сова. Днем она спала, а по ночам вылетала на охоту. Увидит она, что наступила ночь, крикнет: «Ух!» - и летит за добычей. Услышат зверюшки ее уханье и скорей бегут в домики. А когда наступает утро, зверята снова прибегают на полянку поиграть.

«Воробушки и кот»

Под крышей дома жили воробушки с мамой-воробьихой и папой-воробьем. Мама и папа носили деткам корм, а когда воробушки окрепли и подросли, стали сами вылетать из гнезда. Но они не знали, что по соседству живет кот Василий - зеленые глаза, пушистый хвост, неслышная походка. Воробушки расшумелись, расчирикались и разбудила кота. Проснулся Василий, сказал: «Мяу!» - погнался за воробушками. А воробушки быстро-быстро полетели в свое гнездышко.

Старший дошкольный возраст

«Самолеты»

В сказочном городе Аэродроме жил мастер Самоделкин. Он мастерил маленькие самолетки и играл с ними. Самоделкин любил свои самолетки, и они его слушались. Перед игрой самолетки заправлялись горючим, потом заводили моторы, расправляли крылья и ждали сигнала Самоделкина. Когда мастер командовал: «Полетели!» - самолетки начинали полет. Они летали по всему городу, ноне сталкивались друг с

другом, не ломали крылья. А если все-таки случалась авария, подъезжали к мастеру для ремонта и потом вновь отправлялись в полет. Когда мастер командовал: «Самолеты, на посадку!» - все самолетики сразу же возвращались в свои домики-ангары. Потом они заправлялись горючим и снова летали над городом.

«Ловля обезьян»

В не котором царстве, в не котором государстве жил-был царь. Много в его стране было животных, но никогда царь не видел обезьян. Вот позвал он своих ловчих и приказал поймать обезьян. Отправились ловчие в джунгли, где живут обезьяны, но поймать ни одну не смогли. Как только они приближались к обезьянам, те быстро залезали на деревья. Они перескакивали с одного дерева на другое, лакомились бананами, качались на лианах и были очень ловкими. Тогда главный ловчий сказал охотникам: «Вы знаете, что обезьяны любят передразнивать. Давайте покажем им разные движения: будем прыгать, лазить по канату, играть с мячом, а потом спрячемся. Увидят обезьяны, что мы ушли, спустятся с деревьев и будут нас передразнивать. Тут я скажу вам: «Лови!» - и вы попытаетесь поймать обезьян. Но ловить их мы сможем только на земле. По деревьям мы с вами быстро лазить не умеем.

«Лиса в курятнике»

У одной хозяйки в курятнике жили куры. Спали они на жердочке, а утром спрыгивали с нее и шли во двор. Они искали червячков, клевали зернышки, пили водичку. А неподалеку жила в своей норке лиса. Вот однажды подкралась она к курочкам и хотела схватить одну из них, да хозяйка увидела ее и крикнула: «Лиса!» Услышали курочки и скорей побежали в свой курятник.

«Бездомный заяц»

Жили-были в лесу зайцы. Каждый день собирались они на полянке поиграть, травки поесть, веточек погрызть. Построили они себе домики, чтобы от опасности прятаться. А один зайчик заигрался и не построил себе ничего, остался бездомным. Вот однажды выбежали зайцы на полянку поиграть, и вдруг откуда ни возьмись охотник. Захотел охотник поймать кого-нибудь из них. Зайцы скорей побежали в свои домики, а бездомному некуда было бежать. Подбежал он к одному зайчику, хотел спрятаться в его домике, но домики были такие маленькие, что уместиться в каждом из них мог только один зайчик. Пожалел один заяц другого и уступил свой домик, а сам стал от охотника спасаться, убегать от него, а когда устал, тоже попросился к товарищу в домик. Зайцы были дружными и помогали друг другу. Впустил зайчишка своего бездомного товарища в домик и сам стал бездомным.

Игры с пиктограммами

"Угадай эмоцию"

Воспитатель показывает ребенку – ведущему пиктограмму. **Задача ребенка** - по схеме узнать эмоцию, настроение и изобразить ее с помощью мимики, пантомимики, голосовых интонаций.

На первых порах взрослый может подсказать ребенку возможные ситуации, но надо стремиться к тому, чтобы ребенок сам придумал (вспомнил) ту ситуацию, в которой возникает эмоция.

Остальные дети - зрители должны угадать, какую эмоцию переживает, изображает ребенок, что происходит в его сценке.

"Пиктограммы"

Игра в парах: у каждого участника свой набор пиктограмм. Один участник берет пиктограмму и, не показывая ее другому, показывает настроение, которое на ней изображено. Второй должен найти картинку, задуманную своим партнером. После этого 2 выбранные картинки сравниваются. При несовпадении можно попросить детей объяснить, почему они выбрали ту или иную пиктограмму для определения настроения.

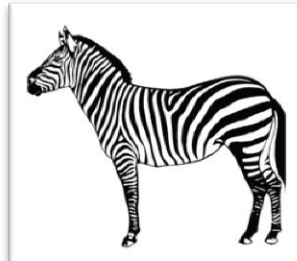
«Придумай игру»

Детям предлагают пиктограммы с изображением героев игры и движений, которые они выполняют. Дети придумывают правила игры. Например:

«Лягушки прыгают»,

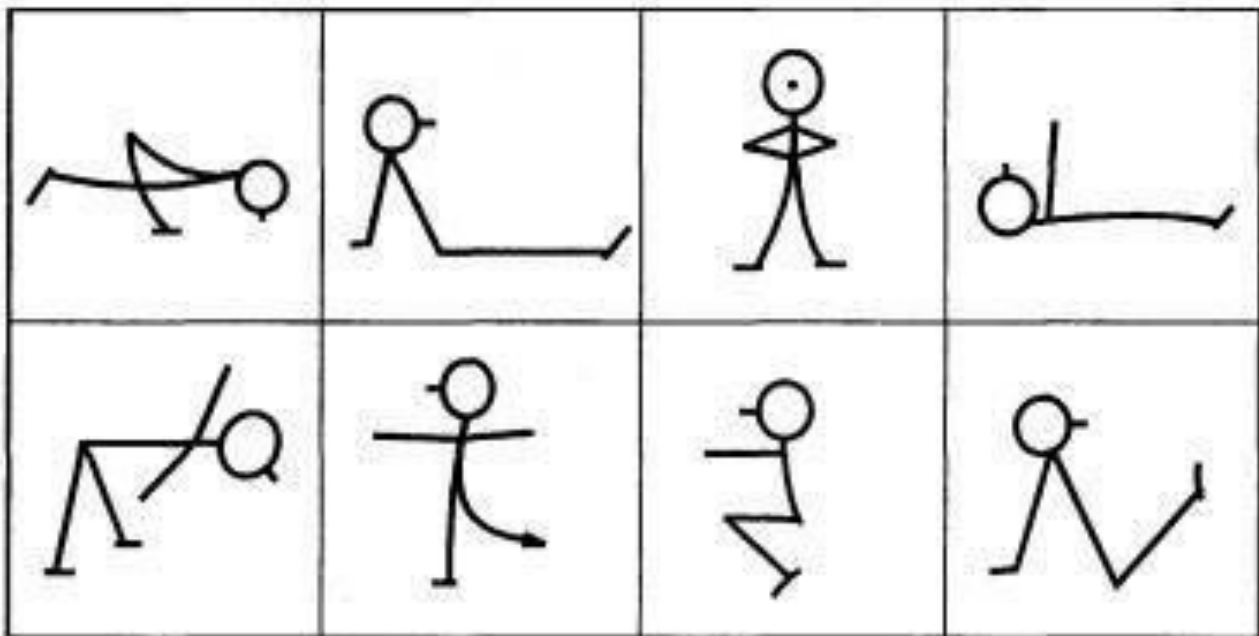
«Цапля ходит»





«Веселые обезьянки»

Детям предлагают пиктограммы с изображением движений, которые они выполняют.



Приложение № 5

Подвижные игры с изменением различных вариантов

Игра: «Море волнуется раз»

С помощью считалочки выбирается водящий. Он отворачивается и говорит:

*«Море волнуется раз, море волнуется два,
море волнуется три, морская фигура на месте замри!»*

Игроки в это время раскачиваются и кружатся, расставив в руки стороны.

При слове «замри», замирают в позе, изображая любой предмет или животное, имеющее отношение к морской тематике или любое другое

Варианты:

1. Водящий подходит к кому-то из игроков и дотрагивается до него «оживляя» фигуру. Игрок начинает двигаться, показывает свое «представление», так, чтобы водящий узнал что за фигуру изображает игрок. Тот, кто изобразит наиболее похоже, становится «водящим» и игра начинается сначала.

2. Вместо задания «морская фигура на месте замри!» ведущий придумывает другое: «лесная фигура на месте замри!», «цирковая фигура на месте замри!» (птичья, звериная, транспортная, космическая, и т.д.)

3. Начало как в первом варианте, только на этот раз фигура задается ведущим: *фигура КРАБА (акулы, морской звезды....)*

Игра «Крокодил»

Вначале нужно разбиться на две равных команды. После этого игроки одной команды задумывают слово и выбирают «жертву» — игрока из команды соперников, которому по секрету и сообщают это слово. После этого «жертву» отпускают на свободу, к своей команде, где он пытается объяснить слово. При этом ему разрешается:

1. использовать жесты и мимику, пляски, прыжки и ужимки;
2. принимать любые позы;
3. показывать слово целиком или по частям;
4. кивать или мотать головой: «да» и «нет»

НО запрещается

5. писать и рисовать;
6. произносить слоги и буквы (даже без звука);
7. показывать буквы или передавать буквы языком глухонемых

«Придумай сам»

Задачи: развитие координации движений, формирование правильной осанки, воспитание творческого воображения, внимания, зрительной памяти.

Содержание: игроки двух команд строятся в шеренги на противоположных сторонах зала лицом друг к другу и рассчитываются по порядку номеров. Учитель называет любой номер. Игрок должен выйти на середину и показать три разных движения. Затем вызывается игрок из другой команды, который показывает три новых движения. Если одно из упражнений до этого уже было показано, команде начисляется штрафное очко. Выигрывает команда, получившая наименьшее количество штрафных очков.

«Упрямые обезьянки»

Воспитатель показывает отдельные движения или жесты, а дети изображают непослушных обезьянок и выполняют движения противоположного характера. Например, воспитатель поднимает правую руку – дети левую и т.п.

«Воздух, вода, земля, ветер»

Дети образуют круг с водящим в центре. Подойдя к кому – либо из детей, водящий говорит «воздух», «вода», «земля» или «ветер» и считает до пяти. За это время в зависимости от слова, которое ему задано, ребёнок должен придумать и показать птицу, рыбу, зверя или кружиться на месте (ветер).

Кто не успел выполнить задание, выбывает из игры.

Придумывание игр по материалам знакомых художественных произведений.

«Красная шапочка»

Задачи: развитие внимания, сообразительности, творческого воображения.

Содержание: у водящего – волка полумаска, а у бегящего – красный колпачок. Кто наденет его, тот становится Красной шапочкой. Этого игрока и должен ловить волк. Красный колпачок можно передавать другому игроку. Когда волк поймает Красную шапочку, он передаёт ей свою маску, а сам продолжает игру со всеми участниками. Колпачок одевает другой игрок.



Приложение № 6

Игры с парашютом

«Солнышко и дождик»

Цель игры:

1. Развивать скоростные способности и реакцию на заданный сигнал.
2. Развивать координационные способности и ориентировку в замкнутом пространстве.
3. Развивать чувство товарищества и приобщать к соблюдению техники безопасности, при выполнении коллективных действий.

Ход игры: Дети становятся лицом к парашюту, хватом за ручку или за ткань парашюта. Воспитатель произносит «солнышко», все дети под музыку передвигаются приставным шагом в правую, (левую) сторону. Воспитатель произносит, «дождик», все дети прячутся под парашютом.

Правила игры: Игра повторяется несколько раз. Залезая под парашют, нельзя отпускать ручки или ткань парашюта.

«Перемена мест»

Цель игры:

1. Развивать ориентировку в пространстве и координационные способности.
2. Развивать способность реагировать на заданное задание без ошибок (цвета).
3. Развивать скоростно - силовые способности детей.

Ход игры: Дети стоят по кругу, лицом к парашюту, руки хватом за цветовой сектор.

Дети произносят слова: Скучно, скучно, нам стоять, не пора ли пробежаться, нам местами поменяться. Раз, два, три.

Воспитатель продолжает, и называет любой цветовой сектор- **КРАСНЫЕ БЕГИ!**

Дети, стоящие под этим цветом, пробегают под парашютом и меняются местами с другими детьми.

Правила игры: Меняются местами только дети под названным цветовым сектором, остальные высоко держат парашют. Выигрывает тот, кто быстрее всех из своей команды поменяется местом.

«Мышеловка»

Цель игры:

1. Развивать у детей скоростные и скоростно-силовые способности.
2. Развивать у детей способность ориентироваться в пространстве, в условиях ограничения двигательной деятельности.
3. Развивать способность реагировать на заданный звуковой сигнал
4. Воспитывать чувство товарищества и добиваться согласованных действий во время игры.

Ход игры: Группа детей делится на две команды.

Первая команда («Мышеловка») встаёт вокруг парашюта, держась рукой за петельку, поднимая парашют вверх.

Звучит музыкальное сопровождение.

Вторая команда («Мыши») пробегают под поднятым парашютом.

По сигналу (выключив музыкальное сопровождение) первая команда детей приседает, накрывая игроков-«мышей»

Правила игры: Игроки, оказавшиеся в «мышеловке» под парашютом, выбывают из игры.

После этого игра продолжается с включением музыкального сопровождения.

после, игроки меняются ролями.

Игру можно усложнить, меняя виды передвижения игроков под парашютом

- в полу-приседе;

- в глубоком приседе;
- на четвереньках;
- парами (держась за руки) и т.д.

«Художник»

Цель:

1. Развивать скоростные способности.
2. Развивать координационные способности и способность ориентироваться в пространстве.
3. Развивать способность реагировать на заданный звуковой сигнал.

Ход игры: Выбирается один водящий («художник»). Остальные игроки становятся по кругу, выбирая цветной сектор парашюта. Игроки, держась за петельки парашюта, ходят по кругу, произнося слова:

«Мы фломастеры цветные,

Все ребята удалые,

Желтый, красный, голубой,

Выбирай себе любой!»

После этих слов ребята останавливаются, а водящий (художник) называет цветовой сектор. Все игроки, которые стоят под названным сектором, начинают вместе с водящим бегать вокруг парашюта под музыку.

По сигналу (выключение музыки или свисток) игроки стараются как можно быстрее занять свободное место определённого цветового сектора. Если водящий («художник») быстрее займёт свободное место, он становится игроком, а выбывший Ирок становится водящим («художником»).

Правила игры: Игроков должно быть 1 больше, чем цветовых секторов. Если играющих очень мало, можно исключить один или два сектора.

Приложение № 7

Критерии и методы определения результатов технологического замысла.

ОЦЕНКА ДВИГАТЕЛЬНОГО ТВОРЧЕСТВА

Деятельность, результатом которой является самостоятельное создание ребенком новых вариантов, комбинаций движений, основанных на использовании имеющегося у него двигательного опыта, можно рассматривать как творческую.

Анализ двигательного творчества можно проводить по следующим **направлениям – показателям** (Э.Я.Степаненкова):

1. Отношение детей к творчеству: увлеченность, способность «войти» в воображаемые обстоятельства, в условные ситуации. Искренность переживаний.

2. Доступное ребенку качество способов творческих действий: быстрота реакции, гибкость мышления, находчивость при решении новых задач, использование различных вариантов, комбинирование знакомых элементов в новые сочетания, своеобразие способов выполнений.

3. Показатели качества детского творчества: отбор детьми характерных черт жизненных явлений, предметов, персонажей и их отражение в действие. Поиски в игре художественных средств, удачно выражающих личное отношение детей, передающих задуманное

Уровни проявления двигательного творчества оценивается по следующим **критериям**:

8. Данные показатели не проявляются или проявляются в крайне стертой форме. Это – низкий (критический) уровень (1балл или Δ);

9. Показатели проявляются, но не в полном объеме. С помощью и подсказкой взрослого или предлагается всего один вариант знакомого действия (игры). Это – средний уровень (2 балла или □);

10. Дети демонстрируют яркое проявление всех трех показателей, оригинальность, самостоятельность, большее разнообразие вариантов (два и более). Это, соответственно, высокий уровень (3 балла или ○).

Данные критерии являются едиными для всех возрастных групп, что позволяет проследить возрастные изменения и особенности формирования творческой направленности деятельности детей с трех до семи лет.

Оценка двигательного творчества в подвижных играх в связи со спецификой этой деятельности используются все три показателя. Однако в младшей группе творчество оценивается только по первому показателю, так как на данном возрастном этапе идет накопление двигательного опыта за счет активного подражания (имитации) действиям взрослого, сверстников, животных и пр. В средней – по первому и второму признаку, старшей и подготовительной к школе группах – по трем.

Рекомендуются следующие **контрольно-тестовые задания**:

В младшей группе оценка уровня происходит на основе анализа результатов наблюдений за эмоциональным состоянием и перевоплощением ребенка во время игры.

Средняя группа

После игры «У медведя во бору» детям задаются вопросы:

11. Какими еще способами можно приближаться к медведю?

12. Какие препятствия могут встретиться на пути? Подбери и разложи физкультурное оборудование.

13. Кто, кроме медведя, может напугать детей в лесу? Как тогда будет называться игра? Как мы будем играть в новую игру?

Старшая группа

1. После игры «Сделай фигуру» («Море волнуется раз») воспитатель предлагает разные ее варианты: дети выполняют заранее оговоренную роль морского животного, рыбы;

изображают разное состояние моря: полный штиль, шторм и т.п.; придумывают фантастическую морскую фигуру по одному, в парах, в тройках.

При каждом проигрывании воспитатель наблюдает за эмоциональным состоянием ребенка, находчивостью, выразительностью, оригинальностью движений и соответствием его пластики характеру изображаемого героя.

2. После игры «Бездомный заяц» детям предлагается придумать варианты игры (оценивается оригинальность и количество)

Подготовительная группа

Наряду с заданиями для старшей группы дополнительно предлагаются новые творческие задания, которые оцениваются по третьему показателю:

1. Детям предлагается придумать подвижную игру по сказке «Красная шапочка», «Маугли» (сказки и рассказы можно менять)

Оценивается умение отобрать противоборствующие роли для участников, определить двигательные действия соревновательного характера, продумать сигналы к началу, перемене и концу действий, кратко сформулировать правила игры.

2. Детям предлагается поучаствовать в конкурсе «выдумщиков»: придумать новую и самую интересную игру (считалку, жеребьевку, сопровождающий текст к игре)