

Министерство образования и науки Российской Федерации  
ФГБОУ ВПО  
«Уральский государственный педагогический университет»

**Н.Г. Куприна**

**Практикум по дисциплине  
«Педагогика народного творчества»**

Методическое пособие  
для студентов педагогических вузов

Екатеринбург 2015

УДК 372. 578 (075.82)  
ББК Ч 421. 355. 23  
К 39

Печатается по решению кафедры эстетического воспитания  
ИПиПД УрГПУ

Куприна Н.Г. Практикум по дисциплине «Педагогика народного творчества»: методическое пособие для студентов педагогических вузов – Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т., 2015.– 110с.  
ISBN 978-5-7186-0684-3

Рекомендован Ученым советом ФГБОУ ВПО «УрГПУ»  
в качестве учебного издания

ISBN 978-5-7186-0684-3

© ФГБОУ ВПО «Уральский государственный  
педагогический университет», 2015  
© Куприна Н. ., 2015

## Содержание

<b>Пояснительная записка</b>	4
<b><i>Практические занятия по теме: Детский пестушный фольклор: образно-игровые способы воспитательного взаимодействия взрослого с ребенком</i></b>	8
<i>Практикум 1. Игры на основе колыбельных песен</i>	10
<i>Практикум 2. Игры на основе пестушек</i>	14
<i>Практикум 3. Игры на основе потешек</i>	17
<i>Практикум 4. Игры с именами</i>	19
<i>Практикум 5. Игры на основе прибауток</i>	21
<i>Практикум 6. Детские фольклорные игры и танцы</i>	25
<b><i>Практические занятия по теме: Образно-игровые приемы экологического воспитания детей в традициях народной педагогики</i></b>	33
<i>Практикум 1. Игры на основе пословиц и поговорок</i>	33
<i>Практикум 2. Игры на основе загадок</i>	36
<i>Практикум 3. Музыкальная театрализация сказки</i>	38
<b><i>Практические занятия по теме: Развитие у детей толерантности на основе интеграции фольклорных традиций народов Урала в воспитательном процессе</i></b>	46
<i>Практикум 1. Диагностические задания по формированию у детей эстетического отношения к природе</i>	55
<b><i>Практические занятия по теме: Диагностика коммуникативно-личностного развития дошкольников в играх-тестах на основе детского фольклора</i></b>	69
<i>Практикум 1. Музыкальные игры-тесты, выявляющие гармоничность эмоциональной сферы ребенка</i>	72
<i>Практикум 2. Музыкальные игры-тесты, выявляющие развитие невербального общения у детей</i>	90

## Пояснительная записка

Актуальной задачей современного образования является объединение академической и народной педагогики в едином русле воспитания человека. Возвращение традиций народной педагогики в практику современных детских образовательных учреждений и жизни общества в целом осознается как насущно необходимый компонент сегодняшнего образования, как выражение государственной политики.

Искусство является важнейшим фактором народного воспитания. В народной педагогике эмоциональное воздействие на личность через образно-игровые и художественные формы способствует ее целостному развитию: жанры народного искусства появляются в жизни человека в определенной закономерности и последовательности, решая воспитательные и развивающие задачи, актуальные для каждого конкретного возрастного этапа.

Игровые, художественно-образные формы детского фольклора соответствуют психике ребенка, отвечают его возможностям и потребностям. Передаваясь от одного поколения к другому в течение многих столетий, произведения детского фольклора обрели содержание и форму, соответствующие особенностям детской психики, законам детской эстетики. В детском фольклоре находится ключ к пониманию возрастной психологии, и в этом смысле его можно рассматривать как уникальную систему гуманитарно-художественного развития личности.

Актуальным представляется обращение к опыту народной педагогики по использованию адаптационных возможностей искусства. Детский художественно-игровой фольклор представлен в содержании программы как своеобразная «школа» социализации, где в игротворческой деятельности формируются качества, необходимых ребенку для полноценного самоощущения в детском коллективе и в целом для активного формирования социально-психологических основ его личности.

*Цель курса* - методологическая и практическая подготовка студентов к реализации в педагогическом процессе воспита-

тельного и развивающего потенциала народного художественного творчества.

*Задачи курса:*

- проанализировать жанры детского, отроческого и юношеского фольклора с позиции возрастной психологии как универсальную дидактическую систему по воспитанию личности;
- раскрыть духовно-нравственные основы семейно-бытового обрядового искусства;
- проанализировать возможности народного художественного творчества в патриотическом, трудовом, нравственном, социальном воспитании личности;
- раскрыть основы природоориентированного мироотношения народа, выраженные в календарно-обрядовой поэзии;
- развить навыки анализа и интерпретации произведений народной художественной культуры, умения эффективно использовать их в нравственно-эстетическом воспитании личности.

*Место дисциплины в структуре ООП.*

Дисциплина «Педагогика народного творчества» относится к вариативной части профессионального цикла дисциплин.

Для освоения дисциплины «Педагогика народного творчества» студенты используют знания, умения, навыки, сформированные в процессе изучения дисциплин базовой части Гуманитарного цикла и базовой части Профессионального цикла, а также дисциплины «Музейная педагогика», «Игровые технологии в творческом развитии детей», «Организация культурно-просветительской деятельности».

*Требования к результатам освоения дисциплины:*

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование у студентов следующих компетенций:

- способен выявлять и использовать возможности региональной культурной образовательной среды для организации культурно-просветительской деятельности (ПК-11).

В результате освоения дисциплины студент должен *знать*:

- принципы реализации педагогического потенциала народного художественного творчества в современных условиях;
- жанры детского фольклора и их воспитательную ценность;
- принципы организации фольклорных игр как воспитательного и развивающего средства;

- песни, танцы и игры в период юношества, подготавливающие подростков к ответственным взаимоотношениям в семье;
  - семейно-бытовые праздники и обряды, воплощающие ценности семьи, труда, нравственных отношений с окружающими;
    - эстетические ценности народа, отраженные в декоративно-прикладном искусстве, в народных промыслах;
    - поэтические воплощения природы в календарных песнях и обрядах;
  - экологические представления народа в праздниках народного календаря.
  - мифологию русского народа;
  - мифологию коренных народов Урала: ханты, манси, ненцев, коми, удмуртов, башкир;
  - жанры детского бытового фольклора: прибаутки, потешки, считалки, загадки, игры;
  - промыслы народной игрушки на Урале;
  - жанры малых форм фольклора: пословицы, поговорки, былички, легенды;
  - жанры календарного обрядового фольклора, народные праздники;
  - жанры и художественные закономерности русской народной сказки;
  - символику оберегов в росписи, вышивке, талисманах;
  - народные промыслы Урала: домовая роспись, роспись по дереву и металлу, вышивка и ткачество, камнерезное искусство;
- уметь:*
- адаптировать фольклорного материала для детской аудитории;
  - организовывать народные игры и художественно-практическую деятельность детей в опоре на фольклорные жанры;
  - организовывать художественно-творческую деятельность детей по игровым моделям фольклора, по структурным схемам народной сказки и малых жанров фольклора, по закономерностям народной росписи, вышивки и т.д.;
  - владеть основами воспитательно-коррекционной работы средствами фольклора;

- владеть технологией организации фольклорных игр и праздников, оптимизирующих приобщение личности к нравственным ценностям народа;
- ориентироваться в современных программах по народному творчеству, связанных с нравственным воспитанием подрастающего поколения.

*владеть:*

- способностью понимать и оценивать действительность с позиций общей культуры и эстетических категорий;
- способностью к толерантному восприятию социальных и культурных различий, уважительному и бережному отношению к историческому наследию и культурным традициям;
- способностью выражать свое отношение в рассуждениях, поступках, результатах культурно-просветительской деятельности; способностью к взаимодействию с коллегами, к работе в коллективе;
- способностью использования современных методик и технологий и возможностей образовательной среды для обеспечения качества учебно-воспитательного процесса культурно-просветительской деятельности.

**Практические занятия по теме:**  
**Детский пестушный фольклор: образно-игровые способы**  
**воспитательного взаимодействия взрослого с ребенком**

Детский фольклор актуален для современной педагогики детства в качестве специфического «дидактического материала» по воспитанию ребенка, здорового духом и телом в опоре на природосообразные и культуросообразные формы педагогического воздействия. Приемы народной педагогики сегодня могут рассматриваться как своеобразные ориентиры в организации образно-игрового воспитательного взаимодействия с детьми. Опора на фольклорный тип мышления и на формы бытования искусства устной традиции в синкретическом единстве с движением, словом и игровым действием позволяет реализовать в современном воспитательном процессе идею полихудожественной игровой деятельности как специфической формы игрового общения.

В нашем понимании детская полихудожественная игровая деятельность - это деятельность, опирающаяся на художественные образы различных искусств, но при этом выходящая за пределы собственно музыки, хореографии, изобразительного искусства, поэзии и т.д. в область выразительного речевого интонирования, ритмических движений, тембровой, шумовой, цветовой, графической, двигательной импровизации. В полихудожественную игровую деятельность дети входят с позиции творцов, где они, пользуясь элементарными, доступными им средствами, могут импровизировать, активно проявлять и выражать свои эмоциональные переживания, включать в свой личностный опыт эколого-эстетические ценности, воплощенные в образах искусства. Включение ребенка в полихудожественную игровую деятельность, организованную по законам бытования искусства устной традиции, является условием эффективного переноса в педагогический процесс механизмов психорегуляции, социализации и эмоционально-деятельностного переживания нравственных ценностей.

В качестве образной основы полихудожественного игрового творчества детей в таком подходе выступает как детский фольклор, так и художественные произведения, представленные

для ребенка с позиции фольклорного восприятия. Художественное произведение в рамках данного подхода предстает не как объект для восприятия и анализа, но как импульс для развертывания игрового сюжета – как игровая модель. Через полихудожественную игровую деятельность происходит погружение детей в эмоционально-образное содержание произведения, где дети «входят в роль» его персонажей и передают в различных действиях связанные с этой ролью эмоции, настроения, чувства, несложный игровой сюжет. Причем, игровой сюжет по своему содержанию может не совпадать с реальной программой произведения или обыгрывать эту программу в соответствии с детской логикой.

Художественные образы изобразительного, музыкального, поэтического искусства, «обыгрываемые» детьми, предстают в синкретическом единстве со словом, движением, выразительным интонированием, зрительными, пространственными, тактильными ощущениями. Основной задачей таких игр является включение детей в эмоционально-чувственное взаимодействие с образами окружающего мира, явленными в искусстве, в межличностные отношения, развивающие навыки общения, создание условий для свободного и творческого проявления индивидуальных качеств.

Важно, что главным «инструментом», с помощью которого воплощается художественный образ в подобной игре, становится сам ребенок: его голос, движения, озвученные выразительными «звучащими жестами», различными шумовыми инструментами, дополненные графическими и живописными фантазиями-ассоциациями. Одновременно ребенок является и исполнителем, и создателем этой игры. Полихудожественная игровая деятельность, организованная таким образом, дарит детям радость творческого перевоплощения и самовыражения через разнообразными практические действия. Она помогает ребенку окунуться «внутри» художественного образа, стать творцом в его эмоционально-смысловом пространстве, приобрести живой опыт эмоциональных переживаний, значимых для процесса его социализации и приобщения к социально значимым ценностям. Полихудожественная игровая деятельность, связанная с разнообразными сенсорными ощущениями, приносит детям радость и

удовольствие, ведет к раскрепощению творческих сил, к самовыражению и гармоничному самоощущению. Рассмотрим более подробно возможности организации полихудожественных игр на основе игровых моделей детского фольклора.

### ***Практикум 1. Игры на основе колыбельных песен***

Психотерапевтический и воспитательный эффект колыбельных песен может быть использован в работе с детьми разного возраста. Слова и напев колыбельной песни легко преобразуются в игру, воспитательная цель которой – создать для детей ситуацию эмоциональной комфортности, настроить на доброе, позитивное восприятие окружающего мира, дать возможность ребенку ощутить ласковое, сочувственное отношение к самому себе и выразить это состояние, воплотить его по отношению к кому-либо другому. Такие игры организуются с помощью различных приемов: пение колыбельной песни для «уставшей» игрушки, воспроизведение движений героев колыбельной песни (Кот - Баюн, Кошечка, Дрема, Угомон, Сон, Сониха и др.), игры со спящими фигурами (которые изображают дети) и т.д.

В процессе этих игр не обязательно разучивать колыбельную специально, достаточно предложить детям подпевать педагогу или просто слушать напев. Само звучание колыбельной мелодии действует успокаивающе, обладает релаксационным эффектом. Важно, чтобы в процессе подпевания дети сидели в удобных позах, выполняли плавные покачивающие движения корпусом и руками (изображали качание колыбели, укачивание игрушки на руках, поглаживали себя по коленям и т.д.). В таких играх можно повторять напев колыбельной несколько раз или петь разные колыбельные – в зависимости от ситуации и настроения детей.

Педагогу, создающему игру на основе сюжета колыбельной, важно продумать движения, позаботиться о том, чтобы эти движения были мягкими, плавными, соответствующими образу тепла, уюта, умиротворения. В процессе игры в колыбельную возникает ситуация для естественного включения приема тактильного взаимодействия детей. В ласковых, поглаживающих

прикосновениях дети обретают опыт бережных, заботливых действий по отношению друг к другу.

Движение переводит эмоции в видимый план, делает их более наглядными, понятными для ребенка. Кроме того, движение помогает ребенку попасть «внутрь» эмоционально-образной ситуации, прожить ее и приобрести свой, субъективный опыт эмоционального переживания. В таком контексте игры с использованием напевов колыбельных песен превращаются в своеобразные тренинги, в которых ребенок овладевает моделями ласковых, бережных, заботливых действий по отношению к окружающим.

Приведем в пример варианты подобных игр.

*Игра «У котика-воркота»* (на основе колыбельной песни «У котика-воркота») И.П.: дети сидят на стульчиках, расставленных полукругом. В центре – «Кот-Баюн» (воспитатель). Кот-Баюн пришел в гости к детям и собирается поиграть с ними и попеть колыбельные песни, да заодно и проверить, знают ли дети колыбельные песни, умеют ли играть с ними.

У котика-воркота  
Колыбелька золотая,  
У дитяти моего  
Есть покраска его.  
У котика ли, у котика  
Периночка пуховая,  
У моего ли у дитяти  
Да помягче его.  
У котика ли, у котика  
Изголовья высокая,  
У дитяти моего  
Есть поллучше его.  
У котика ли, у котика  
Одеяльца хороша,  
У дитяти моего  
Есть поллучше его.  
У котика ли, у котика  
Занавесочка чистая,  
У моего ли, у дитяти  
Есть почище его.

Вы, коты, коты, коты,  
У вас серые хвосты,  
Вы, коты, коты, коты,  
Принесите дремоты.

На первую фразу куплета («У кота-воркота колыбелька золота») «Кот» ходит между стульчиками и в центре круга, делая руками мягкие движения («как кошечка лапками»). Дети подпевают «Коту» и, сидя на стульчиках копируют движения его рук. На вторую фразу куплета («У дитяти моего есть покраше его») «Кот» останавливается около кого-нибудь из детей и ласково, с нежностью касается его (гладит по головке, по плечикам, по ручкам и т.д.). Дети воспроизводят эти движения на себе. В этой колыбельной песенке много куплетов. Многократное повторение спокойного, убаюкивающего напева, который дети сопровождают мягкими, плавными движениями, создает релаксационный эффект.

*Игра «Котенька-коток»* (на основе колыбельной песни «Котя, котенька-коток»)

И.П.: дети сидят на стульчиках, расставленных полукругом. В центре – «Кот-Баюн» (кто-либо из детей).

Котя, котенька-коток,  
Котя серенький хвосток.  
Приди, котя, ночевать,  
Нашу деточку качать.  
Уж ты, котичек-коток,  
Не ходи ты в погребок -  
По сметанку, по творог,  
Уж ты, котик, ты, коток.  
А уж я тебе, коту,  
За работу заплачу:  
Дам кувшин молока  
Да кусок пирога.  
Шубу новую сошью,  
Сапоги закажу.  
Приди, котя, ночевать,  
Нашу деточку качать.

Дети сидя изображают «спящие фигуры», а «Кот» обходит фигуры и к концу куплета (колыбельную поет воспитатель)

выбирает одну из них (приседает рядом или встает за стульчиком). В наступившей паузе все копируют выбранную фигуру. На следующий куплет позы меняются.

*Игра «Спящие фигуры».*

Дети стоя изображают «спящие фигуры», а герой колыбельной – Угомон, Дрема, Сон, Сониха (в зависимости от текста) – обходит фигуры и к концу куплета (колыбельную поет воспитатель) выбирает одну из них. В наступившей паузе все копируют выбранную фигуру. На следующий куплет позы меняются.

Сидит Дрема, сидит Дрема,  
Сидит Дрема на скамейке,  
Сидит Дрема на скамейке, да.  
Плетет Дрема, плетет Дрема,  
Плетет Дрема шелков пояс,  
Плетет Дрема шелков пояс, год.  
Не столь плетет, не столь плетет,  
Не столь плетет, сколько дремлет,  
Не столь плетет, сколько дремлет, ох.  
Проспишь, Дрема, проспишь, Дрема,  
Проспишь, Дрема, красну девицу,  
Проспишь, Дрема, красну девицу, ты.  
Будешь, Дрема, будешь, Дрема,  
Красну девицу жалети,  
Красну девицу жалети, да.

При организации релаксационной игры «в колыбельную» можно использовать не только фольклорные напевы, но и классические, современные композиции со спокойным, умиротворенным эмоциональным тоном или современные колыбельные песни, известные детям. Например, *игра «Баю-бай»*. В начале игры дети вместе с педагогом сидят на полу (на коврик). Затем педагог укладывает одного из детей на пол и в такт песенке мягко поглаживает его по спинке. Остальные дети присоединяются к нему, и все вместе ласково касаются, гладят выбранного в «солисты» ребенка. Постепенно педагог укладывает еще нескольких детей, давая сигнал остальным гладить, баюкать их. На протяжении игры дети меняются ролями. В игре можно назначить дополнительные правила: выиграет или получит приз

тот, кто выберет самую удобную для отдыха позу, окажется самым спокойным, может быть, даже уснет.

## ***Практикум 2. Игры на основе пестушек***

Не менее эффективными для гармонизации эмоциональной сферы ребенка являются игры на основе пестушек, содержание которых – веселое общение взрослого с маленьким ребенком с помощью интонаций и тактильных взаимодействий: потягиваний, поглаживаний, ласковых похлопываний, потираний и т.д. В тактильных «поглаживаниях» нуждаются не только малыши, но и дети более старшего возраста. Сам прием игрового тактильного взаимодействия может быть использован на любом этапе детства. Пестушку можно рассматривать как игровую модель в организации гармоничного взаимодействия на тактильном уровне общения взрослого с ребенком или детей в паре друг с другом. Такие игры не только снимают мышечное напряжение и усталость, но и закладывают программу доброжелательных межличностных отношений в детском коллективе.

*«Капуста»*: с помощью игровых движений в процессе пения пестушки сделать ребенку массаж ног, рук, шеи, спины:

Мы капусту рубим, рубим - рубящие движения ребрами ладоней

Мы морковку трем, трем - трущие движения костяшками пальцев

Мы капусту солим, солим - точечные прикосновения пальцами

Мы капусту жмем, жмем - прожимание мышц пальцами

Сок капустный пьем, пьем - поглаживающие движения ладонями

По такому принципу можно создать игру на основе любой пестушки. По примеру пестушек в игру-массаж может превратиться любое веселое и ритмичное стихотворение для детей. В зависимости от возрастного этапа меняется текст, который подбирается в соответствии с интересами детей данного возраста. Ритмика текста, усиленная выразительным интонированием, точно подсказывает характер движений в такой игре.

«Били лен»: выполнить массажные движения на спине партнера:

Били лен, били	-	стучать кулачками по спине.
Топили, топили	-	растирать ладонями.
Колотили, колотили	-	похлопывать.
Мяли, мяли	-	разминать пальцами.
Трепали, трепали	-	трясти за плечи.
Белы скатерти ткали	-	чертить ребрами ладоней.
На столы накрывали	-	поглаживать ладонями.

«В ушки». Двое играющих становятся друг против друга и поднимают обе руки, согнутые в локтях, так, чтобы ладони рук одного были обращены к ладоням другого. В такт песне они ударяют в ладони друг другу:

Мама била, била, била и все папе доложила.

Папа бил, бил, бил и все бабе доложил.

Баба била, била, била и все деду доложила.

Деда бил, бил, бил и все братьям доложил.

Братья били, били, били и все сестрам доложили.

Сестры били, били, били и в кадушку закатали.

А в кадушке две лягушки, закрывай скорее ушки.

А в кадушке пес Барбос, закрывай скорее нос.

А в кадушке старичок, закрывай скорей бочок.

Произнося три последние строки, играющие быстро прикрывают ладонями уши, нос, бочок – в соответствии с текстом. Побеждает тот, кто сделает это первым.

«Потягунюшки»

Выполнить движения, следуя за текстом.

Потягунюшки, порастунюшки.

А в ручки хватунюшки, а в ножки топтунюшки,

А в роток говорок, а в головку разумок.

«Мешу тесто»

Самостоятельно, а затем в паре выполнить массаж воротниковой зоны.

Мешу, мешу тесто, есть в печи место.

(«месить тесто», выворачивая кулачки)

Буду печь каравай, головоньку валяй, валяй.

(массировать, проминать мышцы шеи, плечевого пояса)

Валяй, валяй каравай. Пришел к Дуне дед Бабай.

(растирать спину вперед и назад)

Шувиль, шувиль,

(массаж спины кулачками)

В печку на лопаточке.

(поглаживание спины).

Подсказанные ритмикой текста пестушек движения связываются с яркими образами (скачущие галопом лошадки, прыгающие зайчики, крадущиеся кошечки и т.п.), расцветаются фантазией детей, будят их творческое воображение. В игру могут быть добавлены музыкальные краски в виде эмоционально яркого, ритмичного сопровождения к песенке. Так, веселая ритмичная музыка может стать основой танца с элементами игрового тактильного контакта или массажа в парах (на спинке партнера). Пение и музыкальное сопровождение ритмически организуют игровую деятельность, делают познаваемый ребенком мир ярким и эмоционально насыщенным.

*«Зайкин огород»*

Движения выполняются в паре (на спине партнера) и четко соответствуют метрической пульсации. Речевое интонирование текста сопровождается ритмичной музыкой.

Был у зайки огород - руки «прыгают» по спине партнера

Ровеньких две грядки - поглаживание спины сверху вниз

Там играл зимой в снежки - мягкое постукивание кулачками

Ну, а летом - в прятки - спрятать кулачки под мышки партнера

А весной в огород - руки «прыгают» по спине партнера

Зайка весело идет

Но сначала все вскопает - вращательные движения кулачками

А потом все разровняет - поглаживание спины сверху вниз

Семена посеет ловко - потрясти расслабленными кистями рук

И пойдет сажать морковку – руки «прыгают» по спине

Ямка – семя, ямка – семя - вращательное движение кулачком по

Ямка – семя, ямка – семя спине и точка щепоткой пальцев

Закопает, прировняет - поглаживание спины руками в стороны

Закопает, прировняет

И, глядишь, на грядках вновь – пробежать пальцами по спине

Прорастут горох, морковь

А как осень подойдет - поглаживающие движения ребром

Урожай свой соберет ладоней в разных направлениях

Все собрал, и как раз - поглаживание спины ладошками  
Наш закончился рассказ сверху вниз

Дети не всегда могут рассчитать силу и характер собственных тактильных взаимодействий с партером по игре. Поэтому желательно сначала научить ребенка игровому самомассажу, дать ему возможность поиграть в паре со взрослым и только потом – со сверстником. Игровой массаж способствует гармонизации взаимоотношений в детском коллективе дошкольников и даже младших школьников. Такие игры закладывают программу доброжелательных отношений детей друг к другу, а также снимают мышечное напряжение и усталость. Музыкально-ритмические движения и тактильные ощущения в процессе игромассажей помогают ребенку творчески познать возможности своего тела, приобрести навыки контроля над своими состояниями, научиться ориентироваться в осваиваемом им мире вещей, живых существ, людей и их взаимоотношений.

Игровые движения в массажных играх связаны с пропеванием или интонационно-выразительным проговариванием текста. Главным при этом является не чистота интонирования с точки зрения правильного исполнения мелодии песенки, но ее эмоциональная выразительность. Голосовое звучание, выразительное интонирование, как и движение, являются эффективным средством регуляции эмоциональных состояний ребенка.

### ***Практикум 3. Игры на основе потешек***

В народной педагогике развитию у ребенка выразительной речевой интонации и сопровождающего ее речевого жеста уделяется большое внимание. Так, обыгрывание песенок-потешек в движении помогает детям научиться соотносить эмоциональную окрашенность интонации с ритмикой и пластикой своего тела. Жесты, сопровождающие речевое интонирование в детских фольклорных текстах, всегда немного утрированы, укрупнены, а потому понятны детям, легко схватываются и копируются ими. Такие песенки-драматизации являются действенными упражнениями на развитие у детей выразительности речевых жестов и интонаций.

*«Шел мишка к броду»*

Потешка выразительно интонируется низким голосом, которому соответствуют тяжелые шаги, размашистые, большие движения рук.

Шел мишка к броду - тяжелое переваливание с ноги на ногу.

Бултых в воду - сесть с размаху, всей тяжестью на стул.

Уж он мок, мок, мок - потрясти расслабленными кистями рук.

Уж он кис, кис, кис - помотать опущенной головой.

Вымок, выкис - встряхнуть руками и головой.

Вылез, высох - поднять голову и выпрямить спину.

Встал на колоду - подняться, потянуться.

Бултых в воду - сесть с размаху на стул.

*«Вот колесо»*

Ведущий-педагог по ходу сюжета предлагает несколько вариантов движений, изображающих действия и предметы («колесо», «сел, да поехал», «сбил – сколотил»). Дети повторяют за ним эти движения. Затем движения придумывают сами дети, по очереди становясь ведущими. Условием игры является соответствие характера движения и интонации: крупные движения сопровождаются низкими интонациями в замедленном темпе, а мелким движениям соответствует высокий регистр, более четкий ритм, быстрый темп.

Вот колесо, вот колесо, вот колесо...

Сел да поехал, сел да поехал...

Ехал, ехал, ехал...

Недоехал! Развалился!

Оглянулся назад – только спицы лежат!

Сбил-сколотил, сбил-сколотил...

Вот колесо... и т.д. сначала.

*«Вьюги»*

Условия игры те же, что и в предыдущей.

Вьюги-вьюги-вьюги вью

Колотушки колочу,

Приколачиваю,

Заколачиваю.

*. «Маланья»*

И.П.: дети стоят в кругу по одному, повернувшись лицом в центр круга. В центре круга – ведущий.

Вслед за ведущим дети поют песенку и повторяют движения:  
У Маланьи у старушки жили в маленькой избушке  
(сопровождается хлопками в ладоши)  
Семь сыновей, все без бровей.  
(показать семь пальцев)  
Вот с такими ушами,  
(растопыренные ладони поднести к ушам)  
Вот с такими носами,  
(показать ладонями с растопыренными пальцами длинный нос)  
Вот с такой головой,  
(очертить руками большой круг рядом с головой)  
Вот с такой бородой!  
(показать руками большую бороду)  
Они не пили, не ели, на Маланью все глядели,  
Вместе делали вот так...(импровизация движений)  
Дети по очереди становятся ведущими, показывают и интонируют названия различных частей тела (по тексту) с соответствующей пиктограмме эмоциональной окрашенностью (пиктограмму показывает ведущему педагог).

#### ***Практикум 4. Игры с именами***

В детском фольклоре существует много игр с именами. Собственное имя – самый привлекательный и, в то же время, удобный, хорошо знакомый игровой материал для ребенка. Дети любят играть в такие игры, придумывают их сами. Ритм подобных игр часто организуется с помощью скакалки или мяча. Например, мяч подбрасывают или отбивают, приговаривая: «Я знаю пять имен девочек (мальчиков): Таня – раз, Маша – два ...». Или двое детей крутят скакалку с двух концов, а третий прыгает и в такт приговаривает: «Роза, мимоза, мак, василек...» или «Красный, синий, голубой, белый... и т.д.». На каком слове запнется, такое получает прозвище. Комический эффект эта игра получает с текстами, типа: «Куколка, балетница, воображуля, сплетница». По типу фольклорных игр могут быть разработаны полихудожественные игры с именами, направленные на формирование у ребенка положительной самооценки.

Процесс формирования мнения о себе, своих качествах и возможностях начинается в самом раннем возрасте. Роль родителей и педагогов в этом процессе весьма значительна. Именно они закладывают основу самооценки ребенка, формируют модели его отношения к себе и «задают программу» в его поведении на многие годы, а то и на всю жизнь. От адекватности самооценки человека, от сформированности моделей позитивного отношения к себе зависит его успех в жизни, преуспевание в любом деле, гармоничность и комфортность самоощущения.

Полихудожественные игры с именами являются своеобразными тренингами, дающими возможность ребенку представить себя в различных ролях, «примерить» на себя эти роли, найти свой образ, свой стиль. Структура этих игр выстроена таким образом, что каждый ребенок выступает ведущим по очереди с другими. Таким образом, каждому уделяется внимание всех: представленный им образ себя тут же копируется всеми. Этот прием позволяет ребенку не только увидеть себя со стороны, но и ощутить свою значимость в коллективе, ведь любые его версии включаются в игровой процесс, и сам он принимается в игру «в любой роли». Кроме того, звучание собственного имени из уст окружающих вызывает положительные эмоции и настраивает на доброжелательные отношения с ними. Громкое, четкое произнесение, выразительное интонирование своего имени помогают ребенку справиться с робостью, почувствовать свои силы и уверенность в себе.

Ритм игры организуется звучащей музыкой или ритмическим сопровождением самих детей и педагога. Приемы организации игр с именами разнообразны:

- интонационная импровизация своего имени (при очередной смене ведущих) на фоне четкого ритма, который воспроизводится всеми участниками в движении (от простых шагов или хлопков, четко отмечающих метр-пульс, до развернутой в пространстве двигательной композиции);

- ролевое распределение детей на фон (изображающий, например, «шум волн» с помощью похлопывания себя ладошками по коленкам) и солистов («отправляющих в плавание» свои имена, т.е. произносящих их в произвольном порядке, в любой удобной динамике во время «шума волн»);

- произнесение по очереди своих имен в различных вариантах-заданиях ведущего (очень громко, очень быстро, шепотом, нараспев, «как будто мама хвалит», «как будто плохие мальчишки дразнят», в сочетании с притопом, с хлопком, подняв высоко руку, присев на корточки и т.д.);

- представление своего имени в каком-либо образе («Марина – море», «Юля – юла», «Антон – мерседес» и т.д. в сопровождении с жестами, мимикой и выразительной интонацией);

- исполнение ритма своих имен (в различных модификациях: полное имя, его уменьшительные, ласковые варианты) по очереди на детских инструментах или с помощью любого предмета, издающего звук (камешки, палочки и т.д.);

- поочередное включение ритмического рисунка имен по сигналу ведущего в метрическую сетку общей композиции;

- исполнение ритма своего имени (голосом или на инструменте) в качестве ритмического остинато с постепенным наложением остинато остальных участников (кульминацию-тутти отмечается ритмо-мелодической импровизацией ведущего) и постепенным, поочередным «выключением» партий;

- составление ритмического рисунка в виде слогоформулы из ряда имен, исполнение его в различных вариантах с движениями и инструментальными воплощениями, а затем превращение слогоформулы в ритмическое сопровождение к какой-либо песенке (песня с аккомпанементом может быть украшена танцем из придуманных движений в исполнении группы детей).

### ***Практикум 5. Игры на основе прибауток***

Игры на основе прибауток сами собой рождались в детской среде. Многие из них живы и сегодня. Настоящей классикой детской музыки стали прибаутки «Тень-тень-потетень», «Скок, скок, поскок, молодой дроздок», «Зайчик ты, зайчик, коротеньки ножки», «Ой, звоны звонят», «Дон-дон, дон-дон, загорелся кошкин дом» и др. Придумать игры на основе прибауток не составляет особого труда. Нужно просто следовать содержанию текстов и характеру их мелодий. Например:  
«Козонька рогатая,

Коза бородатая.

Перепрыгнула плетень и высок и середень.

Перепрыгнула плетень, проплясала целый день.

Правой ножкой поскочи, левой ножкой поскочи,

Поскочи и покричи: «Ме-е-е-е-е».

Ножками коза топ-топ, глазками коза хлоп-хлоп!

Подай, козя, голосок, через темный лесок, через реку куме:

«Ме-е-е».

«Долгоногий журавель на мельницу ездил,

На мельницу ездил, диковину видел.

Козел муку мелет, коза подсыпает,

А козлятки малые муку выгребают.

А бараны- круторожки в дудочки играют,

В дудочки играют, песни распевают.

А сороки-белобоки пошли танцевати,

Пошли танцевати, крыльями махати.

А сова из-за угла ногами топочет,

Ногами топочет, а сама хохочет.

Две гусыни-сударыни стали подпевати,

Стали подпевати, «Га-га-га» кричати.

«Ге-ге-ге, го-го-го, га-га-га» кричати. Все!»

Многие игры на основе прибауток построены по принципу смены ведущих. В них создается ситуация, когда каждому ребенку уделяется внимание всего коллектива. Оказавшись в центре внимания, ребенок становится ведущим. Ему необходимо преодолеть смущение и сделать то, что положено по правилам игры: спеть, станцевать и т.д. Такие игры вырабатывают умение быть ведущим, не растеряться, оказавшись в центре внимания, выполнить игровую роль должным образом, а также позитивно реагировать на возможную временную неудачу. Многие из этих игр и в наши дни пользуются неизменным успехом у детей.

*«Шел козел по лесу»*

Участники игры встают в круг и берутся за руки. Один из ребят изображает козла, он становится на середину круга. Хоровод начинает двигаться, все поют:

Шел козел по лесу, по лесу, по лесу,

Нашел себе принцессу, принцессу, принцессу.

Давай с тобой попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем,  
Ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем,  
Ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем,  
Ножками потопаем, потопаем, потопаем,  
Хвостиком помашем, помашем, помашем  
И опять попляшем, попляшем, попляшем.

При словах «Шел козел по лесу...» «козел» с закрытыми глазами кружится. А когда поют: «Нашел себе принцессу», он останавливается и открывает глаза. Если перед ним оказывается девочка, то козел выбирает ее принцессой и выводит на середину круга. Вместе они выполняют то, о чем говорится в песне: прыгают, хлопают в ладоши, пляшут.

Структура игр со сменой ведущего очень проста: каждый в игре по очереди становится ведущим и оказывается в центре внимания. Оказавшись ведущим, ребенок импровизирует игровые движения. Все остальные участники повторяют движения вслед за ним. По такому принципу организованы многие игры на основе прибауток.

#### *«Журавель»*

Водящий изображает журавля в центре круга: размахивает «крыльями», высоко поднимает согнутые в коленях ноги, совершает наклоны и повороты головы и т.д. Во время пения «журавель» вышагивает противходом и «щиплет конопельку» – детей в кругу. В припеве он танцует, придумывая движения, а дети ему подражают. В конце последнего куплета «журавля» ловят «в сети» и тихонько тормозят.

Повадился журавель, журавель

На зелену конопель, конопель.

Припев:

Такой-такой журавель, такой-такой он зобастый,

Такой-такой он носатый, такой-такой длинный.

Уж я того журавля изловлю,

Сетью крылья обовью, обовью.

Припев.

Чтоб он больше не гулял, не летал,

Конопельку не щипал, не щипал.

Припев.

*«Як скакала коза»*

Як скакала коза, ды по ельничку,  
Хлопцев, девок собирала на беседочку.  
А кого коза возьме? – Ме-е-е-е (говорком).

С пением игрового приговора дети, взявшись за руки, двигаются по кругу. Ребенок в центре круга изображает «козу»: показывает рога, подпрыгивает. Затем дети останавливаются, не размыкая рук, спрашивают: «А кого коза возьме?» На это «коза» отвечает: «Ме-е-е-е», показывая «рогами» на одного из играющих. Выбранный ребенок становится перед «козой», и игра продолжается. В итоге «коза» становится «длиннее», и задача стоящих в кругу – не выпустить ее из круга. Если же круг разрывается, «коза» уводит всех играющих.

*«Купим мы бабушке»*

По ходу игры дети придумывают движения, изображающие появляющихся персонажей (курочка, уточка, индюшонок, поросенок и т.д.) В каждом куплете перечисление персонажей повторяется, и необходимо в точности повторить соответствующие им движения.

Купим мы, бабушка, тебе курочку.

Курочка по зернышку: «Кудах-тах-тах».

(говорком и с соответствующими движениями)

Купим мы, бабушка, тебе уточку.

Уточка: «Кря-кря-кря-кря»,

Курочка по зернышку: «Кудах-тах-тах».

Купим мы, бабушка, тебе индюшонка.

Индюшонок: «Шалы-балы», уточка: «Кря-кря-кря-кря»,

Курочка по зернышку: «Кудах-тах-тах».

Купим мы, бабушка, тебе поросенка.

Поросенок: «Хрюки-хрюки», индюшонок: «Шалы-балы»,

Уточка: «Кря-кря-кря-кря»,

Курочка по зернышку: «Кудах-тах-тах».

Купим мы, бабушка, тебе коровенку.

Коровенка: «Муки-муки», поросенок: «Хрюки-хрюки»,

Индюшонок: «Шалы-балы», уточка: «Кря-кря-кря-кря»,

Курочка по зернышку: «Кудах-тах-тах» (далее возможны импровизации).

## ***Практикум 6. Детские фольклорные игры и танцы***

Телесные, тактильные ощущения составляют основу многих детских фольклорных игр и танцев. Игровые ситуации помогают детям познать силу прикосновений, возможности тактильных контактов в регуляции собственного эмоционального состояния и в налаживании доброжелательных отношений с окружающими.

Ярким примером такого рода является детский танец «Лавата».

В припеве дети ходят по кругу, взявшись за руки, и напевают:

«Дружно танцуем мы – тра-та-та, тра-та-та –  
Танец веселый наш, это Лавата»

Своеобразным запевом являются слова ведущего, например: «У меня ушки хороши, а у соседа лучше!» В этом случае дети ходят хороводом, держа друг друга за уши. Каждый раз ведущий дает новое «задание», и дети берут друг друга за локти, колени, плечи, голову и т.д. Чтобы игра состоялась, прикосновения не должны быть грубыми или болезненными для партнеров.

Во многих играх участники воспринимаются неким «единым телом», где каждый выступает продолжением другого и неотъемлемой частью общего. Например, игра «*Лутаница*»: дети встают в круг, держась за руки, и, не разнимая рук, начинают различные перемещения, запутывающие начальную фигуру. Потом так же, не разнимая рук, нужно «распутаться».

Аналогичным образом построены многие народные танцы. Например, «*Перевертыши*» (*исполняется на мотив любого ритмичного танца в четырехдольном размере*). И.П.: дети стоят в парах друг за другом по кругу четверками. В каждой четверке дети держаться за руки: одной рукой внутри в паре и другой рукой снаружи между парами.

На первую фразу четверки двигаются по кругу по часовой стрелке в такт музыке. На вторую фразу задняя пара в четверке поднимает руки, образуя «воротца», и пропускает в них на свое место первую пару. При этом задняя пара, оказавшаяся теперь

вперед, перекручивается, не выпуская рук друг друга, чтобы оказаться в исходном положении.

Подобные фигуры «переплетения» и «закручивания» широко распространены в русских хороводах и танцах.

#### *«Прялица»*

И.П.: дети стоят в две шеренги, образуя пары, лицом друг к другу. Первая пара является ведущей, она назначает фигуры танца: челночки, ручеек, вьюн.

«Челночки». Дети, стоящие в две шеренги лицом друг к другу, берутся за руки. Движение легкими шагами в такт музыке начинает первая пара: она выдвигается из шеренги в сторону, обгибает соседнюю пару, проходит между этой и следующей парами, выдвигается в другую сторону шеренги и продолжает движение челночком между остальными парами. Пара, следующая за ведущей, ждет, когда «челночек» уйдет вглубь шеренги на расстояние двух пар, и начинает аналогичное движение. Челночки доходят до конца шеренги и возвращаются обратно на свое место тем же способом. Первой окажется на своем месте ведущая пара. Ее задача делать шаги на месте до тех пор, пока все остальные пары не закончат движение. После этого она назначает новую фигуру.

«Ручеек». Дети выстраиваются парами в колонну, взявшись за руку с партнером, лицом к ведущей паре. Ведущая пара поворачивается, встает напротив всей колонны и начинает движение вглубь ручейка. Первая пара пропускает идущих через воротца поднятых рук, а следующая за ней, наоборот, сама проходит через воротца идущей вглубь ручейка пары и т.д. Ведущая пара, дошедшая до конца ручейка, поворачивается по ходу шеренги, становясь ее завершением. Каждая следующая пара, оказавшись на месте ведущей, в свою очередь, поворачивается лицом к шеренге и начинает движение вглубь ручейка. Движение продолжается до тех пор, пока ведущая пара не оказывается на своем месте, дожидаясь, когда и все остальные придут на свои места. Затем назначается следующая фигура.

«Вьюн». Дети встают в колонну парами лицом к ведущей паре, но отпускают руки партнера и отодвигаются в стороны, образуя две шеренги. Ведущая пара поворачивается лицом друг к другу, как бы закругляя шеренгу. Дети ведущей пары бе-

ругся за правые руки и обходят друг друга, левой рукой ухватываясь за левую руку стоящего в противоположной шеренге. Движение, начатое ведущей парой, продолжается по всей шеренге всеми, когда до них дойдет очередь, и до тех пор, пока все, начиная с ведущей пары, не окажутся на своих местах. Далее фигуры танца снова могут назначаться ведущей парой и исполняться до тех пор, пока звучит песня.

Для того, чтобы правильно выполнить все замысловатые фигуры такого рода танцев, нужно почувствовать себя органичной частью целого: вовремя уступить место соседней паре, приноровиться к ритму других, телесно прочувствовать и попасть в общий ритм движения, «вписать» себя в рисунок танца. Вне такого ощущения каждым участником себя как части целого, как единого «тела», танец не состоится.

Танцы, построенные на фигурах «переплетения», могут послужить ориентиром в создании музыкальных игр на развитие у детей культуры тактильных взаимодействий, формирование доброжелательного отношения к окружающим. Ритмика музыкального произведения подскажет прием тактильного взаимодействия детей, характер движения, игровой сюжет.

Многие детские игры и танцы сопровождаются словами. Кульминационные моменты текста отмечены, как правило, громкими восклицаниями: «У-у-ух!», «Раз, два, три!» и т.п. С помощью таких восклицаний сбрасывается напряжение, выплескиваются избыточные эмоции, интонации голоса становятся более выразительными и естественными. До сих пор в летних оздоровительных лагерях для детей пользуются популярностью танцы-игры, сопровождающиеся подпеванием и интонационными возгласами («Буги-Вуги», «Лавата», «Раз-два-три!» и др.).

*«Буги -Вуги»*

Исходное положение (в дальнейшем - И.П.): дети стоят по одному в кругу, повернувшись лицом к центру круга.

Танец сопровождается пением и действиями, описанными в словах:

«Руку правую вперед,  
А потом ее назад,  
А потом опять вперед  
И немного потрясти.

Мы танцуем Буги-Вуги,  
Поворачиваем в круге,  
Поворачиваем в круге и поем:  
«Буги- вуги, о кей! - идут в центр круга  
Буги – вуги, о кей! - возвращаются на И.П.  
Буги-Вуги, о кей!» - взявшись за руки, идут в центр круга  
Мы танцуем Буги-Вуги и поем!» - возвращаются на И.П.

Детские фольклорные танцы можно рассматривать в качестве своеобразных тренингов-упражнений по развитию коммуникативных умений. В фольклорной традиции танец связан с определенным ритуалом, жизненным событием. Поэтому рисунок народного танца всегда наполнен глубоким смыслом, прочными нитями связан с жизнью, с культурой взаимоотношений людей. В фигурах народного танца запечатлены определенные модели поведения, способы выражения эмоций в рамках принятых в культуре народа норм. Движения и фигуры в народных танцах, предназначенных для детей, очень простые, несложные для запоминания. В основе танцевальных сюжетов – образы дружелюбия, партнерской поддержки, одобрения индивидуальных решений в рамках коллективного взаимодействия. Причем, такие коммуникативные игры-танцы есть в детском фольклоре любого народа. В качестве музыкального сопровождения для таких игр-танцев могут быть использованы современные детские песни, подходящие по сюжету или танцевальные мелодии с четкой куплетной структурой.

*«Бинго».*

Игровой момент этого танца – произнесение по буквам имени собачки, про которую сложена веселая песенка. По-английски это будет звучать так: «би», «ай», «эн», «джи», «оу» («Bingo»).

И.П.: дети стоят парами по кругу, лицом по линии танца, держась за руку партнера.

На первую музыкальную фразу - шагают в такт музыке, двигаясь парами по кругу.

На вторую музыкальную фразу – повернувшись лицом друг к другу и держась за руки «лодочкой», двигаются галопом по кругу.

В припеве - дети внутреннего круга остаются на месте, а дети внешнего круга продвигаются от одного партнера к другому, пожимая им в приветствии руки на каждую букву имени Бинго. Партнера, попавшего на букву «оу» (на 12-й такт), обнимают, вкладывая в возглас: «Оу!» приветствие и радость от встречи. Затем берут нового партнера за руку, становясь с ним в исходное положение.

Игра повторяется несколько раз по количеству куплетов.  
*«Паш-паш».*

И.П.: дети стоят в две шеренги, лицом друг к другу, образуя пары на некотором расстоянии. Перед началом танца команды (первая и вторая шеренга) договариваются о том, что они будут изображать в движении. Например, будут изображаться сборы в гости, или работа по дому, или будут музыкантами оркестра, или животными в зоопарке и т.д.

1 часть. Дети в первой шеренге выполняют задуманные движения. Дети во второй шеренге смотрят каждый на своего партнера и в конце фразы хлопают в такт музыке («паш-паш», т.е. «хлоп-хлоп»). Ситуация повторяется еще три раза.

2 часть. Дети первой шеренги подскоками приближаются ко второй шеренге, берут каждый своего партнера под ручку и кружатся вместе с ним. Затем первая шеренга подскоками возвращается на свое место.

В следующем куплете команды меняются ролями. В конце игры команды разгадывают, что было изображено в движениях.

Фигурами приведенных в пример танцев являются естественные жесты и движения, которые в житейском обиходе выражают доброжелательное, открытое отношение людей друг к другу, воспроизводят положительные, радостные эмоции. Освоенные в танце, эти движения могут стать для детей своеобразными моделями, эталонами этикета в естественном процессе общения. Тактильный контакт, осуществляемый в танце, еще более способствует развитию доброжелательных отношений между детьми и формирует их готовность к общению.

В структуру танцев входят все средства невербальной коммуникации: обмен с партнером хлопками в ладоши, дружеские жесты и пожатия рук, выразительные приветственные взгляды, улыбки, одобрительные возгласы и т.д. Такие танцы

содержат в себе модели гармоничного невербального взаимодействия между людьми.

*«Светит месяц».*

И.П.: дети стоят в кругу парами, лицом друг к другу и держаться за руки в положении «лодочка».

1-2 такты - четыре приставных шага вправо с притопом в конце фразы

3-4 такты - четыре приставных шага влево с притопом в конце фразы

5-7 такты - обмен хлопками с партнером на сильные доли мелодии

8 такт - дети внешнего круга машут партнеру рукой и с поворотом вокруг себя переходят к другому партнеру по линии танца

Танец повторяется несколько раз по количеству куплетов.

*«Сапожники».*

И.П.: дети располагаются парами лицом друг к другу по кругу. Дети внутреннего круга изображают сапожников и сидят на корточках, готовясь к «работе». Дети внешнего круга изображают клиентов, выставляя вперед ногу для починки обуви.

1 часть. «Сапожники» работают, делая соответствующие движения в такт музыке. «Клиент» стоит (может выполнять полуобороты туловища вправо и влево, слегка пружиня ногами).

2 часть. «Сапожник» и «клиент» танцуют после работы, кружась подскоками вокруг себя. К концу фразы они могут поменяться ролями, а могут и остаться на своих местах.

Во время проигрыша между куплетами «клиент» раскланивается со своим «сапожником» и переходит к следующему по кругу. Танец повторяется несколько раз.

*«Соседи».*

И.П.: дети стоят парами, взявшись за руку, в произвольном порядке.

1-4 такты - шагают в такт музыке, двигаясь парами в произвольном направлении. К концу части две пары должны встретиться и встать лицом друг к другу.

5-8 такты - хлопками воспроизводится ритмический рисунок музыки. При этом каждый из четырех человек образованнейшей группы должен похлопать ладошками со всеми в своей

группе (с партнером напротив, с партнером соседней пары наискосок; с собственны партнером по паре и снова с партнером напротив).

На следующий куплет пара, прогуливаясь, ищет себе новую пару, и игра с хлопками повторяется.

*«Вальс дружбы».*

И.П.: дети стоят парами по кругу, взявшись в паре за руки и образуя «лодочку». Мелодия вальса сопровождается словами, которые подсказывают действия.

Раз, два, три, - движение по часовой стрелке приставными шагами

на носочек, - остановиться, подняться на носочках

Раз, два, три, - движение против часовой стрелки на носочек, - остановиться, подняться на носочках

Раз, два, три, - движение вправо и влево

покружились,- каждый поворачивается вокруг себя

Хлопнули и разошлись - переход к другому партнеру.

*Мазурка «Улыбка».*

И.П.: дети стоят парами, взявшись за руки, в затылок друг другу (все по часовой стрелке). Впереди – девочка, сзади – мальчик.

Первое музыкальная фраза: партнеры покачиваются, не разнимая рук, вправо и влево на сильные доли.

Вторая фраза: девочка в паре слегка поворачивается вправо и влево на каждую сильную долю, образуя фигуру «окошко». Затем мальчик правой рукой закручивает свою партнершу и передает ее назад стоящему сзади «кавалеру». От стоящего впереди он получает новую партнершу. Танец повторяется.

*«Кадриль».*

И.П.: дети стоят в парах по кругу лицом друг к другу. Держаться за руки в паре, образуя «лодочку».

Первая фраза (на слова: «Когда-то россияне»): пары в такт музыке двигаются в центр круга. Вторая фраза («Маруси, Тани, Вани»): пары двигаются на исходную позицию. Третья фраза и четвертая фразы («Танцую на гуляньи, отрыли новый стиль»): движения повторяются. Фразы на слова: «Окончена работа, опять пришла суббота» - партнеры обходят друг друга, опуская и поднимая согнутые в локтях руки. «И нам с тобой охота» –

держась за руки делают шаг друг к другу и шаг друг от друга; «Кадриль потанцевать» – меняются партнерами.

*«Полька»*

И.П.: дети стоят в кругу парами лицом по линии танца. У детей внутреннего круга левая рука лежит на плече впереди стоящего, а правая обнимает за талию своего партнера в паре.

Музыкальное сопровождение: танцевальная пьеса в трехчастной форме (АВС) с многократными повторениями танцевального куплета.

1 часть. Пары двигаются шагом в такт музыке по кругу.

2 часть. Дети внутреннего круга встают лицом в центр и хлопками отмечают музыкальные доли (педагог может задать ритмическое остинато, степень сложности которого зависит от подготовленности детей). В это время дети внешнего круга подскоками движутся по линии танца и к концу этой танцевальной части выбирают себе нового партнера.

3 часть. Вновь образовавшаяся пара поворачивается лицом друг к другу, берет за руки лодочкой и прыгает галопом вправо с притопом в конце фразы, затем то же влево. Музыка и движения 3 части повторяются два раза.

*«Миксер»*

И. П.: дети стоят парами, держась за руку партнера, в произвольном порядке.

1-2 такты - шагают парами в такт музыке в произвольном направлении

3 такт - четыре шага в направлении друг от друга

4 такт - три хлопка, затем три притопа

5-6 такты - кружатся со своим партнером, соединив правые руки

7-8 такты - находят нового партнера и кружатся с ним, соединив левые руки.

Танец повторяется несколько раз.

***Практические занятия по теме:***  
**Образно-игровые приемы экологического воспитания детей  
в традициях народной педагогики**

***Практикум 1. Игры на основе пословиц и поговорок***

Прием ассоциативных сопоставлений человека с природными явлениями широко используется в фольклоре. Народной педагогией тонко подмечена эффективность поэтической ассоциации в нравственном воспитании личности. В частности, этот прием составляет основу многих народных пословиц и поговорок. Пословицы и поговорки – особый вид устной поэзии, веками впитывающий в себя трудовой опыт многочисленных поколений. Очень часто в пословицах описание повадок животных или природных явлений способствует четкому выражению отношения в народе к тем или иным поступкам человека:

«В малой воде большая рыба не водится»

«Кобыла от работы потеет, а жеребенок от беготни»

«Цыплят по осени считают»

«Яблоко от яблони недалеко падает»

«Волка ноги кормят» и т.д.

Емкий поэтический образ, основанный на яркой ассоциации, помогает увидеть эстетическую ценность положительных нравственных качеств человека. Пословицы и поговорки не велики по объёму, но очень ёмки по смыслу, и с этим связана их особая эмоциональная насыщенность. Через четкую ритмику слов, интонационную окраску, использование специфических языковых средств выразительности они передают отношение народа к тому или иному предмету или явлению. Это яркое, броское обращение одновременно и к разуму, и к чувству.

Пословицы и поговорки являются эффективным средством накопления у детей экологических представлений. Существует множество поговорок, концентрирующих в себе практический опыт народа, его миропонимание и всевозможные знания в красочной и лаконичной форме. В таких пословицах и поговорках содержатся взгляды на мир, ценностные ориентиры в нем человека, представление о единстве законов природного и социаль-

ного окружения человека. В них заложен огромный потенциал в развитии экологической культуры личности.

Познакомить детей с фольклорными пословицами и поговорками – значит приобщить их к мудрости народа, увлечь красотой и поэзией родного языка. Игры на основе пословиц и поговорок могут стимулировать интерес детей к этому жанру устного народного творчества. Поговорка, эмоционально яркая и ритмичная, может стать слогоформулой, на которой выстраивается полихудожественная игра с детьми. Хлопки, щелчки, притопы и другие разнообразные «звучащие жесты», сопровождающие слогоформулу, помогут детям воплотить ее ритмику в движении, пережить ее в телесных ощущениях, воспроизвести затем этот ритм на инструментах, а сюжет и собственные впечатления – в рисунках.

Приведем пример такой *игры на основе поговорки*: «Лук – от семи недуг»

Дети вместе с педагогом стоят в кругу. Педагог произносит поговорку, объясняет ее смысл и предлагает детям игру в нее. Сначала он сам произносит поговорку в различных вариантах: высоким голосом, низким, тихим, громким, быстро, медленно и т.д. Дети копируют его.

Постепенно слогоформула «Лук – от семи недуг» в интонировании педагога получает четкий ритмический рисунок (та - ти-ти – та – та – та-а), а диалог педагога с детьми укладывается в двухдольную метрическую сетку. В этой простой ритмической структуре варьируется интонация, регистр, тембровые краски, а также сопровождающие слова движения. Педагог хлопает в ладоши, шлепает ими по коленям, топает, щелкает пальцами и т.п.

Педагог не только демонстрирует различные варианты звучащих жестов и интонаций, но и постоянно обращается с вопросом к детям: «Кто хочет показать, как нам хлопать (топать, шлепать и т.д.)?» Чтобы разбудить детскую фантазию, раскрепостить детей, педагог и сам предлагает неожиданные идеи. Например, хлопать можно быстро, медленно, прямо перед грудью, вверху, внизу, тихо, громко, в различных и неудобных положениях тела, в прыжке; шлепать можно по двум коленям, по одному, тыльной стороной ладони, стоя, двигаясь, одним пальцем, в сочетании с хлопками, ритмично и вне ритма; топать можно

всей ступней, пяткой, носком, прыгая, сидя, в различных и неудобных положениях тела, в сочетании со шлепками и хлопками, громко, тихо...

Итогом такой игры может быть выученный с детьми ритмический рисунок со звучащими жестами. С этим ритмическим сопровождением педагог может соединить подходящую по характеру песенку или мелодию танца. Например, на фоне данного повторяющегося ритмического рисунка педагог может выразительно проинтонировать, попадая в метрическую сетку, загадку про лук:

Лук от се - ми не - ду - у - - - - г  
(Та ---- ти-ти--- та—та----- та-----а-----)  
Си-дит баб-ка, на гряд- ках, вся в за-платках  
Кто за-плат-ку о – тор ----- вет-----  
Тот за-пла-чет и уй ----- дет-----

Слогоформула, повторяемая много раз с различными сопровождениями, но в одном ритме, создает эффект ритмического оstinато (от итал. *ostinato* – многократно повторяющийся ритмический или мелодический оборот). В фольклоре такой прием употребляется как композиционный: повтор ритмо-мелодической формулы составляет основу структуры многих песен и танцев (особенно, архаического и детского фольклора). Коллективное выстраивание единого темпа и ритма в пении и движении с помощью оstinато в традиционных народных культурах используется как оптимальная структура для энергообмена всех участвующих в действе. Подобный энергообмен имеет направленный психологический эффект: это либо своеобразная терапия, либо внушение всем присутствующим определенных состояний, соответствующих ситуации.

В данном случае использование приема ритмического оstinато рождает у детей положительные эмоции от ритмической упорядоченности игрового действия, от слаженной совместной деятельности в процессе игрового общения. Кроме того игровой повтор – прекрасный прием для прочного запоминания какого-либо текста.

Все речевые игры со слогами формулами укладываются в несложную схему. На первом этапе слога формула прорабатывается интонационно и в движениях со звучащими жестами. Вари-

анты предлагаются как педагогом, так и самими детьми, а затем повторяются всеми вместе. На втором этапе может быть развернута игра, в которой сюжет текста превращается в небольшое действие. Оба первоначальных этапа связаны с экспериментом, импровизацией, неожиданными идеями. Третий этап – исполнение освоенного ритмического рисунка на инструментах с наиболее удачными и подходящими звучащими жестами и интонациями, использование его в качестве ритмического остинато к песне или танцу. Заключительный этап игры, таким образом, должен представлять собой эстетический результат, выстроенность идей и творческих находок в некую органичную законченную форму.

Для организации подобных игр нужен особый творческий и игровой настрой педагога: его готовность принятия разнообразных, иногда нелепых, с точки зрения взрослого, детских идей, его чувство юмора, умение быть вместе с детьми, а не над ними. В то же время педагог в таких играх является режиссером, исподволь подводящим игру к эстетически значимому результату.

### ***Практикум 2. Игры на основе загадок***

Развитие ассоциативно-образных, поэтических представлений о мире связано с жанром загадки. Загадки возникли в глубокой древности как выражение магических взаимодействий людей с природой. Загадки возникли как тайная, иносказательная речь, запутывающая злых духов, отвлекающая их от намерений и планов людей. Знание загадок расценивалось как владение магическим средством, без которого человеку не удастся постоять за себя, за свой род, за свою семью. Владеть магией слова должны были все: и взрослые, и дети. (Не случайно во многих сказках герои проходят своеобразное испытание: отгадаешь загадку – станешь царем народа и мужем прекрасной принцессы, а не отгадаешь – голова с плеч. Отгадывание загадок женихом входило в ритуал свадебного обряда). Поэтому загадкам обучали с детства. Чтобы облегчить ребенку отгадывание, существовал порядок загадывания: первыми шли загадки про человека, его лицо, голову, руки и т.д.; затем – про вещи в доме и про сам дом. Потом загадка «выходила» во двор, «попадала» к

домашним животным, в огород, а уж затем – в поле, в лес, к речке, повествовала о явлениях природы, о временах года.

Образы окружающего мира предстают в загадках иносказательно, метафорично. Некоторые загадки являют собой яркие образцы художественного поэтического мышления народа. Показательно, что загадки в древности пели: их музыкальные образы были столь же поэтичны и выразительны, как и слова. Поэтические образы загадок дошли до наших дней, и сегодня их яркие ассоциативные образы способны включить детей в эмоционально-образное общение с окружающим миром, обогатить их разнообразными представлениями о природе, научить замечать ее красоту и выразительность. На основе загадки можно организовать с детьми увлекательную игру по такому же принципу, как и на основе пословиц.

Например, загадка: *«Из куста шипуля, за ногу тяпуля»* (змея). В этой игре можно использовать следующие приемы:

- интонирование текста в соответствии с характером загадки (низким, страшным, зловещим, таинственным голосом);
- озвучивание текста соответствующими по тембру инструментами, шипящими звуками голоса, шуршащими предметами;
- сопровождение текста выразительными движениями;
- разыгрывание придуманного сюжета, соответствующего тексту.

*«Прыгает тютюшечка, сам не зверь, не птюшечка»* (лягушка). В игре используются аналогичные приемы:

- интонирование текста голосом в различных регистрах, с различной эмоциональной окрашенностью;
- разделение текста на фразы и интонирование по цепочке;
- придумывание движений к каждой фразе слогоформулы;
- игровая драматизация сюжета с разделением детей по ролям («болото», «кочки», «кусты» и т.д.);
- воспроизведение ритмического рисунка слогоформулы в движениях и на инструментах.

Важно продумать заключительный этап игры, в котором будут представлены все встречавшиеся в игре формы деятельности.

### *«Пароход»*

И.П.: дети сидят на стульчиках, расставленных по кругу. Педагог поет на несложную импровизированную мелодию песенку-загадку, а дети ее отгадывают:

«До чего народ доходит –  
Самовар по речке ходит,  
На семь верст голосит,  
Из трубы дымок валит»

Затем «отгадка» – бумажный кораблик – в руках педагога начинает «плавать по волнам», двигаясь по кругу, и сопровождается пением педагога вместе с детьми. Кораблик «плавает» по кругу, а песенка повторяется несколько раз. С очередным повтором ведущий меняется: кораблик передается педагогом кому-то из детей (в следующий раз этот ребенок передаст кораблик другому). Ребенок, оказавшийся ведущим, не только получает бумажный кораблик, но и вынимает из него пиктограмму. По пиктограмме ребенок задает эмоциональную окрашенность мелодии. Например: «Будем петь весело!», «А теперь – ласково», «Сердитым голосом», «Капризным голосом...» Ведущий – ребенок, у которого оказался кораблик, не только определяет по пиктограмме, с какой эмоциональной окраской петь песенку, но и сам «входит в образ» – подбирает соответствующие движения, шаги, мимику, интонации.

### ***Практикум 3. Музыкальная театрализация сказки***

Природа в сказках всегда выступает в живых образах. Живая природа помогает человеку, взаимодействует с ним при условии, если человек относится к ней бережно, внимательно и уважительно. Часто герои в сказках бывают наказаны за пренебрежительное, бездушное отношение к природе.

Сказка погружает ребенка в воображаемые обстоятельства, заставляет эмоционально пережить вместе с героями все перипетии сюжета, и таким образом обогащает личностный опыт ребенка. Добрый, хороший герой для ребенка – всегда предмет подражания. Правила поведения, модели взаимоотношений между людьми, основы отношения к окружающей природе, по-

черпнутые ребенком в сказках, присваиваются им и транслируются в игровые и житейские ситуации. Сказки помогают увидеть красоту природы, испытать радость от прекрасных встреч с окружающим миром.

Сказка – проверенное временем, испытанное в народной педагогике эффективное средство эколого-эстетического воспитания ребенка. Драматизации сказок, разыгрывание детьми сказочных сюжетов, совместные с воспитателем беседы по сказкам развивают у детей способность к анализу своих действий и поступков, направленных на мир природы. Педагог может воспользоваться многочисленными методическими рекомендациями и разработками развлечений детей на основе сказок. Дети выучат под руководством воспитателя песенки и танцы сказочных героев, выступят на концерте перед родителями и, безусловно, получат удовольствие.

Есть и другой прием инсценирования сказки – включение детей в полихудожественную игру. Для эмоциональных перевоплощений детям могут быть предложены самые разнообразные сказочные темы: танцы зверей и птиц, танцы сказочных героев, танцы цветов, танцы огня, воды, облаков, снежинок и т.д. Музыкальные художественные произведения в этом случае предстают не как объект для слушания и анализа, а как игровая модель для двигательных пластических импровизаций под музыку и рисования музыки. Эти формы полихудожественной игры взаимно дополняют друг друга. Движение под музыку, как правило, предваряет рисование: ребенку необходимо телесно пережить эмоциональное содержание музыкального произведения, чтобы затем выразить образы своей фантазии в красках и линиях.

Самый простой способ организации игрового движения под музыку – повтор детьми движений за педагогом. В зависимости от того, на что хочет нацелить внимание детей педагог – на живописность музыкальных красок-тембров или на выразительность линий-интонаций, он может продумать дополнительные средства выразительности своей пластической импровизации. Например, педагог может раздать детям яркие цветные газетные платочки, ленточки или другие атрибуты, которые помогут «включить» цвет в движение. Чтобы заострить внимание

детей на характере интонационных линий, педагог может выразить их в жестах, выстроить эти линии в пространстве в процессе импровизации движений (водить детей за собой «змейкой», закручивать движение по спирали, «улиткой», вводить разнообразные рисунки хоровода и т.д.)

После того, как дети освоились с формой имитации движений за педагогом, можно организовывать с ними собственно пластические импровизации. Игровой прием смены ведущих, описанный выше, может быть использован в обыгрывании сказочных фрагментов. Например, игра «*Водоросли*» может включиться в сказку, где дети представляют себя в гостях у Морского царя. Они делают под музыку движения, изображая колышущиеся водоросли. Роль «ведущей водоросли» передается вместе с зеленым газовым шарфиком каждому по очереди – по кругу. Шарфик можно передавать не только по кругу, но и перебрасывать его детям, стоящим в кругу напротив. Необходимость соблюдения тишины и внимательного вслушивания в музыку можно обыграть, введя в игру фигуру Морского царя. Морской царь (педагог или кто-нибудь из детей) забирает к себе (усаживает в центр круга) тех, кто нарушил тишину в его царстве. «Водоросли», которые остались в игре до конца звучания музыки, получают от Морского царя призы (если призов не оказалось, то в качестве подарка «дисциплинированные водоросли» могут полюбоваться на веселый танец, который для них станцуют Морской царь вместе с «проигравшими водорослями»).

Педагогу необходимо помнить, что условием творчества детей в любых его проявлениях является свобода выбора и отсутствие авторитарного давления со стороны взрослого. Поэтому в игру со сменой ведущих необходимо ввести дополнительные правила.

1. Ведущим сможет быть каждый, когда до него дойдет очередь. «Очередь» легко организовать, придав ей форму круга: дети стоят в кругу и передают роль ведущего по кругу (против или по часовой стрелке, как договорятся). Когда дети освоят форму общего круга, можно переходить к нескольким маленьким кружкам, квадратикам, треугольникам, к движению змейкой, к игре в парах и т.д.

2. Любые действия, предложенные ведущим, принимаются без обсуждения и в точности повторяются всеми. Даже если ребенок растерялся и просто стоит или топчется на месте, игра не должна останавливаться. Педагог, принимающий участие в игре наравне со всеми, в этом случае должен взять на себя роль «дирижера» и помочь ребенку достойно выйти из создавшейся ситуации. Например, педагог в своем варианте повтора движения может шутливо обыграть топтание незадачливого ведущего на месте и жестом, мимикой дать понять всем, что такой вариант тоже возможен.

3. Каждый может оставаться ведущим столько времени, сколько захочет. Свою роль ведущего ребенок может передать следующему, когда захочет или когда иссякнет его фантазия. Это правило легко выполнимо на начальных стадиях включения детей в подобные игры, когда дети еще не привыкли быть в роли ведущего, стесняются и стараются быстрее передать эту роль следующему. В дальнейшем некоторые дети настолько осваиваются с ролью ведущего, что с нежеланием отдают ее другому. В таких случаях педагог должен изменить правило: ведущие меняются на каждую музыкальную фразу, куплет или часть музыкального произведения.

Для пластических импровизаций детей необходимы импульсы-мотивации – интригующие, захватывающие воображение ребенка игровые сюжеты. Музыкальные образы, связанные в игре с образами природы и пережитые детьми в движении, в дальнейшем становятся сюжетами детских рисунков.

Для эмоциональных перевоплощений детям могут быть предложены самые разнообразные сказочные темы: танцы зверей и птиц, танцы сказочных героев, танцы цветов, танцы огня, воды, облаков, снежинок и т.д. Музыкальные художественные произведения в этом случае предстают не как объект для слушания и анализа, а как игровая модель для двигательных пластических импровизаций под музыку и рисования музыки. Эти формы полихудожественной игры взаимно дополняют друг друга. Движение под музыку, как правило, предваряет рисование: ребенку необходимо телесно пережить эмоциональное содержание музыкального произведения, чтобы затем выразить образы своей фантазии в красках и линиях.

Самый простой способ организации игрового движения под музыку – повтор детьми движений за педагогом. В зависимости от того, на что хочет нацелить внимание детей педагог – на живописность музыкальных красок-тембров или на выразительность линий-интонаций, он может продумать дополнительные средства выразительности своей пластической импровизации. Например, педагог может раздать детям яркие цветные газовые платочки, ленточки или другие атрибуты, которые помогут «включить» цвет в движение. Чтобы заострить внимание детей на характере интонационных линий, педагог может выразить их в жестах, выстроить эти линии в пространстве в процессе импровизации движений (водить детей за собой «змейкой», закручивать движение по спирали, «улиткой», вводить разнообразные рисунки хоровода и т.д.)

После того, как дети освоились с формой имитации движений за педагогом, можно организовывать с ними собственно пластические импровизации. Игровой прием смены ведущих, описанный выше, может быть использован в обыгрывании сказочных фрагментов. Например, игра «*Водоросли*» может включиться в сказку, где дети представляют себя в гостях у Морского царя. Они делают под музыку движения, изображая колышущиеся водоросли. Роль «ведущей водоросли» передается вместе с зеленым газовым шарфиком каждому по очереди – по кругу. Шарфик можно передавать не только по кругу, но и перебрасывать его детям, стоящим в кругу напротив. Необходимость соблюдения тишины и внимательного вслушивания в музыку можно обыграть, введя в игру фигуру Морского царя. Морской царь (педагог или кто-нибудь из детей) забирает к себе (усаживает в центр круга) тех, кто нарушил тишину в его царстве. «Водоросли», которые остались в игре до конца звучания музыки, получают от Морского царя призы (если призов не оказалось, то в качестве подарка «дисциплинированные водоросли» могут полюбоваться на веселый танец, который для них станцуют Морской царь вместе с «проигравшими водорослями»).

Педагогу необходимо помнить, что условием творчества детей в любых его проявлениях является свобода выбора и отсутствие авторитарного давления со стороны взрослого. Поэто-

му в игру со сменой ведущих необходимо ввести дополнительные правила.

1. Ведущим сможет быть каждый, когда до него дойдет очередь. «Очередь» легко организовать, придав ей форму круга: дети стоят в кругу и передают роль ведущего по кругу (против или по часовой стрелке, как договорятся). Когда дети освоят форму общего круга, можно переходить к нескольким маленьким кружкам, квадратикам, треугольникам, к движению змейкой, к игре в парах и т.д.

2. Любые действия, предложенные ведущим, принимаются без обсуждения и в точности повторяются всеми. Даже если ребенок растерялся и просто стоит или топчется на месте, игра не должна останавливаться. Педагог, принимающий участие в игре наравне со всеми, в этом случае должен взять на себя роль «дирижера» и помочь ребенку достойно выйти из создавшейся ситуации. Например, педагог в своем варианте повтора движений может шутливо обыграть топтание незадачливого ведущего на месте и жестом, мимикой дать понять всем, что такой вариант тоже возможен.

3. Каждый может оставаться ведущим столько времени, сколько захочет. Свою роль ведущего ребенок может передать следующему, когда захочет или когда иссякнет его фантазия. Это правило легко выполнимо на начальных стадиях включения детей в подобные игры, когда дети еще не привыкли быть в роли ведущего, стесняются и стараются быстрее передать эту роль следующему. В дальнейшем некоторые дети настолько осваиваются с ролью ведущего, что с нежеланием отдают ее другому. В таких случаях педагог должен изменить правило: ведущие меняются на каждую музыкальную фразу, куплет или часть музыкального произведения.

Для пластических импровизаций детей необходимы импульсы-мотивации – интригующие, захватывающие воображение ребенка игровые сюжеты. Музыкальные образы, связанные в игре с образами природы и пережитые детьми в движении, в дальнейшем становятся сюжетами детских рисунков.

*Игра «Мышки на зарядке».*

И.П.: дети стоят в кругу по одному, повернувшись лицом в центр круга. Педагог рассказывает детям сказку про дружную

мышиную семью, которая по утрам в полном составе обязательно делала зарядку. Детям предлагается вспомнить, какие движения делают во время зарядки, пофантазировать, как эти движения делали бы маленькие мышки.

Дети делают движения зарядки под музыку, повторяя их за ведущим. Роль ведущего передается каждому по очереди – по кругу.

Аналогичным способом могут быть организованы игры на основе музыкальных произведений с яркими и выразительными образами, которые дети способны воспринять и выразить пластически. Педагог может проявлять собственное творчество в поисках композиционных приемов для организации игр-импровизаций с детьми. В дальнейшем это могут быть более свободные пластические композиции или игры с сюжетами, придуманными самими детьми.

#### *«Волшебный сад»*

И.П.: дети сидят на корточках по кругу, закрыв голову руками и изображая цветы в закрытых бутонах.

С первых звуков музыки ведущий (педагог или кто-либо из детей по собственному желанию) «оживляет» цветы «волшебной палочкой». Цветы «распускаются», качаются, кружатся на месте, танцуют друг с другом и «волшебником»-ведущим в соответствии со звучащей музыкой. В завершении пьесы «цветы» должны снова закрыться в бутоны.

#### *«Танец деревьев»*

Педагог выбирает трех или четырех ведущих (как правило, детей, которым нравится быть в центре внимания, нравится выступать, придумывать оригинальные движения). Ведущие стоят в центре круга на некотором расстоянии друг от друга, лицом к общему кругу.

С началом музыкального звучания ведущие импровизируют различные движения руками, изображая качающиеся ветви дерева. Остальные выбирают себе ведущего, повторяют за ним движения и постепенно образуют вокруг ведущих самостоятельные группы.

#### *«Веселые снежинки»*

И.П.: дети делятся на группы по четыре человека и встают в свою четверку, образуя фигуру ромба. Ведущий четверки сто-

ит спиной к своей группе, а остальные ее участники повернуты лицом к спине ведущего.

С началом звучания ведущий начинает импровизировать движения под музыку, а остальные участники четверки повторяют движения за своим ведущим. Когда ведущему надоест его роль, он поворачивается вправо или влево и отдает роль ведущего соседу. Четверка перестраивается под нового ведущего, и танец продолжается.

*«Танец маленькой речки»*

И.П.: дети стоят в произвольном порядке по одному и держат в руках легкие газовые платки.

С началом звучания дети начинают играть каждый со своим платком, придумывая движения, соответствующие характеру музыки и образу струящейся воды. Педагог дает возможность детям поэкспериментировать в процессе манипуляций с платком, найти свои варианты движений. Затем дети встают в пары и под музыку находят совместное с партнером пластическое решение – придумывают свою танцевальную фигуру.

На следующем этапе дети встают парами по кругу (каждый со своим партнером в этой игре). Музыка начинает звучать с самого начала. Каждая пара по очереди выходит в центр круга и становится ведущей, показывая свой, уже найденный, вариант пластического решения музыкального образа. Все остальные копируют в парах движения ведущих.

Природа, отраженная в сознании ребенка в живых поэтических образах, - это и есть первый значимый шаг в воспитании гуманного отношения к ней в будущем. Сознание любого народа экологично в своих основах, поскольку зиждется на гармонии человека с природой. Приобщение детей к традициям своего народа – естественный путь их экологического воспитания.

***Практические занятия по теме:***  
**Развитие у детей толерантности на основе интеграции  
фольклорных традиций народов Урала  
в воспитательном процессе**

Самой очевидной и глубинной общностью различных народов, проживающих в Уральском регионе, является природа этого края, родная для каждого, кто родился на этой земле, не зависимо от его национальности. Природно-биологический ландшафт направляет формы взаимодействия человека с окружающей средой и определяет значимые характеристики национального характера, духовные ценности народа, формирует поведенческие нормы в бытийственной сфере. Таким образом, воспитание у подрастающего поколения любви к родному краю, этического отношения к природе, ответственности за сохранение ее красоты и богатств является фундаментом формирования межнациональной толерантности в единстве с национальным самосознанием.

Образы природы родного края составляют основу фольклора любого народа. Пройдя через время и вобрав культурный опыт нации, народное творчество сконцентрировало в себе и отобрало самое характерное, что есть в национальном характере. При этом система нравственных и духовных ценностей народа в фольклоре раскрывается через взаимоотношения человека с окружающим миром природы. Эта особенность фольклора обладает огромным педагогическим потенциалом в воспитании межнациональной толерантности у современных детей. Фольклор раскрывает общую «корневую» систему ценностей всех народов: идущее из глубины веков природоориентированное, эцентричное сознание, включающее явления природы в качестве живых и одухотворенных личностей в систему человеческих отношений. Акцентирование в педагогическом процессе этой идеи может оказаться главным связующим звеном при нахождении точек соприкосновения и общности различных национальных культур.

Большим педагогическим потенциалом в эколого-эстетическом воспитании детей обладают праздники народного календаря, которые во всей полноте отразили взаимоотношения

человека с природой. В календарных праздниках воплотились представления наших предков о природе как продолжении самих себя, а о себе как об органичной части окружающего мира.

Представления о том, что окружающий мир и человек созданы по одним и тем же законам, лежат в основе имитационной магии, составляющей суть многих календарных обрядов. Так, на Руси во время Масленицы разворачивалось игровое действо «взятие снежного городка», которое являлось отголоском древнего ритуала, помогающего Весне взять верх над Морозом. Примером имитационного ритуала в башкирских обычаях может служить игровое обливание водой детей и молодежи весной после окончания сева с целью защитить посевы от засухи. Такие примеры встречаются в большом количестве в русской и башкирской календарной традиции.

Для современных детей такого рода игровые ритуалы представляют большой интерес. Сегодня они могут быть объяснены как своеобразная помощь человека окружающему миру: *«Наши предки не отделяли себя от природы. Все, что их окружало, они воспринимали как продолжение самих себя, а себя как частичку огромного живого мира. Поэтому все природные явления в народном творчестве одушевлены, т. е., как и человек, имеют душу, характер, свой нрав и привычки. С природой человек может общаться: попросить о чем-нибудь, поблагодарить, поговорить, поделиться самым сокровенным. В древности, люди считали, что природу можно не только просить о чем-то, но и помогать ей: ускорить приход тепла весной, помочь солнцу «повернуться на лето», бурю успокоить, напомнить дождю, чтобы не запаздывал, снегу, чтобы вовремя поля укрыл... Ведь человек и окружающий мир созданы по одним и тем же законам, являются продолжением друг друга. Так люди думали и стремились своими действиями воспроизводить действия природы. Таким способом они помогали ей сохранить заведенный порядок. От порядка в мире зависела и жизнь самого человека.*

*Так и возникли календарные обряды – как помощь человека своему миру. Ритуальные действия людей усиливали или смягчали природные явления, поддерживали порядок их чередования. С другой стороны, и сам человек должен был следовать заведенному в природе порядку, все делать вовремя. Поэтому такое*

*огромное количество указателей, примет содержится в народном календаре на каждый день: зимой – чтобы предугадать раннюю или позднюю весну, дождливое или засушливое лето, подготовиться к ним заранее, а весной или осенью – чтобы вовремя поле засеять, да убрать урожай».*

Представления о единстве человеческого и природного начала, их общих корнях в народном мировосприятии порождали особый строй чувств наших предков, ощущавших себя участниками природных событий. Не только ритуальные действия, но и многие фольклорные сюжеты могут быть объяснены современным детям с позиции психологической включенности в события природного мира человека традиционной культуры. Например, сюжет хороводной песни «Со вьюном я хожу» можно пояснить следующим образом: *«Весной, когда природа наряжалась цветами и травами, девушки выходили на улицу, водили хороводы. Они наряжались так же, как и природа: надевали на голову венки из цветов, украшали себя ветками. И пели песни о красоте природы. В песне «Со вьюном я хожу» рассказывается о девушке, которая наряжает себя цветами и растениями. Зеленый вьюнок она называет золотым, как самое драгоценное из своих украшений...»*

Наиболее эффективно поэтапное введение детей в образный мир народной календарной обрядовости разных народов. На первом этапе важно развивать у детей средствами фольклора эстетическое отношение к родной природе – тому общему, что объединяет их, независимо от национальной принадлежности. В рамках этой задачи плодотворным будет акцентирование идеи о единстве природы и человека, которая выражается в фольклорных образах разных народов.

В качестве примера возможного выстраивания материала представим тематический план программы «Образы природы родного края в играх русских и башкирских детей» (тематика занятий в программе раскрывается на материале и русского, и башкирского народного творчества).

*Учебно-тематический план занятий по программе  
«Образы природы родного края  
в играх русских и башкирских детей»*

*Тема 1. Единство природы и человека в народном календаре*

Программное содержание	Идея единства человеческого и природного начала, их единых корней в народном мировосприятии русских и башкир. Одушевление природных явлений, обращение к ним, как к живым существам, в фольклоре этих народов. Особый строй чувств наших предков, ощущавших себя частью природы и участниками природных событий. Связь народного календаря с годовым кругом сезонных работ.
Занятия с использованием игровых моделей фольклора	«Народный календарь»: одушевленные образы природы в сказках, песнях, загадках; помощь природе через календарные обряды у русских и башкир.
Занятия по изобразительности	Коллективное панно «Двенадцать месяцев»
Развлечение	«Загадки старика-годовика»: загадки, приметы, игры, связанные с разными временами, театрализация сказки «Старик-годовик» (русск.)

*Тема 2. Осенние народные праздники*

Программное содержание	Представление об осени как времени года, о приспособлении растений и животных к изменениям в природе. Осень – время уборки урожая, жатва. Почитание хлеба в народе. Пчеловодство – традиционный промысел Башкирии. Осенние праздники, связанные с заготовками.
------------------------	--

	Обычаи русских и башкир в помощи соседям при заготовках.
Занятия с использованием игровых моделей фольклора	«Осенние приметы»: загадки, пословицы, поговорки, сказки с образами осенней природы, отражающие жизнь растений, насекомых, животных, птиц осенью; песенки-заклички дождя, ветра, сказки и игры про козла и козу (русск.), про коня (башк.); названия и приметы осенних месяцев у русских и башкир. «Хлеб – всему голова»: пословицы, поговорки, славильные песни, выражающие отношение к хлебу в народе, игры с образом каравая. «Пчелка – золотая холка»: загадки, припевки, заговоры, приговорки, выражающие уважительное отношение к пчелам и пчеловодам в народе; сказка «Медведь и пчелы» (башк.) «Что нам осень принесла»: сказки, загадки, игры, скороговорки про то, что в огороде растет.
Занятия по изодетельности	Рисование, лепка, аппликации на темы: «Краски осени», «Фантазии осени», «Листопад», «Цветы и плоды», «Лес точно терем расписной».
Развлечение	«В гости к соседям»: игры-хороводы, розыгрыши, песни-прибаутки про капусту и репу на русских капустниках; песни, поговорки о труде, игры-соревнования на башкирском «Каз омахе» (гусиная помощь).

### *Тема 3. Мифология жилища и хозяйственной деятельности*

Программное содержание	Значение семьи в традиционной культуре. Почитание старших членов семьи. Дом и двор как особое, «свое» пространство, оберегающее жизнь человека от вмешательства чуждых и враждебных сил. Функциональное хозяйственное назначение всех частей дома, выраженное в названиях углов и сторон. Порядок в доме как оберег и выражение
------------------------	---

	<p>благополучия в семье. Изображения-обереги в доме. Охранительные символы солнца, земли, воды, символика, связанная с изображением птиц, животных, растений, деревьев.</p> <p>Росписи домашней утвари, вышивка, традиционный национальный костюм у русских и башкир.</p> <p>Знакомство с традиционными ремеслами Башкортостана: прядение, изготовление и роспись посуды из дерева, выделка овчины.</p>
Занятия с использованием игровых моделей фольклора	<p>«Дом»: загадки, поговорки, сказки о родном доме в котором «и стены помогают».</p> <p>«Семья»: игры на основе колыбельных, пестушек, потешек, пальчиковые игры об обязанностях и добрых отношениях в семье, пословицы о почитании родителей детьми.</p>
Занятия по изодейтельности	<p>Декоративное рисование «Башкирский орнамент», «Русский орнамент», «Оберег» (росписи бумажных салфеток, полотенец, башкирского блюда, уральского подноса, народных костюмов для кукол).</p>
Развлечение	<p>«День рождения Домового»: концерт детей, посвященный Домовому (песенки, коммуникативные танцы, игры на основе прибауток, потешек, пословиц о чистоте в доме, о ладе между домашними, о домашних животных – любимцах Домового).</p>

#### *Тема 4. Зимние народные праздники*

Программное содержание	<p>Начало зимы в народном календаре со времени окончания всех работ и выпадения первого снега.</p> <p>Представление о зиме как времени года, об изменениях в жизни растений и животных зимой.</p> <p>Русские обычаи колядования, встречи Масленицы. Обычаи зимних посиделок с песнями, сказками, загадками и гаданиями в русской и башкирской традициях.</p>
------------------------	--

Занятия с использованием игровых моделей фольклора	<p>«Синичник»: потешки, прибаутки, песенки, считалки, скороговорки о птицах, остающихся зимовать в нашем краю; приметы, связанные с поведением птиц; танцы и игры с образами птиц; игры с сюжетами о помощи птицам зимой.</p> <p>«В гости к Морозу»: подарки детей для Мороза - сказки и загадки о нем, заклички, задабривающие Мороз, присказки о защитных свойствах снега, игры «Два Мороза», «Снежная баба».</p> <p>«Золотые вечера»: былички, сказки, загадки, гадания, игры зимних посиделок, песни-колядки.</p>
Занятия по изобразительности	Рисунки, аппликации, поделки из природного материала, лепка игрушек для праздника Ярмарки.
Развлечение (с участием родителей)	«Зимняя ярмарка»: русские и башкирские детские игры-соревнования, игра «Взятие снежного городка», аукцион пословиц и поговорок, коммуникативные игры и танцы, знакомство с русскими и башкирскими национальными блюдами.

### *Тема 5. Весенние народные праздники*

Программное содержание	<p>Начало земледельческого круга работ, начало годового круга с пробуждением природы. Возрастное соотношение жизни природы и жизни человека: необходимость участия детей в весенних обрядах.</p> <p>Фольклорные образы Весны-Красны, Матушки-Земли, весенней природы.</p> <p>Праздник Сабантуй, его патриотическая основа.</p>
Занятия с использованием игровых моделей фольклора	<p>«Каргатуй - праздник птиц»: веснянки, заклички, игры русских и башкирских детей, помогающие птицам прилететь домой.</p> <p>«Один день весны год кормит»: приметы, пословицы, поговорки о весенних работах, заклички весны, дождя.</p> <p>«Конь-огонь»: сказка «Абзалил» (башк.), легенды,</p>

	сказки, пословицы о коне и отважных егетах.
Занятия по изодееательности	Рисование, лепка, аппликации на темы: «Ручьи разливаются», «Подснежник», «Яркий солнечный день», «Капель», «Портрет Весны-Красны», «Прилет птиц».
Развлечение (с участием родителей)	«Сабантуй»: башкирские игры-соревнования для детей, башкирские песни о героях, песни под звучание курая.

### *Тема 6. Летние народные праздники*

Программное содержание	Праздники цветов и деревьев: обряд украшения березки. Фигуры и символика хоровода. Ритуалы поклонения солнцу как божеству. Образы солнца, воды, огня в детском фольклоре.
Занятия с использованием игровых моделей фольклора	«Хоровод» - фигуры плетения, завивания, импровизация движений хоровода по сюжету песен. «Гори, гори ясно» - песни, заклички о солнце, образные игры и танцы о животных, игры-загадки, игры-соревнования. «Легенды Агидели» - песни, игры с сюжетами о природе башкирского края.
Занятия по изодееательности	Рисование, лепка, аппликации на темы: «Бабочки и цветы», «Дождь и радуга», «Танец маленькой речки», «Утро в летнем лесу», «Цветущий луг», «Березовая роща»
Развлечение	«Башкортостан – наш дом родной»: русские и башкирские песни, коммуникативные танцы, пословицы, загадки, игры с образами родной природы.

Особой воспитательной ценностью обладает основная идея традиционного календарного обряда: соединения человека и природы в единое «тело». Народные календарные обряды русских и башкир – это коллективные театрализованные действия, участники которых совместными ритуальными усилиями помо-

гали природе, демонстрируя свое единство с ней. Календарный обряд соединял в сознании человека его самого, окружающих его людей и всю природу в единое целое. Пение, игра на инструментах, танцевальные движения, декламация ритуальных текстов, яркие костюмы, расцветенные орнаментами с природными мотивами, активно включали человека в процесс переживания родства и единения с природой через энергию собственных телесных усилий.

Игры народного календаря могут быть включены в жизнь современного ребенка как своеобразный ритуал «помощи природе». Играм может быть придана более современная форма, сохраняющая при этом саму суть игрового ритуала. Например, можно организовать с детьми веселую эстафету – кто быстрее «забросает снежками» снежную бабу (по аналогии с игровым действием взятия снежного городка, помогающего Весне взять верх над Морозом). Снежную бабу для каждой команды можно нарисовать на отдельном листе, а снежками будут скомканные кусочки бумаги. По сигналу стоящий в шеренге первым бросает в снежную бабу снежок и убегает в конец шеренги. Затем «снежок» кидает следующий, оказавшийся впереди, и т.д. Чья команда закончит игру первой, та и победила.

Творческую игру можно организовать на основе сюжета календарной песни. Если просто выучить с детьми календарную песенку и сказать, что раньше такие песни пели к определенным событиям в жизни природы, то она может быстро забыться, вытесниться из сознания ребенка современными ритмами и образами. А если объяснить, почему эти песни пели, как это было важно, предложить детям пофантазировать, придумать свои действия, которыми можно «помочь» природе в аналогичных ситуациях – тогда старинные тексты оживают, а игра, возникающая на занятии, запоминается надолго.

Как показывает практика, современными детьми фольклорные игры воспринимаются с наибольшим интересом на фоне собственного игротворчества. Оказывается, наши далекие предки были такими же детьми, как и они сами. Играя по очереди в их игры и свои, современные дети «принимают в свой круг» тех, далеких, живших много лет назад, а с ними – и культуру своего народа.

## ***Практикум 1. Диагностические задания по формированию у детей эстетического отношения к природе***

### ***Диагностические задания по формированию у детей эстетического отношения к природе на исходно-установочном этапе опытно-поисковой работы***

Образовательно-воспитательный процесс в современных дошкольных учреждениях начинается осенью. Логично, если диагностические задания на констатирующем этапе педагогического исследования будут связаны с темой осени и грядущей зимы, а задания на контрольном этапе – с темой весны и лета.

#### **Критерий образно-содержательный**

*Задание «Отгадай и загадай загадку».*

В ходе задания выясняются знания детей загадок о явлениях природы. Дети отгадывают загадки, прочитанные воспитателем, а затем вспоминают текст загадок по отгадкам – картинкам с изображением сюжета.

«Через поля, через луга

Встала нарядная дуга» (Радуга)

«С неба пришел, в землю ушел» (Дождь)

«Что вниз вершиной растет?» (Сосулька)

«Старик-шутник на улице стоять не велит,

За нос домой тянет» (Мороз)

«Старый дед – ему сто лет – мост мостил.

Пришла красна, весь мост разогнала» (Мороз и Весна)

«Белое покрывало на земле лежало.

Лето пришло, оно все сошло» (Снег)

«Весной в цветном платье,

Зимой в белом сарафане» (Лес)

«Зимой и летом одним цветом» (Ель, сосна)

«Похож я с виду на горох.

Где я пройду – переполох» (Град)

«Голубой шатер всю землю покрыл» (Небо)

«Вырос лес белый весь,

Пешком в него не войти, на коне не въехать»

(Морозный узор на стекле)

За каждый правильный ответ ребенок получает цветную фишку. Воспитатель отмечает количество фишек у каждого и фиксирует уровень развития эстетических представлений у детей (естественно, что для детей это просто игра, а не диагностика с оценками).

Количество правильных ответов	Оценка и уровень
0 – 2	«2» – низкий
3 – 7	«3-4» – средний
8 – 11	«5» – высокий

Задание «Продолжи пословицу».

В ходе задания выясняется, какие пословицы и поговорки, связанные с природными явлениями, дети знают. Воспитатель читает пословицу и делает паузу в середине или перед последним словом. Дети завершают пословицу.

«Красна весна цветами, а осень – снопами»

«Каждому овощу – свое время»

«Осень на порог – на стол пирог»

А зима придет – длинный вечер приведет»

«Сентябрь идет – дождь за собой ведет»

«В такую погоду добрый хозяин собаки со двора не выгонит»

«Береги нос в большой мороз»

«В зимний холод всякий молод»

«Мороз невелик, а стоять не велит»

«Лето – собериха, зима – поедиха»

«Январь – году начало, а зиме – середина»

«Не примечать – так и хлебушка не видать»

Те, кто отвечают первыми, получают цветные фишки. Воспитатель отмечает количество фишек у каждого и фиксирует уровень развития эстетических представлений у детей.

Количество правильных ответов	Оценка и уровень
0 – 3	«2» – низкий
4 – 8	«3-4» – средний
9 – 12	«5» – высокий

Задание «Нарисуй героев сказки «Двенадцать месяцев»

Дети вместе с воспитателем вспоминают сюжет сказки. Воспитатель заостряет внимание детей на том, какие костюмы

надеты на братцах-месяцах. Затем каждому ребенку дается задание нарисовать самостоятельно одного из братьев-месяцев. По окончании занятия делается выставка из детских работ. Вместе с детьми воспитатель обсуждает работы: «правильно ли выбран костюм для братца-месяца?»

Характеристика детских работ	Оценка и уровень
Работа выполнена формально, никаких характерных атрибутов времени года не изображено	«2» – низкий
В костюме героя отмечены общие признаки какого-либо времени года без деталей, уточняющих месяц	«3-4» – средний
В костюме героя отмечены характерные детали, относящиеся не только к определенному времени года, но и к конкретному месяцу	«5» – высокий

### **Критерий эмоционально-мотивационный**

#### *Задание «Оживи картинку»*

Дети рассматривают картинки, где изображены бабочки и жуки. Исходное положение (в дальнейшем - И.П.): дети делятся на две команды – на «бабочек» и «жуков». Для игры подбирается музыкальное сопровождение с частой сменой контрастных (но повторяющихся в своем чередовании) образов: легких, воздушных «бабочек» и тяжелых, неповоротливых «жуков». При этом продолжительность пребывания в каждом из образных состояний каждый раз меняется (удлиняется или укорачивается).

Задание: внимательно слушать музыку и двигаться только тогда, когда звучание будет соответствовать выбранному образу. При этом нужно импровизировать движения в характере «бабочки» или «жука».

*Эталон выполнения игрового задания:* гибкая реакция на смену ситуации, способность вовремя перейти от активных движений к неподвижности и выдерживать статичную позу столько, сколько потребуется по ходу игры; свободное и разнообразное определение себя в игровом пространстве; выразительные движения, соответствующие выбранной роли; инициатива и двигательное творчество в создании индивидуальной иг-

ровой линии или микросюжета с помощью взаимодействия с другими участниками в ходе игры.

*Задание «Портреты настроений природы»  
«Веселые снежинки»*

И.П.: дети делятся на группы по четыре человека и встают в свою четверку, образуя фигуру ромба. Ведущий четверки стоит спиной к своей группе, а остальные ее участники повернуты лицом к спине ведущего.

С началом звучания ведущий начинает импровизировать движения под музыку веселого быстрого танца, а остальные участники четверки повторяют движения за своим ведущим. Когда ведущему надоест его роль, он поворачивается вправо или влево и отдает роль ведущего соседу. Четверка перестраивается под нового ведущего, и танец продолжается. Характер музыкального сопровождения меняется с каждым повтором игры: веселая и бодрая музыка сменяется лиричной, спокойной и т.д.

*Эталон выполнения игрового задания:* соответствие движений эмоциональному содержанию музыки, естественные, раскрепощенные, координированные и пластичные движения, полноценное мышечное напряжение ребенка. Точность, ловкость, попадание в метрическую сетку. Удовольствие, получаемое ребенком от движения.

*«Заколдованный сад»*

И.П.: дети стоят в рассыпную, выбрав для себя позу, связанную с каким-либо сказочным персонажем.

Ведущий – «волшебник» расхаживает между застывших фигур до тех пор, пока звучит музыка. Как только музыка умолкает, ведущий «оживляет» одну из фигур (останавливается и дотрагивается рукой до кого-нибудь из детей). «Ожившая» фигура с помощью голоса и движения изображает задуманный образ. Остальные – в точности копируют ее. Как только начинает звучать музыка, все снова замирают. Затем ведущий «оживляет» следующую фигуру, которая предлагает свой вариант двигательной-интонационной импровизации, и т.д.

*Эталон выполнения игрового задания:* выразительность и оригинальность движений и интонации, свобода передвижения

в игровом пространстве, гибкость и быстрота вхождения в придуманную роль, отсутствие агрессивности, излишнего возбуждения или капризности в случае неудачного игрового решения.

*Рисование музыки.*

Дети рисуют звучащую музыку на тему «Заколдованный сад», самостоятельно выбирая сюжет, цветовую гамму, а также и материал для рисования: краски, карандаши, мелки и т.д. (Музыкальный ряд: народные импровизационные наигрыши на струнных инструментах)

Форма художественно-игровой деятельности в диагностическом задании	Уровень эмоциональной отзывчивости на звучащие художественные образы		
	высокий	средний	низкий
Двигательная импровизация под музыку	Соответствие характеру музыкального произведения выбранных ребенком танцевальных движений (подскоки, характерные шаги, плавное кружение и т.д.); адекватность передачи в жестах акцентов, пауз, ярких интонационных	Несамостоятельность выбора типа движений под музыку (копирование других детей), невыразительность и неуверенность движений; неточность и недостаточность отражения в жестах особенностей музыкальной формы;	Движение, безотносительное характеру музыкального произведения (топтанье на месте, перебежки из одного конца зала в другой и т.п.); отсутствие у ребенка интереса к деталям драматургии произведения; эпизодичность вни-

	<p>оборотов; уместность мимических и вокально-речевых реакций ребенка; увлеченность музыкой и оригинальность придуманных игровых сюжетов в рамках музыкальной композиции.</p>	<p>сдержанность или отсутствие мимических и вокально-речевых реакций; отсутствие инициативы и оригинальности в придумывании игровых сюжетов.</p>	<p>мания к звучащей музыке и переключение на занятия своими делами; неуместность мимических и вокально-речевых реакций.</p>
<p>Рисование музыки</p>	<p>Использование в рисунке соответствующих характеру музыки холодных или теплых тонов, ярких, насыщенных или приглушенных оттенков цвета; передача эмоционального содержания музыки через адекватную выразительность линий (плавные, мягкие очерта-</p>	<p>Соответствие характеру звучания выбранной ребенком холодной или теплой цветовой гаммы, но при этом однообразия, невыразительности оттенков цветов и их комбинаций; невыразительность линий рисунка (вялость или, наоборот, прямолинейность); стандартность, неоригиналь-</p>	<p>Формальный подход к выбору цветовой гаммы, сюжета, созданию собственной композиции или полное несоответствие рисунка заданной теме; отсутствие интереса и увлеченности в процессе выполнения задания; небрежность и неэстетичность в оформлении рисунка</p>

	<p>ния или угловатые, резко очерченные и т.д.), создание композиции, соответствующей образу, увлеченность заданием, наличие словесных пояснений к рисунку.</p>	<p>ность сюжета и композиции в целом; акkuratность, старательность, но отсутствие эмоциональной увлеченности при выполнении рисунка.</p>	<p>(грязь, заляпанность, разводы красок и т.д.)</p>
--	--	--	---

### **Критерий действенно-практический**

*Беседа* с детьми после чтения сказки «Морозко». В ходе беседы детям предложено ответить на следующие вопросы:

Как мать относилась к своей родной дочке и к падчерице?

Заслужила ли Настенька такое отношение к себе?

Заслужила ли Марфуша похвалы своей матери?

Мороз в сказке добрый или злой?

За что Настенька получила подарки от Мороза?

Почему Марфушу Мороз наказал?

*Тест* «Пословицы». Какие из перечисленных пословиц и поговорок подходят Настеньке, какие Марфуше, а какие им обоим?

1. «Моя хата с краю, я ничего не знаю»
2. «Доброе дело без награды не останется»
3. «Добро творить – себя веселить»
4. «Работа не волк – в лес не убежит»
5. «Что посеешь, то и пожнешь»
6. «Живи добрее – будешь всем милее»
7. «Шубка зимой не шутка»
8. «Добро не умрет, а зло пропадет»
9. «Если хочешь себе добра, никому не делай зла»
10. «От работы не будешь богат, а скорее горбат»
11. «По мере трудов и награда»

Ключ к тесту «Пословицы».

Действиям Настеньки соответствуют пословицы: 2; 3; 5; 6; 7; 8.

Действиям Марфуши соответствуют пословицы: 1; 4; 5; 7; 10.

И для Настеньки, и для Марфуши подходят пословицы: 5;7;11.

Характеристика ответов детей	Оценка и уровень
Ребенок не может сформулировать свое отношение к поступкам героев сказки, дает односложные ответы на вопросы, меняет их, путается; не понимает смысла пословиц, не может соотнести их с героями сказки.	«2» – низкий
В ответах на вопросы ребенок нуждается в помощи взрослого для более точной оценки действий героев сказки; не точен в понимании смысла пословиц, затрудняется в определении, кому из героев они относятся	«3-4» – средний
Ребенок дает развернутые пояснения своих оценок поступкам героев; понимает необходимость доброго отношения к окружающим людям и к природе; точно улавливает смысл пословиц и правильно соотносит их с действиями героев сказки	«5» – высокий

*Рисование* на тему «Злой Мороз в зимнем лесу» и «Добрый Мороз в зимнем лесу».

Перед началом работы воспитатель заостряет внимание детей на том, что в сказке Мороз выступает хозяином зимнего леса. Когда он в добром расположении духа, помогает птицам и деревьям пережить зимний холод. А если Мороз разозлится, то всем несдобровать. Таким образом, задание нарисовать злого и доброго Мороза выявляет позицию самого ребенка, его понимание, как может быть тяжело птицам, животным и деревьям в зимнюю стужу и как им можно помочь.

Характеристика детских работ	Оценка и уровень
В работе все внимание сосредоточено на образе самого Мороза, не изображены его действия относительно обитателей зимнего леса.	«2» – низкий

Мороз изображен в действии, вместе с обитателями леса. Однако замысел работы и процесс ее выполнения были не самостоятельны, а с подсказки других детей или с помощью воспитателя.	«3-4» – средний
Главное внимание в работе уделено взаимоотношениям Мороза-хозяина и лесных обитателей. Ярко выражено понимание ребенком того, что доброта проявляется в ответственности и заботе об окружающих. Работа самостоятельна по замыслу, по выбору сюжета и героев.	«5» – высокий

***Диагностические задания по формированию у детей эстетического отношения к природе на итоговом этапе опытно-поисковой работы***

**Критерий образно-содержательный**

Задание «Угадай весеннюю приметку»

Детям предлагаются загадки, которые нужно угадать и выбрать относящиеся к весеннему времени года. Отгадки к весенним загадкам – нарисовать. По нарисованным картинкам дети вспоминают текст загадок.

«Крашеное коромысло через реку повисло» (Радуга).

«Рыжий Егорка упал на озерцо, сам не утонул и воды не всколыхнул» (Осенний лист).

«Фырчит, рычит, ветки ломает, пыль поднимает, тебя с ног сбивает. Слышишь его, да не видишь его» (Ветер).

«Вода, да по воде же и плавает» (Лед).

«Старик у ворот тепло уволок» (Мороз).

«Пушистая вата плывет куда-то,

Чем вата ниже, тем дождик ближе» (Облака)

«Тонко, долог, голенаст,

Прыгать горазд, а в траве не видать» (Дождь)

«Без рук, без ног, а дерево гнет» (Ветер)

«Сперва – блеск, за блеском – треск,

За треском – плеск» (Молния, гром, дождь)

«Летит огневая стрела, никто ее не поймает:

Ни царь, ни царица, ни красная девица» (Молния)

«Один льет, другой пьет,

Третий зеленеет, да растет» (Дождь, земля, растения)

За каждый правильный ответ ребенок получает цветную фишку. Воспитатель отмечает количество фишек у каждого и фиксирует уровень развития эстетических представлений у детей.

Количество правильных ответов	Оценка и уровень
0 – 2	«2» – низкий
3 – 7	«3-4» – средний
8 – 11	«5» – высокий

*Задание «Продолжи пословицу».*

В ходе задания выясняется, какие пословицы и поговорки, связанные с весенним временем года, дети знают. Воспитатель читает пословицу и делает паузу в середине или перед последним словом. Дети завершают пословицу.

«Зима весну пугает, да сама тает»

«Осень дождем моросит – а воду хоть ведром черпай.

«Весной что рекой прольет – капли не видать».

«Вешний день целый год кормит»

«Кто спит весною, тот плачет зимою»

«Матушка Весна всем красна»

«Март с водой, апрель с травой, а май с цветами»

«Март сверху печет, а снизу морозит»

«Хороший год по весне видно»

«Март сухой, да мокрый май – будет каша и каравай»

«Весна красна, да голодна, а осень дождлива, да сытна»

«Что летом родится, зимой пригодится»

«Вода с гор потекла – весну принесла»

Те, кто отвечают первыми, получают цветные фишки. Воспитатель отмечает количество фишек у каждого и фиксирует уровень развития эстетических представлений у детей.

Количество правильных ответов	Оценка и уровень
0 – 3	«2» – низкий
4 – 8	«3-4» – средний
9 – 12	«5» – высокий

### Задание «Четвертый лишний».

Детям предложены серии из четырех картинок. Сюжеты каждой серии символизируют определенное время года, причем одна картинка по сюжету выпадает из общего ряда (например: бабочка – цветок – земляника – сосулька). Дети определяют, какая картинка лишняя.

Воспитателю необходимо позаботиться, чтобы у всех детей на их карточках были разные картинки-символы и серии с разными временами года. В завершении игры детям предлагается «вернуть домой заблудившуюся картинку», т.е. выложить на полу свои карточки по принципу «домино». В процессе игры и после нее дети в беседе с воспитателем поясняют, какие времена года изображены на карточках, к каким месяцам относятся отдельные картинки. Каждый ребенок имеет возможность высказаться, потому что первым начинает рассказ о своей карточке.

Характеристика ответов детей	Оценка и уровень
Ребенок неправильно определил «лишнюю» картинку, запутался в объяснениях.	«2» – низкий
Ребенок правильно определил «лишнюю» картинку, но не нашел убедительных аргументов для соотнесения ее с определенным месяцем	«3-4» – средний
Ребенок быстро и правильно справился с заданием, нашел убедительные объяснения в определении времени года и месяца, соответствующего картинке	«5» – высокий

### **Критерий эмоционально-мотивационный**

#### *Задание «Считалочка»*

И.П.: дети стоят в кругу по одному, повернувшись лицом в центр круга. В центре круга – ведущий.

Музыкальным сопровождением к этой игре может быть любой фольклорный танец-песенка в куплетной форме (например, всем известная «Савка и Гришка сделали ду-ду»). На запев песенки ведущий в такт музыке считает детей (указывая на каждого, как в игре в считалочку). Тот, на ком мелодия запева заканчивается, становится новым ведущим. В припеве ведущий в центре круга импровизирует танцевальные движения, а осталь-

ные копируют его. На запев снова начинается отсчет, к концу которого ведущий опять меняется.

*Эталон выполнения игрового задания:* соответствие движений эмоциональному содержанию музыки, естественные, раскрепощенные, координированные и пластичные движения, полноценное мышечное напряжение ребенка. Точность, ловкость, попадание в метрическую сетку. Удовольствие, получаемое ребенком от движения.

*Задание «Все, как я!»*

И.П.: дети стоят в рассыпную.

Ведущий с помощью голоса и движения изображает любой придуманный им образ животного, птицы или насекомого. Остальные – копируют его. Затем ведущий передает свою роль (останавливается и показывает рукой на кого-нибудь из детей). Новый ведущий три раза хлопает в ладоши, громко произносит: «Все, как я!» и предлагает свой вариант двигательной интонационной импровизации.

*Эталон выполнения игрового задания:* выразительность и оригинальность движений и интонации, свобода передвижения в игровом пространстве, гибкость и быстрота вхождения в придуманную роль, отсутствие агрессивности, излишнего возбуждения или капризности в случае неудачного игрового решения.

*Задание «Японский сад»*

И.П.: дети делятся на две группы. Одна группа изображает причудливые фигуры в японском саду, другая – его посетителей.

«Фигуры» должны принять замысловатую позу и стоять, пока кто-нибудь из «посетителей» не скопирует ее в точности. Тогда они поменяются ролями. Правило этой игры: строгое соблюдение тишины («японцы в своих садах любят растениями, стараются представить себя на их месте, вжиться в их состояние. Такая работа воображения требует большой сосредоточенности и тишины»). Это правило трудно соблюдать, т.к. дети, стараясь выдумать что-нибудь необычное, часто принимают смешные позы. Войти «в образ» поможет музыкальное сопровождение: спокойно звучащие наигрыши на народных инструментах.

*Эталон выполнения игрового задания:* внимание к партнерам по игре друг к другу: точное копирование позы одного и контроль другого, правильно ли его поза скопирована.

*Рисование музыки.*

Дети рисуют звучащую музыку на тему «Японский сад», самостоятельно выбирая сюжет, цветовую гамму и материал для рисования. После выполнения задания все детские рисунки оформляются в виде выставки. Воспитатель проводит «обсуждение» рисунков вместе с детьми, находя слова поощрения для каждого. Высказывания детей по поводу своих работ и работ товарищей также учитываются воспитателем при оценивании результатов.

### **Критерий действенно-практический**

*Беседа* с детьми после чтения сказки «Гуси-лебеди».

В ходе беседы детям предлагается ответить на следующие вопросы:

Назовите добрых и злых героев сказки.

Почему вы решили, что гуси-лебеди злые?

Кто помог девочке убежать от Бабы-яги?

Как вы думаете, по какой причине печка, яблонька, речка не оказали девочке помощь в первом случае?

Почему печка, яблонька и речка помогли девочке во второй раз?

Чему научилась девочка?

*Тест* «Пословицы». Какие поговорки и пословицы соответствуют действиям девочки в начале и в конце сказки?

1. «В бедах человек умудряется»
2. «Что посеешь, то и пожнешь»
3. «Моя хата с краю, я ничего не знаю»
4. «Не имей сто рублей, а имей сто друзей»
5. «Без труда не вынешь и рыбку из пруда»
6. «Стыд не дым, глаза не выест»
7. «Дерево ценится плодами, а человек – делами»
8. «Добро сеять, добро и пожинать»
9. «Белые ручки чужие труды любят»
10. «Дерево держится корнями, а человек друзьями»
11. «Не жди от природы милости: сам садочек посади, сам и вырасти»

Ключ к тесту.

В начале сказки девочка действовала в соответствии с пословицами: 3; 6; 9.

В конце сказки к ее действиям можно применить пословицы: 1; 2; 4; 5; 7; 10, 11.

Характеристика ответов детей	Оценка и уровень
Ребенок не может сформулировать свое отношение к поступкам героев сказки, дает односложные ответы на вопросы, меняет их, путается; не понимает смысла пословиц, не может соотнести их с героями сказки.	«2» – низкий
В ответах ребенок нуждается в помощи взрослого для более точной оценки действий героев сказки; не точен в понимании смысла пословиц, затрудняется в определении, кому из героев они относятся	«3-4» – средний
Ребенок понимает необходимость доброго и бережного отношения к окружающему миру, чтобы получить добро и помощь от него в ответ; точно улавливает смысл пословиц и правильно соотносит их с действиями героев сказки	«5» – высокий

#### Задание «Я – волшебник»

Детям было предложено нарисовать эпизоды сказки: «Маша и рассерженная речка», «Маша и ласковая речка».

Перед началом работы воспитатель заостряет внимание детей на том, что речка сердилась или успокаивалась не сама по себе, а выражала свое отношение к поступкам Маши. Таким образом, задание нарисовать рассерженную и ласковую речку выявляет позицию самого ребенка по отношению к действиям героини сказки, его понимание, каким должен быть человек во взаимодействии с окружающим миром.

Характеристика детских работ	Оценка и уровень
В работе все внимание сосредоточено на образе речки, на рисунках нет различия в изображении самой Маши.	«2» – низкий

Изображения Маши на рисунках отличаются. Однако замысел работы и процесс ее выполнения были не самостоятельны, а с подсказки других детей или с помощью воспитателя.	«3-4» – средний
Образ Маши воплощался различно в разных ситуациях: добрая, аккуратная, красивая Маша, помогающая речке и Маша – грязнуля, сердитая, неприветливая, никому не желающая помогать. Работа самостоятельна по замыслу и по композиции.	«5» – высокий

***Практические занятия по теме: Диагностика коммуникативно-личностного развития дошкольников в играх-тестах на основе детского фольклора***

В Федеральных государственных образовательных стандартах дошкольного образования отмечается необходимость опоры на специфически детские виды деятельности в формировании коммуникативно-личностных качеств ребенка. В связи с этим актуализируется обращение к художественно-творческой деятельности в работе с детьми.

Детская игра близка к природе к специфике искусства. Не случайно дошкольный возраст сензитивен для проявления склонностей и способностей к художественно-творческой деятельности. Близость детской игры и художественно-творческой деятельности заключается в общности психологического выражения. Это эмоциональная непосредственность мотивов, интерес не к цели, а к самому процессу действия, формирование разного начала — «вхождение в образ», условность языка, действий и ситуаций.

Музыку как искусство, развертывающееся во времени, процессуальное, тесно связанное с моторно-мышечными и интонационно-речевыми ощущениями, сближает с игрой особое родство. Связь музицирования с игрой выражена в самом обозначении музыкальной деятельности - «музыкальная игра»: исполнить пьесу - значит сыграть ее.

Детская музыкально-игровая деятельность – это игра, сопровождающаяся звучанием музыки. Музыка выступает как фактор, организующий игру во времени, ритме, эмоциональном настрое. Поэтому музыкально-игровая деятельность детей – синтез музыки с речью, движением, пространственными, тактильными, зрительными ощущениями. Детская музыкально-игровая деятельность опирается на художественные образы различных искусств, но при этом выходит за пределы собственно музыки, хореографии, изобразительного искусства, поэзии и т.д. в область выразительного речевого интонирования, ритмических движений, тембровой, шумовой, цветовой, графической, двигательной импровизации.

Музыкальные игры, связанные с движением, танцем, словом, рисунком, могут получать уточняющие, конкретизирующие обозначения в связи с той формой практической деятельности, в которую они включают детей. Это могут быть игры-танцы, игры-пластические импровизации, музыкально-театрализованные игры, игры со звуками, игры в рисование музыки, интонационно-ритмические, речевые игры и т.д.

Важно, что в музыкально-игровую деятельность дети входят с позиции творцов, где они, пользуясь элементарными, доступными им средствами, могут импровизировать, активно проявлять и выражать свои эмоциональные переживания. Это своеобразное игровое «исполнение» музыки, игра «в музыку», где дети «входят в роль» ее персонажей и передают в различных действиях связанные с этой ролью эмоции, настроения, чувства, несложный игровой сюжет. При этом главным «инструментом» является сам ребенок, его тело: голос, воспроизводящий самые разнообразные звуки; выразительные жесты, озвученные с помощью движений, различных предметов и детских инструментов. Одновременно ребенок является и исполнителем, и создателем этой игры. В результате музыкальная игра дарит детям радость творческого перевоплощения и самовыражения через разнообразные практические действия. Она помогает ребенку оказаться «внутри» музыки, стать творцом в ее звуковом мире, приобретать живой опыт эмоциональных переживаний, значимых именно для него самого, для его личности.

В музыкальной игре дети могут проявить творчество, комбинируя известные движения: составить из них простейшие танцевальные сюжеты и композиции, включить по своему усмотрению шумовые, речевые, изобразительные эффекты, мимические и пластические сценки. Музыкально-игровая деятельность – феномен творческой активности детей, реализующий многие психические функции, важные для целостного развития личности ребенка. Именно поэтому музыкальные игры представляются эффективным средством диагностики развития различных сторон личности ребенка. Музыкально-игровая деятельность может стать той ситуацией, которая послужит как стимулом для развития личностных качеств ребенка, так и основой для их мониторинга.

Развивающие возможности музыкально-игровой деятельности могут быть реализованы в следующих направлениях, соответствующих ФГОС к образовательно-воспитательной работе с детьми дошкольного возраста:

- развитие творческой активности;
- развитие эмоциональной отзывчивости как качества личности;
- гармонизация эмоциональной сферы и развитие взаимосвязанных с ней психических процессов;
- приобщение к культурным ценностям и традициям своего народа;
- развитие общения, овладение вербальными и невербальными способами позитивного взаимодействия со взрослыми и сверстниками;
- развитие познавательной активности;
- развитие двигательной активности, физическое совершенствование.

В данном разделе представлены музыкальные игры-тесты для диагностики у детей старшего дошкольного возраста развития эмоциональной сферы и динамической стороны общения в тех критериях и показателях, которые выделены в психолого-педагогической литературе относительно этих сфер личности ребенка. Идеями для разработки музыкальных игр-тестов на основе моделей детского фольклора послужили материалы семинаров по элементарному музицированию, проводимые педаго-

гами Орф-института Барбарой Хазельбах, Ульрикой Юнгмайер, Леонардо Ривейро в Москве в период с 2003 по 2006 гг., а также многочисленные практические семинары отечественных педагогов по воспитательной работе с дошкольниками средствами музыкально-игровой деятельности (Вячеслава Жилина, Светланы Жилинской, Илизы Сафаровой, Татьяны Тютюнниковой и др.)

### ***Практикум 1. Музыкальные игры-тесты, выявляющие гармонию эмоциональной сферы ребенка***

Задача, которая формулируется как одна из важнейших в Федеральных государственных образовательных стандартах дошкольного образования – это задача развития и гармонизации эмоциональной сферы ребенка, его эмоционального благополучия, определяющего позитивное отношение к окружающему миру и к самому себе.

В комплексе воспитательных средств, направленных на формирование позитивного, гармоничного мироощущения ребенка доминантой выступает педагогическая организация ситуации эмоциональной комфортности. Чувственную основу нравственного отношения к миру составляют любовь и доверие к окружающим близким людям, ощущение порядка, красоты, гармонии, душевного равновесия, эмоционального и телесного комфорта. Счастливый человек живет в согласии с природой, с окружающими и с самим собой. Закрепляясь в раннем детстве, эмоциональные проявления ведут к возникновению относительно устойчивых форм поведения, к формированию характера. Детское переживание радости в дальнейшем превращается в жизнерадостность, оптимизм, умение ладить с людьми, успешно решать жизненные проблемы, добиваться поставленных целей. Напротив, затянувшиеся отрицательные эмоциональные состояния выполняют дезорганизующую роль в жизни ребенка, приводят к задержке общего психического развития, а в дальнейшем – к формированию негативной жизненной позиции. Радостное, счастливое настроение ребенка является основой его физического и психического здоровья, доброжелательного отношения к людям, к окружающему миру, развития чувства доброты и гуманности, залогом успешности и полноты дальнейшей

жизни. Формирование эмоционально положительного самоощущения, позитивного отношения к жизни является важнейшей задачей воспитательного процесса в период дошкольного детства.

Музыкальные игры на основе детского фольклора являются эффективным средством создания эмоционально положительной среды в развитии ребенка дошкольного возраста, а также и средством диагностики в педагогическом наблюдении.

Выделим следующие показатели гармоничности эмоциональной сферы детей старшего дошкольного возраста, проявляющиеся в музыкально-игровой деятельности.

*Эмоциональная уравновешенность* проявляется в музыкально-игровой деятельности как:

- способность к гибкому переключению и регуляции эмоциональных проявлений;
- естественность, раскрепощенность эмоциональных проявлений через движение и интонирование, их адекватность игровой ситуации;
- пластичность, ритмичность, координированность движений, свободное определение себя в игровом пространстве;
- удовольствие от двигательной и интонационной игровой активности.

*Эмоциональная выразительность*, выражающаяся в музыкально-игровой деятельности как способность передавать в интонациях, жестах, мимике, движениях разнообразные эмоции, адекватные ситуации.

*Двигательно-звуковая творческая активность* проявляется в музыкально-игровой деятельности как увлеченность, оригинальность и беглость в игровом воплощении художественных образов с помощью мимики, жестов, движений, интонаций, темброво-шумовых эффектов.

Положительная самооценка проявляется в музыкально-игровой деятельности как в уверенности жестов, выразительности интонаций, умении быть в центре внимания и выполнять игровую роль, стремлении подбирать для себя положительные роли в играх.

Показатель	Уровень		
	1	2	3
Эмоционально-психологическая комфортность	<p>Выполняет игры – упражнения с полноценным мышечным напряжением, получая удовольствие от движений и самого участия в игре. Беспричинные перепады настроения в игре отсутствуют. Преобладает хорошее самочувствие, состояние уверенности в своих действиях, эмоциональная уравновешенность. Ориентируется и уверенно определяет себя в пространстве, берет на себя инициативу в выстраивании игровых и танцевальных линий. Телесно реаги-</p>	<p>Участвует в игре с желанием, реагирует на нее оживленно, с интересом, но в процессе игры могут быть перепады настроения, капризы, внешне беспричинная потеря интереса, переключение на другую деятельность. Неуверенно определяет себя в пространстве, стесняется сделать что-нибудь не так, боится проявить инициативу в выстраивании танцевально-игровых линий и фигур. Движения выполняет старательно, но с заметным напряжением, не точно координи-</p>	<p>В игру вступает с нежеланием, т.к. час-то обижен, раздражен, замкнут на своих переживаниях, погружен в них. В игре может проявлять агрессивность, излишнее возбуждение, намеренно срывать игру беспорядочным движением, мешать остальным. В другом варианте движения выполняются замедленно, с опозданием, являются скованными, угловатыми, вялыми, плохо координируемыми, не ритмичными. В этом случае, наблюдается боязнь пространства, неумение определить себя в нем в процессе</p>

	<p>рует на музыкальный метро- ритм и точно воплощает его в движениях.</p> <p>Движения пластичные, свободные, хорошо скоординированные.</p> <p>Интонации голоса выразительные, естественные, эмоционально окрашенные.</p> <p>В играх на релаксацию быстро переходит от состояния возбуждения к расслаблению.</p>	<p>нируя или не точно управляя нужной группой мышц. Не всегда попадает в движения на сильную долю, хотя в целом ритмичен.</p> <p>Напряжен, мало выразителен в речевом интонировании.</p> <p>В релаксационных играх не может самостоятельно снять мышечное напряжение.</p>	<p>игры, привязанность к одному месту, нежелание выйти за его границы.</p> <p>Может переходить на крик в неподходящем месте или, наоборот, вяло интонировать, от- малчиваться в игровых ситуациях, требующих голосового звучания.</p> <p>В релаксационных играх с большим трудом выходит из состояния возбуждения.</p>
Положительная самооценка	<p>В играх с именами произносит свое имя громко, четко, включая в речевое интонирование выразительные, уверенные жесты. С удовольствием демонстрирует себя при игровом представлении своего имени, выходит в</p>	<p>В играх с именами произносит свое имя четко, но негромко и монотонно, сопровождая звучание голоса неопределенными по характеру, робкими жестами. Старается быстрее освободиться от ситуации всеобщего вни-</p>	<p>В играх с именами произносит свое имя тихо, нечетко или, наоборот, громко, но напряженно и крикливо. Движения скованные и напряженные. В игровом представлении себя может на всех обидеться за свою неудачу, посчитать, что</p>

	<p>центр круга или на видное место, старается удерживать всеобщее внимание.</p> <p>В играх – двигательных и интонационных импровизациях со своим именем придумывает разнообразные варианты, старается быть оригинальным. Подбирает для себя значительные, положительные образы, ведущие роли. Часто использует ласкательные или необычные, оригинальные модификации своего имени.</p>	<p>мания к себе, оказаться «в тени», на заднем плане.</p> <p>Двигательные и интонационные импровизации со своим именем выполняет однообразно. Затрудняется в подборе образов для себя, нуждается в подсказке или копирует кого-то. Избегает выбирать для себя значительные, яркие, броские роли и образы. Испытывает затруднения в громком произнесении своего имени, стесняется разнообразных его модификаций.</p>	<p>его передразнивают и отказываются продолжать игру.</p> <p>В играх – двигательных и интонационных импровизациях не может придумать своих вариантов, нуждается в помощи взрослого. Выбирает для себя роли, связанные с агрессивными, грубыми, хулиганскими образами или проявляет полную пассивность и равнодушие к игровому переключению.</p>
Эмоциональная выразительность	<p>Умеет адекватно игровой ситуации, эмоционально выразительно передавать в жестах, в мимике, в пантомимике, в во-</p>	<p>Бывает выразителен в моменты полной раскованности, в знакомой игровой ситуации. В присутствии незнакомых лю-</p>	<p>Выразительно проявляет себя только в рамках определенного круга эмоций. Как правило, эти эмоции связаны с негативными</p>

	<p>кальном интонировании разнообразную гамму чувств. Способен управлять своим телом и голосом в музыкальных играх-импровизациях. Умеет определять по картинкам, пиктограммам различные эмоциональные проявления и называть их.</p>	<p>дей тушется, становится незаметным, невыразительным или нарочитым в выражении эмоций, неадекватным игровой ситуации. Не всегда может выразить в интонациях и движениях то, что хочет в связи с игровой ролью. При определении эмоциональных проявлений по картинке или пиктограмме часто нуждается в помощи взрослого.</p>	<p>состояниями: плаксивостью, обидой, агрессивностью, раздражительностью и т.д. С трудом и нежеланием включается в исполнение игровых ролей, часто не справляется с ними. Невнимателен при определении эмоциональных проявлений по картинкам или пиктограммам, называет их наугад, путается и ошибается.</p>
<p>Двигательно-звуковая творческая активность</p>	<p>Дает многочисленные и эмоционально-яркие характеристики музыкальным образам, включенным в игровое задание. Придумывает неожиданные, интересные названия, увлекательный, развернутый сю-</p>	<p>Внимателен при восприятии музыки, включенной в игру, дает немногочисленные (одну - две), но достаточно точные характеристики музыкальной образности. Придумывает названия и сюжеты по аналогии с уже</p>	<p>Рассеян и невнимателен в процессе восприятия музыки, включенной в игру. Не проявляет интереса к звучащей музыке как к импульсу для собственного фантазирования. В словесном определении эмоцио-</p>

	<p>жет, соответствующие музыке по эмоциональному настрою. Активно включаются в обсуждение, связанное с подбором вариантов воплощения эмоционального содержания музыки в мимике, жестах, движениях, интонациях, тембровых шумовых эффектах. Предлагает многочисленные и разнообразные варианты таких воплощений. В процессе двигательных и звуковых импровизаций свободно и осмысленно использует возможности мимики, пластики, интонации, звучащих жестов, предметов и тембров для создания игровых образов</p>	<p>знакомыми, похожими музыкальными играми или известными сюжетами сказок и образных историй. Придумывает один или два варианта двигательного, интонационного, тембрового шумового воплощения музыкального образа и в дальнейшем поддерживается этих вариантов, не проявляя инициативу в их дополнении. В процессе двигательных и звуковых импровизаций не выходит за рамки освоенных ранее приемов. Собственные варианты игровых воплощений музыкальных образов многочисленны. Выразительные</p>	<p>нального содержания музыки часто говорит невпопад или отмалчивается, боясь сказать не то, что надо. Принимает пассивное участие в обсуждении эмоционального содержания музыки и подборе вариантов двигательного, интонационного, тембрового шумового воплощения музыкального образа. В процессе двигательных и звуковых импровизаций не предлагает своих вариантов, сверяет свои действия с действиями других детей. При этом копирует других детей неточно и невнимательно. Часто действует формально или даже вразрез с художественно-</p>
--	---	---	---

	и развития игрового сюжета, представляет выразительные, нестандартные варианты игровых воплощений музыкальных образов.	средства мимики, пластики, интонации, звучащих жестов в большинстве случаев используются случайно или повторяются по известному шаблону. Чаще всего, копирует у других детей оригинальные двигательные и звуковые воплощения музыкальных образов.	игровыми задачами, разрушая образную целостность музыкальной игры. Выразительные возможности пластики, интонации, звучащих жестов и тембров используются хаотично, неосмысленно, формально.
--	--	---	---

***Музыкальные игры-тесты, выявляющие гармоничность эмоциональной сферы ребенка, на исходно-установочном этапе опытно-поисковой работы***

***Показатель эмоционально-психологическая комфортность***

*Задание № 1. «Бабочки и жуки»*

Исходное положение (в дальнейшем - И.П.): дети делятся на две команды – на «бабочек» и «жуков». Для игры подбирается музыкальное сопровождение с частой сменой контрастных (но повторяющихся в своем чередовании) образов: легких, воздушных «бабочек» и тяжелых, неповоротливых «жуков». При этом продолжительность пребывания в каждом из образных состояний каждый раз меняется (удлиняется или укорачивается).

Задание: внимательно слушать музыку и двигаться только тогда, когда звучание будет соответствовать выбранному обра-

зу. При этом нужно импровизировать движения в характере «бабочки» или «жука».

*Эталон выполнения игрового задания:* гибкая реакция на смену ситуации, способность вовремя перейти от активных движений к неподвижности и выдерживать статичную позу столько, сколько потребуется по ходу игры; свободное и разнообразное определение себя в игровом пространстве; выразительные движения, соответствующие выбранной роли; инициатива и двигательное творчество в создании индивидуальной игровой линии или микросюжета с помощью взаимодействия с другими участниками в ходе игры.

*Задание № 2. «Быстрый танец»*

И.П.: дети стоят по кругу лицом к центру.

Ведущий-педагог выполняет ритмичные движения в такт быстрой танцевальной музыке с выраженными метрическими акцентами. Дети копируют движения ведущего. Направление движения идет по четырем точкам: голова – плечи – бедра – лодыжки ног. Сначала количество прикосновений к каждой точке равно 8-ми, в следующем повторении 4-м, затем 2-м и, наконец, одному разу. Постепенно количество точек прибавляется, а темп выполнения убыстряется.

*Эталон выполнения игрового задания:* четкие, координированные движения и телесное переживание-выражение ритмической пульсации.

*Задание № 3. «Игра в колыбельную»* (проводится после шумной, подвижной игры). И.П.: дети вместе с педагогом сидят на полу (на коврик).

С началом звучания медленной, спокойной музыки педагог укладывает одного из детей на пол и в такт музыке мягко поглаживает его по спинке. Остальные дети присоединяются к нему, и все вместе ласково касаются, гладят выбранного в «солисты» ребенка. Постепенно педагог укладывает еще нескольких детей, давая сигнал остальным гладить, баюкать их. На протяжении игры дети меняются ролями.

*Эталон выполнения игрового задания:* плавные, размеренные движения руками и телом, сигнализирующие о способности ребенка перейти от состояния возбуждения к расслабле-

нию; состояние доверия и спокойствия, отсутствие тревожности.

### **Показатель эмоциональная выразительность**

#### *Задание № 4. «Игра со стульчиками»*

И.П.: дети сидят на стульчиках, расставленных по кругу, лицом к центру. Количество стульчиков точно совпадает с количеством детей. Один из стульчиков назначается стулом ведущего (это можно сделать с помощью считалки).

Первая часть танца-игры связана с импровизацией жестов и поз ребенка, оказавшегося на стуле ведущего. Поза принимается и фиксируется на звук в конце каждой музыкальной фразы. Остальные участники игры копируют позу ведущего, сидя на своих стульчиках.

Во второй части характер музыки меняется: она становится подвижной и веселой. Дети бегают под музыку в кругу и между стульчиками. К концу второй части каждый должен сесть на оказавшийся рядом стул.

Звучит музыка первой части, и ребенок, севший на стул ведущего, показывает движения. Игра повторяется.

*Эталон выполнения игрового задания:* точность попадания в метрическую сетку при проделывании придуманного движения, выразительные, естественные, раскрепощенные, координированные движения, полноценное мышечное напряжение ребенка.

#### *Задание № 5. «Считалочка»*

И.П.: дети стоят в кругу по одному, повернувшись лицом в центр круга. В центре круга – ведущий.

Музыкальным сопровождением к этой игре может быть любая современная детская песенка (например, всем известная «Чунга-чанга»). На запев песенки ведущий в такт музыке считает детей (указывая на каждого, как в игре в считалочку). Тот, на ком мелодия запева заканчивается, становится новым ведущим. В припеве ведущий в центре круга импровизирует танцевальные движения, а остальные копируют его. На запев снова начинается отсчет, к концу которого ведущий опять меняется.

*Эталон выполнения игрового задания:* соответствие движений эмоциональному содержанию музыки, естественные, раскрепощенные, координированные и пластичные движения,

полноценное мышечное напряжение ребенка. Точность, ловкость, попадание в метрическую сетку. Удовольствие, получаемое ребенком от движения.

*Задание № 6. «Пароход»*

И.П.: дети сидят на стульчиках, расставленных по кругу. Педагог поет на несложную импровизированную мелодию песенку-загадку, а дети ее отгадывают:

«До чего народ доходит –

Самовар по речке ходит,

На семь верст голосит,

Из трубы дымок валит»

Затем «отгадка» – бумажный кораблик – в руках педагога начинает «плавать по волнам», двигаясь по кругу, и сопровождается пением педагога вместе с детьми. Кораблик «плавает» по кругу, а песенка повторяется несколько раз. С очередным повтором ведущий меняется: кораблик передается педагогом кому-то из детей (в следующий раз этот ребенок передаст кораблик другому). Ребенок, оказавшийся ведущим, не только получает бумажный кораблик, но и вынимает из него пиктограмму. По пиктограмме ребенок задает эмоциональную окраску мелодии. Например: «Будем петь весело!», «А теперь – ласково», «Сердитым голосом», «Капризным голосом...» Ведущий – ребенок, у которого оказался кораблик, не только определяет по пиктограмме, с какой эмоциональной окраской петь песенку, но и сам «входит в образ» – подбирает соответствующие движения, шаги, мимику, интонации.

*Эталон выполнения игрового задания:* быстрое и точное определение по пиктограмме эмоционального состояния, определение его на словах, свободное воплощение в мимике, пластике и интонациях.

**Показатель двигательно-звуковая творческая активность**

*Задание № 7. «Дирижер»*

И. П.: дети сидят на стульчиках полукругом. Перед ними ксилофоны, металлофоны, шумовые и ударные инструменты. В центре полукруга – ведущий – «дирижер» (без инструмента).

«Дирижер» показывает различные движения руками, корпусом тела. Остальные дети должны в точности копировать

эти движения вслед за ним, но с одной существенной разницей: все движения «дирижер» - ведущий делает без инструмента, лишь имитируя игру на нем. Дети же озвучивают эту имитацию каждый на своем инструменте. Движения могут быть самыми разнообразными, включающими смешные, игровые варианты. «Дирижер» может напевать песенку и делать движения, соответствующие тексту («Козонька рогатая, козя бородатая, перепрыгнула плетень и высок, и середень...»).

*Эталон выполнения игрового задания:* свободное и осмысленное использование ведущим возможностей мимики и пластики для создания оригинального игрового образа, многочисленность и разнообразие предлагаемых вариантов и способов звукоизвлечения: глиссандо, удары руками вместе и по очереди, громко и тихо, в верхнем и низком регистрах и т.д.

*Задание № 8. «Круги».*

И. П.: дети сидят на стульчиках полукругом. Перед ними ксилофоны, металлофоны, шумовые и ударные инструменты. В центре полукруга – ведущий – «дирижер» (без инструмента).

Педагог рассаживает детей с инструментами по группам с контрастным, отличающимся друг от друга звучанием, например, группы: ксилофонов – колокольчиков – металлофонов – маракасов – бубнов и барабанов и т.д. Мелом на полу педагог рисует круги и договаривается с детьми, какой группе инструментов будет соответствовать каждый круг. Задача детей – ждать своей очереди вступления в игру, т.е. внимательно следить, на какой круг встанет ногами или прикоснется руками ведущий-«дирижер».

*Эталон выполнения игрового задания:* ведущий не просто переходит с одного круга на другой, но внимательно слушает получающуюся «музыку», осмысленно включает и смешивает тембровые краски, создавая игровой образ.

**Показатель положительная самооценка**

*Задание № 9. «Имена»*

И.П.: дети стоят по кругу лицом к центру.

Ведущий делает шаг вперед и представляет свое имя в каком-либо образе («Марина – как море», «Юля – как юла», «Антон – как мерседес» и т.д.), а затем выражает этот образ

жестами, движениями, мимикой, выразительной интонацией. Остальные – в точности его копируют.

Роль ведущего передается каждому по очереди по кругу.

*Эталон выполнения игрового задания:* оригинальные, положительные образы своего имени, уверенность, четкость интонаций, удовольствие от демонстрации своего придуманного образа и внимания к себе всех присутствующих.

*Задание № 10. «Все, как я!»*

И.П.: дети стоят в рассыпную.

Ведущий с помощью голоса и движения изображает любой придуманный им образ. Остальные – копируют его. Затем ведущий передает свою роль (останавливается и показывает рукой на кого-нибудь из детей). Новый ведущий три раза хлопает в ладоши, громко произносит: «Все, как я!» и предлагает свой вариант двигательного-интонационного импровизации.

*Эталон выполнения игрового задания:* выразительность и оригинальность движений и интонации, свобода передвижения в игровом пространстве, гибкость и быстрота вхождения в придуманную роль, отсутствие агрессивности, излишнего возбуждения или капризности в случае неудачного игрового решения.

***Музыкальные игры-тесты, выявляющие гармоничность эмоциональной сферы ребенка, на итогово-результативном этапе опытно-поисковой работы***

***Показатель эмоционально-психологическая комфортность***

*Задание № 1. «День и ночь»*

И.П.: дети распределяют роли: лесных насекомых - «бабочки», «жуки», «мухи» и т.д. - и «совы». Для игры подбирается музыкальное сопровождение с частой сменой двух контрастных (но повторяющихся в своем чередовании) образов: легкого, воздушного, олицетворяющего порхающих днем лесных насекомых и медленного, таинственного, в низком регистре, изображающего летающих по ночам «сов». При этом продолжительность пребывания в каждом из образных состояний каждый раз меняется (удлиняется или укорачивается).

Задание: внимательно слушать музыку и двигаться только тогда, когда звучание будет соответствовать выбранному образу. При этом нужно импровизировать движения в характере «насекомого» или «совы».

*Эталон выполнения игрового задания:* гибкая реакция на смену ситуации, способность вовремя перейти от активных движений к неподвижности и выдерживать статичную позу столько, сколько потребуется по ходу игры; свободное и разнообразное определение себя в игровом пространстве; выразительные движения, соответствующие выбранной роли; инициатива и двигательное творчество в создании индивидуальной игровой линии или микросюжета с помощью взаимодействия с другими участниками в ходе игры.

*Задание № 2. «Быстрый танец»*

И.П.: дети стоят по кругу лицом к центру.

Ведущий-педагог выполняет ритмичные движения в такт быстрой танцевальной музыке с выраженными метрическими акцентами. Дети копируют движения ведущего. Направление движения идет по восьми точкам: - запястье с внутренней стороны – запястье снаружи – сгиб руки в локте с внутренней стороны – локоть – грудь – плечо – колено с внутренней стороны – колено с боку – лодыжка с внутренней стороны – лодыжка сбоку. Каждая точка отмечается попеременно с хлопком и поочередно справа и слева. Постепенно темп выполнения убыстряется.

*Эталон выполнения игрового задания:* четкие, координированные движения и телесное переживание-выражение ритмической пульсации.

*Задание № 3. «Водоросли»* (проводится после шумной, подвижной игры).

И.П.: дети стоят по кругу и представляют себя в гостях у Морского царя.

Под спокойную, плавную музыку дети делают движения, изображая колышущиеся водоросли. Роль «ведущей водоросли» передается вместе с зеленым газовым шарфиком каждому по очереди – по кругу. Шарфик можно передавать не только по кругу, но и перебрасывать его детям, стоящим в кругу напротив. Необходимость соблюдения тишины и внимательного вслушивания в музыку обыгрывается с помощью введения в

игру фигуры Морского царя. Морской царь (педагог или кто-нибудь из детей) забирает к себе (усаживает в центр круга) тех, кто нарушил тишину в его царстве. «Водоросли», которые остались в игре до конца звучания музыки, получают от Морского царя призы (если призов не оказалось, то в качестве подарка «дисциплинированные водоросли» могут полюбоваться на веселый танец, который для них станцуют Морской царь вместе с «проигравшими водорослями»).

*Эталон выполнения игрового задания:* плавные, размеренные движения руками и телом, сигнализирующие о способности ребенка перейти от состояния возбуждения к расслаблению; соблюдение тишины, спокойствия, отсутствие тревожности.

### **Показатель эмоциональная выразительность**

#### *Задание № 4. «Дружные четверки»*

И.П.: дети делятся на группы по четыре человека и встают в свою четверку, образуя фигуру ромба. Ведущий четверки стоит спиной к своей группе, а остальные ее участники повернуты лицом к спине ведущего.

С началом звучания ведущий начинает импровизировать движения под музыку веселого быстрого танца, а остальные участники четверки повторяют движения за своим ведущим. Когда ведущему надоест его роль, он поворачивается вправо или влево и отдает роль ведущего соседу. Четверка перестраивается под нового ведущего, и танец продолжается. Характер музыкального сопровождения меняется с каждым повтором игры: веселая и бодрая музыка сменяется лиричной, спокойной и т.д.

*Эталон выполнения игрового задания:* соответствие движений эмоциональному содержанию музыки, естественные, раскрепощенные, координированные и пластичные движения, полноценное мышечное напряжение ребенка. Точность, ловкость, попадание в метрическую сетку. Удовольствие, получаемое ребенком от движения.

#### *Задание № 5. «Ткачи»*

И.П.: дети стоят по одному в кругу, повернувшись лицом к центру круга.

Форма музыкальной пьесы куплетная, состоит из повторяющихся запева (А) и припева (В).

На первую фразу части «А» ведущий «рисует» в воздухе рукой, руками или всем телом «узор ковра»; на вторую фразу «рисунок» повторяется всеми вместе с ведущим. Дальнейшие повторения части «А» связаны со сменой ведущих.

Часть «В» – раскачивающиеся движения руками и приставные шаги в такт музыке изображают работу ткацкого станка. Движения выполняются всеми участниками и неизменно повторяются при каждом повторе части «В».

*Эталон выполнения игрового задания:* точность попадания в метрическую сетку при проделывании придуманного движения, выразительные, естественные, раскрепощенные, координированные движения, полноценное мышечное напряжение ребенка.

*Задание № 6. «Маланья»*

И.П.: дети стоят в кругу по одному, повернувшись лицом в центр круга. В центре круга – ведущий.

Вслед за ведущим дети поют песенку и повторяют движения:

У Маланьи у старушки жили в маленькой избушке

(сопровождается хлопками в ладоши)

Семь сыновей, все без бровей.

(показать семь пальцев)

Вот с такими ушами,

(растопыренные ладони поднести к ушам)

Вот с такими носами,

(показать ладонями с растопыренными пальцами длинный нос)

Вот с такой головой,

(очертить руками большой круг рядом с головой)

Вот с такой бородой!

(показать руками большую бороду)

Они не пили, не ели, на Маланью все глядели,

Вместе делали вот так... (импровизация движений)

Дети по очереди становятся ведущими, показывают и интонируют названия различных частей тела (по тексту) с соответствующей пиктограмме эмоциональной окрашенностью (пиктограмму показывает ведущему педагог).

*Эталон выполнения игрового задания:* быстрое и точное определение по пиктограмме эмоционального состояния, свободное его воплощение в мимике, пластике и интонациях.

**Показатель двигательно-звуковая творческая активность**

*Задание № 7. «Дирижер»*

И. П.: дети сидят на стульчиках по кругу. Перед ними ксилофоны, металлофоны, шумовые и ударные инструменты. В центре круга – ведущий – «дирижер» (без инструмента).

Перед началом игры ведущий договаривается с музыкантами, кто из них будет озвучивать движения его рук, кто – движения ног, а кто – выражение лица. Затем ведущий совершает различные движения или импровизирует танец, а дети внимательно следят за ним и по-своему озвучивают его движения. Движения могут быть самыми разнообразными, включающими смешные, игровые варианты. Ведущий может напевать песенку и делать движения, соответствующие тексту. С каждым повтором игры ведущий меняется.

*Эталон выполнения игрового задания:* свободное и осмысленное использование ведущим возможностей мимики и пластики для создания оригинального игрового образа и развития игрового сюжета, многочисленность и разнообразие предлагаемых вариантов и способов звукоизвлечения: глиссандо, удары руками вместе и по очереди, громко и тихо, в верхнем и низком регистрах и т.д.

*Задание № 8. «Живые клавиши».*

И. П.: дети сидят на стульчиках полукругом. Перед ними ксилофоны, металлофоны, шумовые и ударные инструменты. В центре полукруга – ведущий – «дирижер» (без инструмента). 4 человека в центре полукруга изображают «живые клавиши».

Педагог рассаживает детей с инструментами по группам с контрастным, отличающимся друг от друга звучанием, например, группы: ксилофонов – колокольчиков – металлофонов – маракасов – бубнов и барабанов и т.д. Ведущий перед началом игры договаривается с детьми, какой группе инструментов будет соответствовать каждая «живая клавиша». Задача детей – ждать своей очереди вступления в игру, т.е. внимательно следить, на какую клавишу нажмет ведущий – «дирижер» («живые

клавиши» приседают на корточки, когда к ним прикасается дирижер и встают при повторном прикосновении).

*Эталон выполнения игрового задания:* ведущий не просто прикасается к «живым клавишам», заставляя их присесть или снова встать, но внимательно слушает получающуюся «музыку», осмысленно включает и смешивает тембровые краски, создавая игровой образ.

### **Показатель *положительная самооценка***

#### *Задание № 9. «Имена»*

И. П.: дети сидят на стульчиках, расставленных по кругу, лицом к центру круга.

Кто-то из детей первым назначается ведущим. Ведущий встает, подходит к любому сидящему на стуле и представляется ему: выразительно называет свое имя, выбирая для себя какой-нибудь образ («Антон-автомобиль», «Настя-рыбка», «Оля-ласточка» и т.д.), сопровождает свое представление каким-либо движением. Тот, для кого прозвучало представление, встает со стула, в точности копирует слова, интонации, движения ведущего, затем уступает ему свое место и отправляется к другому, сидящему на стульчике, с собственным представлением. В результате все должны поменяться местами, представить себя и «познакомиться» со всеми.

*Эталон выполнения игрового задания:* оригинальные, положительные образы своего имени, уверенность, четкость интонаций, удовольствие от демонстрации своего придуманного образа и внимания к себе всех присутствующих.

#### *Задание № 10. «Заколдованный сад»*

И.П.: дети стоят в рассыпную, выбрав для себя позу, связанную с каким-либо сказочным персонажем.

Ведущий – «волшебник» расхаживает между застывших фигур до тех пор, пока звучит музыка. Как только музыка умолкает, ведущий «оживляет» одну из фигур (останавливается и дотрагивается рукой до кого-нибудь из детей). «Ожившая» фигура с помощью голоса и движения изображает задуманный образ. Остальные – в точности копируют ее. Как только начинает звучать музыка, все снова замирают. Затем ведущий «оживляет» следующую фигуру, которая предлагает свой вариант двигательной-интонационной импровизации, и т.д.

*Эталон выполнения игрового задания:* выразительность и оригинальность движений и интонации, свобода передвижения в игровом пространстве, гибкость и быстрота вхождения в придуманную роль, отсутствие агрессивности, излишнего возбуждения или капризности в случае неудачного игрового решения.

## ***Практикум 2. Музыкальные игры-тесты, выявляющие развитие невербального общения у детей***

Понятие «общение» охватывает широкий круг явлений. Оно включает процессы взаимодействия людей, их взаимовлияния, взаимопонимания, сопереживания, причем, как на уровне осознанного, рационально оформленного речевого обмена информацией, так и в качестве непосредственного эмоционального контакта между людьми. Общение понимается как важнейший фактор в формировании всей системы знаний, умений и навыков, в развитии сознания и психики человека, в становления его личности.

Развитие общения – важнейшая задача старшего дошкольного возраста. В среднем и старшем дошкольном возрасте (5-ти – 6-ти лет) доминирует потребность в общении со сверстниками. Полноценное игровое общение со сверстниками является важным условием для нормального психического развития ребенка старшего дошкольного возраста. Ребенок, который мало общается со сверстниками и не принимается ими в игру из-за неумения установить контакт и организовать общение, чувствует себя уязвимым, отвергнутым. В одних случаях, это порождает пассивность, резкое понижение самооценки, устойчивое негативное отношение к общению, ведет к замкнутости и обособленности. В других случаях, «отверженные» дети становятся неуравновешенными, капризными, легко возбудимыми. Безудержность и неадекватность эмоциональных проявлений ведет к возникновению конфликтных ситуаций, к дезорганизации их деятельности, становится тормозом на пути развития личности.

Уникальным средством развития общения у детей являются игры детского фольклора, поскольку в них учитываются возрастные психофизиологические особенности и ребенка, его интере-

сы и возможности. Это своеобразная начальная школа по освоению навыков сотрудничества: здесь отрабатывается и умение действовать в рамках правил, и способности эмоционально откликаться на состояние другого, «болеть» за партнера, формируются навыки взаимовыручки и чувство «локтя», а также множество других качеств, необходимых ребенку для полноценного самоощущения в детском коллективе. Произведения детского игрового фольклора представляются сферой социального творчества ребенка, фактором социализации личности.

К коммуникативным играм можно отнести детские фольклорные танцы, поскольку они являются своеобразной формой общения детей. В фольклорной традиции танец связан с определенным ритуалом, жизненным событием. Поэтому рисунок народного танца всегда наполнен глубоким смыслом, прочными нитями связан с жизнью, с культурой взаимоотношений людей. В фигурах народного танца запечатлена особая пластика, свойственная национальному характеру, а главное – запечатлены определенные модели поведения, способы выражения эмоций в рамках принятых в культуре народа норм. Фигуры детских фольклорных танцев щедро насыщены невербальными формами поведения: приветливые поклоны, жесты вежливого прощания, обмен с партнером хлопками в ладоши, дружеские жесты и пожатия рук, выразительные приветственные взгляды, улыбки, одобрительные возгласы и т.д. Движения в них очень простые, несложные для запоминания. В основе танцевальных сюжетов – образы дружелюбия, партнерской поддержки, одобрения индивидуальных решений в рамках коллективного взаимодействия.

Невербальные средства общения, составляющие основу фольклорных игр и танцев, играют огромную роль в развитии коммуникативных способностей у детей дошкольного возраста. Невербальная коммуникация связана с деятельностью правого полушария головного мозга человека, т.е. со сферой эмоций, с наглядно-образным мышлением, с целостным восприятием окружающего мира. Известно, что деятельность правого полушария является доминирующей в дошкольном возрасте, и воспитание ребенка в гармонии с его природой обозначает опору на правополушарный тип мышления, на его эмоциональную сферу.

Невербальные средства общения возникают в онтогенезе первыми. Еще не владея словесной речью, малыш успешно общается взрослым о своих состояниях и желаниях с помощью движений, мимики, интонаций голоса. Эти биологически обусловленные возможности психики ребенка обеспечивают ему взаимодействие с матерью, что необходимо для его выживания и нормального развития. Мимика, жесты и голосовое интонирование – главные средства общения ребенка со взрослым до овладения речью. Но и в дальнейшем средства невербальной коммуникации продолжают играть значимую роль в общении ребенка, т.к. дают ему возможность более полно выразить свои чувства, мысли, желания, лучше понять партнера по игре, эмоционально подстроиться к нему, ярко и полно пережить эмоциональные переживания игры. Через невербальные средства общения ребенок быстро и эффективно включается в процесс освоения правил поведения и законов взаимоотношений между людьми.

Фольклорные игры и танцы, построенные на невербальных средствах коммуникации, выступают как выверенный веками, народным опытом эффективный способ социализации личности ребенка. Обращение к детскому музыкальному фольклору, творческое развитие принципов народной педагогики - путь, открывающий ребенку возможность общения с музыкой на актуальном для него уровне, когда параллельно с развитием музыкальных способностей происходит целостное развитие личности ребенка с учетом психофизиологических возможностей и потребностей конкретного возрастного этапа.

В психолого-педагогической литературе выделяются следующие показатели развития невербального общения у детей старшего дошкольного возраста:

- **готовность к общению** – характеризуется открытостью, желанием общаться, владением этикетными моделями поведения;

- **легкость вступления в контакт** - характеризуется свободой и естественностью в установлении контактов с разными людьми: сверстниками и взрослыми, знакомыми и незнакомыми;

- **инициативность общения** - характеризуется способностью к самостоятельным, активным действиям в совместной деятельности и в общении, умении преодолевать стеснение, оказавшись в центре внимания детей и взрослых;

- **эмоциональная выразительность**, выражающаяся в музыкально-игровой деятельности как способность передавать в интонациях, жестах, мимике, движениях разнообразные эмоции.

- **эмпатия в общении** - характеризуется умением определять эмоциональное состояние другого человека, относиться к другим людям сочувственно и доброжелательно.

Показатель	Уровень		
	1	2	3
Готовность к общению	Стремится быть среди детей. С удовольствием включается в новые игры, предлагает их сам. В играх проявляет доброжелательность, открытость, делится своими игрушками с другими детьми. Част-то примиряет поссорившихся, успокаивает их с помощью уместных тактильных действий. Понимает значимость выпол-	Раскрывается в общении и получает от него удовольствие в хорошо знакомой игровой ситуации. К новым игровым заданиям относится настороженно, часто сразу отвергает их. К знакомым детям и взрослым относится доброжелательно, спокойно, легко контактирует с ними на уровне тактильных взаимодействий. С малознакомыми людьми держится напряженно, может	Не умеет общаться с детьми: раздражителен, обидчив, не уступчив, агрессивен в своих требованиях. Часто оказывается в изоляции, не принимается детьми в игры. Стремление к общению с другими проявляется в неадекватных выходках, капризах и агрессивных, грубых тактильных взаимодействиях. В процессе игры может «навре-

	нения правил в игре, владеет необходимыми в этом возрасте навыками этикета в общении со взрослыми и детьми.	замкнуться в себе, не идти на контакт. Владеет ограниченным набором этикетных моделей поведения, использует их по подказке взрослых.	дить», что-то сделать назло, намеренно нарушить игровые правила. Игнорирует правила этикета или намеренно, с целью привлечь к себе внимание, нарушает их.
Легкость вступления в контакт	С удовольствием контактирует со всеми детьми в группе, а также с проходящими на занятия взрослыми. Естественно и свободно включается в игровое общение со всеми, кто оказался с ним в паре. Стремится наладить контакт, дружески поддерживать партнера по игре: выражает доброжелательность к нему с помощью мимики, взгляда, движений, бережных тактильных взаимодействий.	Легко контактирует со знакомыми детьми и взрослыми. В коммуникативных играх стремится выбирать только тех, с кем постоянно играет. Оказавшись в игровой ситуации в паре с ребенком или взрослым, не входящими в постоянный круг общения, избегает контакта глазами, в тактильных взаимодействиях проявляет себя вяло, невыразительно, напряженно и стремится сократить время игрового контакта.	Отказывается вставать в пару с детьми или взрослыми, которых мало знает или к которым испытывает недоверие, неприязнь. Обижается, капризничает, заставляет себя уговаривать. Свое нежелание контактировать с кем-либо в игровой ситуации проявляет демонстративно, с обидой, доходящей до истерики, или с агрессией.

<p>Инициативность общения</p>	<p>Способен к самостоятельным, активным действиям в игре. Часто выбирается детьми или назначает себя сам на роль ведущего. Стремится оказаться в центре внимания и с удовольствием выполняет в этой ситуации игровые роли.</p> <p>В музыкальных играх со сменой ведущего свободно, раскованно и творчески выполняет пластические и интонационно-речевые импровизации.</p> <p>Позитивно, с юмором реагирует на игровой проигрыш, стремится выиграть в следующий раз.</p>	<p>В играх чаще всего занимает позицию ведомого. Оказавшись в центре внимания, испытывает растерянность, скованность, стеснительность, но преодолевает смущение и выполняет игровую роль, хотя и с видимым напряжением.</p> <p>В роли ведущего в музыкальных играх старается повторять уже известные движения и интонационные формулы, избегает оригинальных, спонтанных решений.</p> <p>В ситуации игрового проигрыша с трудом справляется с обидой и разочарованием, иногда только с помощью педагога.</p>	<p>Испытывает затруднения в игровом взаимодействии с детьми, не справляется как с ролью ведущего, так и с ролью ведомого. Оказавшись в центре внимания, ведет себя неадекватно игровой ситуации: шалит, кривляется или же вообще не желает делать что-либо перед группой.</p> <p>Проиграв в игре, обижается, обвиняет других, затевает разбирательства, ссоры, обижается и отказывается от дальнейших попыток выиграть, предпочитает играть в одиночестве.</p>
<p>Выразительность общения</p>	<p>Умеет адекватно игровой ситуации, эмоционально вырази-</p>	<p>Бывает выразителен в моменты полной раскованности, в знакомой</p>	<p>Выразительно проявляет себя только в рамках определенного</p>

ния	<p>тельно передавать в жестах, в мимике, в пантомимике, в вокальном интонировании разнообразную гамму чувств. Способен управлять своим телом и голосом в музыкальных играх-импровизациях. Умеет определять по картинкам, пиктограммам различные эмоциональные проявления и называть их.</p>	<p>игровой ситуации. В присутствии незнакомых людей тушуется, становится незаметным, невыразительным или нарочитым в выражении эмоций, неадекватным игровой ситуации. Не всегда может выразить в интонациях и движениях то, что хочет в связи с игровой ролью. При определении эмоциональных проявлений по картинке или пиктограмме часто нуждается в помощи взрослого.</p>	<p>круга эмоций. Как правило, эти эмоции связаны с негативными состояниями: плаксивостью, обидой, агрессивностью, раздражительностью и т.д. С трудом и нежеланием включается в исполнение игровых ролей, часто не справляется с ними. Невнимателен при определении эмоциональных проявлений по картинкам или пиктограммам, называет их наугад, путается и ошибается.</p>
Эмпатия в общении	<p>Умеет подстраиваться к ритму и эмоциональному настрою партнеров по игре в музыкальных играх-диалогах на инструментах, в движении. Легко копирует</p>	<p>Умеет подстраиваться к ритму и эмоциональному настрою партнеров по игре в музыкальных играх-диалогах на инструментах, в движении. Легко копирует мимику, жесты,</p>	<p>Умеет подстраиваться к ритму и эмоциональному настрою партнеров по игре в музыкальных играх-диалогах на инструментах, в движении. Легко копирует мимику, жесты,</p>

	<p>мимику, жесты, интонации другого в музыкальных играх-зеркала. Выразительно и адекватно использует средства невербального общения в музыкальных играх-импровизациях. Проявляет внимание и сочувствие к партнеру по игре, заботится о его комфортном состоянии.</p>	<p>интонации другого в музыкальных играх-зеркала. Выразительно и адекватно использует средства невербального общения в музыкальных играх-импровизациях. Проявляет внимание и сочувствие к партнеру по игре, заботится о его комфортном состоянии.</p>	<p>интонации другого в музыкальных играх-зеркала. Выразительно и адекватно использует средства невербального общения в музыкальных играх-импровизациях. Проявляет внимание и сочувствие к партнеру по игре, заботится о его комфортном состоянии.</p>
--	--	---	---

***Музыкальные игры-тесты, выявляющие развитие невербального общения у детей на исходно-установочном этапе опытно-поисковой работы***

**Показатель *готовность к общению.***

*Задание № 1. «Тряпичная кукла».*

И.П.: дети разбиваются на пары.

Задание: один в паре изображает тряпичную куклу – мягкую, расслабленную, которой легко управлять. Второй ребенок играет с «куклой», придумывает для нее движения и управляет ею под звучащую музыку. При повторе игры дети меняются ролями.

*Эталон выполнения игрового задания:* «кукла» полностью доверяет своему партнеру, не напрягается, не зажимается, позволяет управлять собой. Ребенок, который играет с «куклой», выполняет свою роль ответственно: старается не причинить ей

боль, придумать для нее удобную и эстетически выигрышную позу.

*Задание № 2. «Водитель машины»*

И.П.: дети разбиваются на пары. Один встает впереди с закрытыми глазами, изображая руками бампер машины. Второй управляет им сзади за плечи, изображая водителя машины.

Под быструю музыку машины, управляемые водителями, двигаются в произвольном направлении. При повторе игры дети меняются ролями.

*Эталон выполнения игрового задания:* тот, кто изображает машину, не открывает глаз, проверяя, правильно ли ведет «водитель», т.е. полностью доверяется своему партнеру по игре. «Водитель» ведет свою «машину» аккуратно, осторожно, избегая препятствий и не допуская «аварий».

**Показатель легкость вступления в контакт.**

*Задание № 1. «Танец с прыжками»*

И.П.: дети стоят по одному в произвольном порядке. Руки на поясе. Музыкальное сопровождение: танцевальная пьеса в двухчастной форме (АВ) с многократными повторениями танцевального куплета.

1 часть. Дети шагают по одному в произвольном направлении в такт музыке. К концу части находят себе партнера, встают в пару лицом друг к другу, держась за руки.

2 часть. Дети выполняют прыжки по типу «ножницы» с правой, затем с левой ноги. (Дети могут также импровизировать любые танцевальные движения в соответствии с музыкой, удобные для исполнения в парах).

На следующий куплет пара разбивается и составляется новая.

*Эталон выполнения игрового задания:* в каждом новом повторе танца дети стараются найти нового партнера, а не выбирают одних и тех же.

*Задание № 2. «Полька»*

И.П.: дети стоят в кругу парами лицом по линии танца. У детей внутреннего круга левая рука лежит на плече впереди стоящего, а правая обнимает за талию своего партнера в паре.

Музыкальное сопровождение: танцевальная пьеса в трехчастной форме (ABC) с многократными повторениями танцевального куплета.

1 часть. Пары двигаются шагом в такт музыке по кругу.

2 часть. Дети внутреннего круга встают лицом в центр и хлопками отмечают музыкальные доли (педагог может задать ритмическое остинато, степень сложности которого зависит от подготовленности детей). В это время дети внешнего круга подскоками движутся по линии танца и к концу этой танцевальной части выбирают себе нового партнера.

3 часть. Вновь образовавшаяся пара поворачивается лицом друг к другу, берется за руки лодочкой и прыгает галопом вправо с притопом в конце фразы, затем то же влево. Музыка и движения 3 части повторяются два раза.

*Эталон выполнения игрового задания:* в каждом новом повторе танца дети стараются найти нового партнера, а не выбирают одних и тех же.

### **Показатель инициативность общения**

#### *Задание № 1. «Дружба»*

И.П.: дети стоят по одному в кругу, повернувшись лицом к центру круга. Ведущий стоит вместе со всеми в кругу.

Музыкальное сопровождение: танцевальная пьеса в спокойном темпе в двухчастной форме (AB) с многочисленными повторами танцевального куплета. Структура части А – предложение из двух одинаковых фраз.

Первая фраза части «А» – ведущий импровизирует приветственный жест или позу (взмах рукой, легкий поклон, приседание и т.д.) На вторую фразу ведущий повторяет свои движения вместе со всеми. Часть «В» - участники берутся за руки и покачиваются в такт музыке.

В каждом новом повторе части «А» происходит смена ведущего – по кругу, движения в части «В» остаются неизменными.

*Эталон выполнения игрового задания:* оказавшийся в роли ведущего без смущения и заминок выразительно импровизирует приветственное движение.

#### *Задание № 2. «Космонавты»*

И.П.: дети стоят с закрытыми глазами в кругу, взявшись за руки. Круг символизирует борт космического корабля, а пространство в центре круга – открытый космос.

Музыкальным сопровождением может быть любое произведение связанное с образами космоса (музыка к мультфильмам или кинофильмам, эстрадные композиции, произведения современного авангарда с яркими сонорными эффектами).

Задание: послушать с закрытыми глазами музыку, представляя себе космическое пространство, а затем выйти в «открытый космос» – в центр круга. Двигаться нужно, не открывая глаз. Выходя из круга, ребенок должен сомкнуть за своей спиной руки своих соседей, чтобы сохранить круг. Находясь в «открытом космосе», ребенок может кого-нибудь встретить. При этом нужно не повредить «неизвестный объект», прикоснуться к нему как можно мягче и осторожнее, постараться обойти его. Из «открытого космоса» можно вернуться на «корабль» – снова встать в круг, можно выходить несколько раз.

Главное условие игры: нельзя открывать глаза. Особый смысл это условие приобретает при звучании музыки с таинственными, загадочными образами, необычными, фантастическими красками.

*Эталон выполнения игрового задания:* многократность выхода «в открытый космос», стремление находить новые контакты и разнообразить свои движения.

### **Показатель выразительность общения**

#### **Задание № 1. Игра «Каштаны»**

Игра проводится в несколько этапов.

1. Педагог предлагает детям взять из мешочка два или три каштана. Дети должны внимательно рассмотреть эти каштаны и выбрать из них один, который понравится больше всего. Остальные каштаны нужно положить обратно в мешочек.

Детям дается задание: придумать имя своему каштану и описать, какой он: добрый, веселый, грустный, смешной... У педагога тоже есть каштан, и он тоже рассказывает про него ребятам. Затем педагог говорит от имени своего каштана с каштанами других ребят «на каштаньем языке» - с помощью выразительных интонаций и произвольного набора слогов. Далее педагог предлагает детям «погулять» со своими каштанами (похо-

дять по залу) и в процессе прогулки «пообщаться» с каштанами соседей.

*Эталон выполнения игрового задания:* выразительные интонации, передающие характер своего каштана.

2. Дети вместе с педагогом сидят на ковриках в кругу. Все каштаны распределены на две кучки и сложены в два перевернутых вниз дном бубна. Один бубен педагог берет себе, а другой отдает ребенку, сидящему в круге напротив него. Вдвоем они превращаются в собеседников, ведущих «диалог» с помощью мимики и разнообразных звуков, получающихся от манипулирования бубном. Например, легонько подбрасывая лежащие в нем каштаны вверх; двигая бубен в разные стороны и шелестя каштанами; постукивая пальцами руки по дну бубна, по его бокам; делая широкие и более мелкие движения руками и т.д. Закончив диалог, «собеседники» передают свои бубны соседу справа. Образуется новая пара и новый вариант «шумового диалога».

*Эталон выполнения игрового задания:* выразительные жесты и звуковые эффекты, передающие характер вопросов и ответов, включенность в игровой диалог, понимание собеседника, соотносимость сигналов, которыми обмениваются дети.

3. Педагог делит детей на несколько небольших групп (по три-четыре человека). Каждой группе выдается рисунок, на котором герой-каштан изображен в выразительной и забавной позе. Каждая команда по очереди выходит в центр зала и демонстрирует точно скопированную позу своего героя-каштана.

Затем каждая группа превращается в жителей сказочных городов: «Каштании», «Каштенбурга», «Каштенгагена», «Кашентона» и тому подобных. Педагог включает музыкальное сопровождение с веселой танцевальной мелодией и предлагает каждой команде станцевать танец-импровизацию, основывая движения танца на позе своего героя-каштана.

*Эталон выполнения игрового задания:* импровизация танцевальных движений, исходя из предложенного образа, оригинальная двигательная интерпретация этого образа на основе характерной позы в изображении.

#### **Показатель эмпатия.**

*Задание № 1. «Бабочка и ветерок»*

И.П.: дети встают в пары лицом друг к другу и распределяют роли: один из играющих – «бабочка», другой – «ветерок». «Ветерок» протягивает «бабочке» руки ладонками вверх. «Бабочка» слегка касается ладошек кончиками пальцев и закрывает глаза.

Звучащая музыка начинает импровизированный танец, в котором «ветерок» управляет движениями «бабочки». В процессе танца партнеры меняются ролями («бабочка» открывает глаза и поворачивает свои руки ладонками вверх).

*Эталон выполнения игрового задания:* «бабочка» угадывает движения «ветерка», подстраивается к пластике: не открывает глаз, не держится за руки водящего, а слегка касается его ладошек кончиками пальцев на протяжении всей игры.

#### Задание № 2. «Зеркало»

И.П.: дети встают в пары лицом друг к другу и распределяют роли: один из играющих – «зеркало», а другой – «дама» или «кавалер», собирающийся на бал (или исполняющий любой другой образ и действия). «Зеркало» должно в точности копировать движения своего партнера по игре. При смене образно-игровой ситуации партнеры меняются ролями.

Затем включается музыкальное сопровождение и детям предлагается «нарисовать» звучащую музыку. Ведущий в паре импровизирует движения под музыку – рисует ее, а «зеркало» воспроизводит движения. В процессе игры партнеры меняются ролями («теперь ты – зеркало»).

Играя в эту игру, можно вставать не только друг против друга, но и рядом, в одну линию. В этом случае «зеркалу» нужно наблюдать за партнером боковым зрением.

*Эталон выполнения игрового задания:* «зеркало» предугадывает движения партнера, как и «художник», рисующий музыку, ориентируется на партнера в своих движениях.

#### Задание № 3. «Японский сад»

И.П.: дети делятся на две группы. Одна группа изображает причудливые фигуры в японском саду, другая – его посетителей.

«Фигуры» должны принять замысловатую позу и стоять, пока кто-нибудь из «посетителей» не скопирует ее в точности. Тогда они поменяются ролями. Правило этой игры: строгое со-

блюдение тишины («японцы в своих садах любуются растениями, стараются представить себя на их месте, вжиться в их состояние. Такая работа воображения требует большой сосредоточенности и тишины»). Это правило трудно соблюдать, т.к. дети, стараясь выдумать что-нибудь необычное, часто принимают смешные позы. Войти «в образ» поможет музыкальное сопровождение: экзотически звучащая японская фольклорная музыка (например, в жанре гагаку).

*Эталон выполнения игрового задания:* внимание к партнеров по игре друг к другу: точное копирование позы одного и контроль другого, правильно ли его поза скопирована.

***Игры-тесты, выявляющие развитие невербального общения у детей на итогово-результативном этапе опытно-поисковой работы***

**Показатель *готовность к общению.***

*Задание № 1. «Пластилиновая дорога»*

И.П.: дети разбиваются на пары.

Задание: один в паре изображает кусок пластилина, т.е. должен быть мягким, расслабленным, полностью управляемым, принимать любые позы. Второй ребенок должен «слепить из пластилина» дорогу – такую, о которой пойдет речь в стихотворении (каждая фраза может повторяться много раз):

Хорошая дорога, хорошая дорога...

Но что-то стала хуже, но что-то стала хуже...

Шаляет, валяет, шаляет, валяет...

По мостику, по мостику...

Под мостиком, под мостиком...

По кочкам, по кочкам...

По нарочкам, по нырочкам...

По ухабам, по ухабам...

Прямо в ямку БУХ!

При повторе игры дети меняются ролями.

*Эталон выполнения игрового задания:* «пластилин» полностью подчиняется своему партнеру, не напрягается, не зажимается, позволяет управлять собой. Ребенок, который «лепит из пластилина», выполняет свою роль ответственно: старается не

причинить ей боль, придумать хоть и оригинальную, но удобную позу.

*Задание № 2. «Найди пару»*

И.П.: дети стоят в произвольном порядке, договорившись предварительно, кто из них будет ведущими, а кто ведомыми.

С началом звучания музыки ведомые закрывают глаза и протягивают вперед руки. Каждый ведущий берет за руки любого партнера и под музыку водит его в различных направлениях. По правилам игры ведущие должны время от времени менять своих партнеров. Ведомые с закрытыми глазами стоят на месте и ждут, когда их найдут новые партнеры и поведут под музыку.

При повторе игры ведущие и ведомые меняются ролями.

*Эталон выполнения игрового задания:* ведомые не открывают глаз, не подают никаких сигналов, не проверяют, кто и куда их ведет, т.е. полностью доверяют своим партнерам по игре. Ведущие ведут свою пару аккуратно, осторожно, избегая препятствий, а также заботятся о том, чтобы никто не остался стоять в одиночестве.

**Показатель легкость вступления в контакт.**

*Задание № 1. «Брейк-миксер»*

И. П.: дети стоят парами, держась за руку партнера, в произвольном порядке.

1-2 такты - шагают парами в такт музыке в произвольном направлении

3 такт - четыре шага в направлении друг от друга

4 такт - три хлопка, затем три притопа

5-6 такты - кружатся со своим партнером, соединив правые руки

7-8 такты - находят нового партнера и кружатся с ним, соединив левые руки.

Танец повторяется несколько раз.

*Эталон выполнения игрового задания:* в каждом новом повторе танца дети стараются найти нового партнера, а не выбирают одних и тех же. Если танцор остался без пары, то не стоит на месте, а либо быстро разыскивает такого же одиночного танцора и создает с ним пару, либо импровизирует танцевальные движения самостоятельно, без пары

*Задание № 2. «Ножка»*

И.П.: дети стоят парами по кругу, лицом друг к другу, взявшись за руки, ноги вместе.

1 часть.

1-2 такты - движения правой ногой в такт музыке: вперед, приставить обратно, вбок, приставить.

3-4 такты - держать вытянутую вперед правую ногу до конца фразы, с последним звуком приставить обратно.

5-8 такты - те же движения левой ногой.

2 часть. Дети шагают по одному в произвольном направлении в такт музыке. К концу части находят себе партнера, встают в пару лицом друг к другу, держась за руки.

Танец повторяется несколько раз с разными партнерами.

*Эталон выполнения игрового задания:* в каждом новом повторе танца дети стараются найти нового партнера, а не выбирают одних и тех же.

### **Показатель инициативность общения**

#### *Задание № 1. «Поющие имена»*

И. П.: дети вместе с педагогом стоят по кругу лицом к центру.

Педагог отбивает на бубне или барабане четырехдольный ритмический рисунок с четким выделением долей. Все участники игры воспроизводят этот ритм в движении: четыре шага в такт ритму вперед, в центр круга; четыре шага назад, на исходную позицию; восемь шагов поворачиваясь вокруг себя.

После того, как дети освоят форму ритмической композиции, им дается следующее задание. Каждый по очереди будет солировать, импровизируя интонации своего имени, на первую часть формы (четыре шага вперед). Эту сольную импровизацию все будут в точности повторять на вторую часть (четыре шага назад). Третья часть формы (восемь шагов вокруг себя) – интонационная импровизация каждого участника на только что прозвучавшее имя.

*Эталон выполнения игрового задания:* оказавшийся в роли ведущего без смущения и заминок выразительно импровизирует звуковой образ своего имени.

#### *Задание № 2. «Старинный танец»*

Педагог спрашивает, кто из детей хочет быть ведущим в игре и выбирает двух или трех желающих. Ведущие стоят в цен-

тре круга на некотором расстоянии друг от друга, лицом к общему кругу.

С началом музыкального звучания ведущие импровизируют различные движения в стиле старинного танца. Остальные выбирают себе ведущего, повторяют за ним движения и постепенно образуют вокруг ведущих самостоятельные группы. По условиям игры в каждом кругу любой может взять на себя инициативу быть ведущим, «перехватить» эту роль.

*Эталон выполнения игрового задания:* желание быть ведущим, перехватывание инициативы у других, но при этом умение не обидеть других детей, найти гибкое решение в борьбе за роль ведущего, а именно - выразительная и увлекательная для других импровизация движений старинного танца.

### **Показатель выразительность общения**

*Задание № 1. «Камешки».* Педагог предлагает детям взять из мешочка два или три камешка. Дети должны внимательно рассмотреть эти камешки и выбрать из них два, которые понравятся больше всего. Остальные камешки нужно положить обратно в мешочек.

Детям дается задание: придумать имена для своих героев-камешков и описать, какие они: добрые, веселые, грустные, смешные, дружат они или ссорятся. У педагога тоже есть два камешка, и он тоже рассказывает про них ребятам. Затем педагог предлагает ребятам послушать, о чем разговаривают между собой его камешки: стучит одним камешком по другому, сопровождая этот разговор» выразительной мимикой и жестами. Затем предлагает детям «перевести», озвучить этот разговор, т.е. добавить к выразительным жестам выразительную интонацию и слова. После этого детям предлагается послушать, о чем говорят их камешки, т.е. придумать выразительную пантомиму и озвучить ее.

*Эталон выполнения игрового задания:* выразительные интонации, передающие характеры камешков, эмоциональный смысл придуманного для них диалога.

В завершение игры педагог предлагает «помирить» все камешки и исполняет несложную мелодическую фразу, простукивая ее ритм своими камешками о камешки одного из детей. Например:

«До-брый день!» (та – та – та-а)

Дети «мирят» свои камешки, простукивая ритм фразы, а затем встают в пары лицом друг к другу и выстукивают камешками ритм фразы «Добрый день!» оstinато. Педагог в это время исполняет на инструменте или поет (или включает аудиозапись) несложную песенку, для которой выбранное ритмическое оstinато окажется подходящим (например, «От улыбки станет день светлей»).

#### *Задание № 2. «Позы»*

И.П.: дети стоят в произвольном порядке. В комнате на некотором расстоянии друг от друга расставлены стулья, на которых лежат картинки с героями мультфильмов, изображенных в различных позах. Детям предлагается пройтись вокруг стульев, рассмотреть картинки и выбрать какую-нибудь одну. Условие игры: ходить можно во время звучания музыки; как только наступает пауза, необходимо скопировать позу из выбранной картинки и замереть. К следующей паузе нужно будет выбрать другую позу для подражания. Дети должны перепробовать на себе все предложенные позы.

Дети встают в круг по одному, лицом к центру. Каждый выбирает для себя позу, которая из всех предложенных понравилась больше всего. Звучит музыка: на сильную долю каждый по очереди демонстрирует свою позу. Игровой, комический эффект возникает, если музыкальное сопровождение содержит контрастные по темпу части. В этом случае позы меняются то медленно, то быстро.

Дети распределяются детей на группы, которые изображают одинаковые позы. Группам предлагается творческое задание: придумать танец для своего героя, включающий те движения, которые предполагает его поза. Завершает игру «концерт», в котором каждая группа танцует свой танец.

*Эталон выполнения игрового задания:* точное, выразительное копирование выбранной позы, импровизация танцевальных движений, исходя из предложенного образа, оригинальная двигательная интерпретация этого образа на основе характерной позы в изображении.

#### **Показатель эмпатия.**

#### *Задание № 1. «Магниты»*

И. П.: дети стоят по одному в произвольном порядке; в руке у каждого по два камешка.

Звучит музыка, и дети «рисуют» мелодию в воздухе своими камешками как мелками. Затем педагог предлагает детям представить, что камешки в их руках – магниты, и они могут притянуть к себе другие камешки, которые в руках у других детей, и они будут двигаться вместе. Под звуки музыки дети находят себе партнера и «рисуют» камешками-магнитами в паре. Когда им захочется расстаться и сменить партнера, они говорят друг другу «пока» и дважды ударяют по камешкам.

*Эталон выполнения игрового задания:* импровизация движений, выразительные линии рук, «рисующих» музыку, выразительные варианты совместного пластического творчества, предугадывание движений партнера, подстройка друг к другу, ориентация на партнера в движениях.

#### *Задание № 2. «Танец с платками»*

И.П.: дети стоят в произвольном порядке по одному и держат в руках легкие газовые платки.

С началом звучания дети начинают играть каждый со своим платком, придумывая движения, соответствующие характеру музыки. Педагог дает возможность детям поэкспериментировать в процессе манипуляций с платком, найти свои варианты движений.

Затем дети встают в пары и под музыку находят совместное с партнером пластическое решение.

На следующем этапе дети встают парами по кругу (каждый со своим партнером в этой игре). Музыка начинает звучать с самого начала. Каждая пара по очереди выходит в центр круга и становится ведущей, показывая свой, уже найденный, вариант пластического решения музыкального образа. Все остальные копируют в парах движения ведущих.

*Эталон выполнения игрового задания:* партнеры подстраиваются к пластике друг друга, находят совместное выразительное двигательное решение, выполняют найденное движение с обоюдным удовольствием.

#### *Задание № 3. «Король»*

Один из участников игры – водящий – удаляется, остальные в это время встают в круг и выбирают «короля», кото-

рый будет незаметно для водящего менять движения. Задача участников игры: совершать все действия одновременно с «королем», в точности их повторяя. Водящий должен найти «короля», внимательно наблюдая за группой. Музыка в стиле старинного танца поможет «королю» войти в образ, делать эмоционально насыщенные жесты, движения.

*Эталон выполнения игрового задания:* партнеры подстраиваются к пластике друг друга, предвосхищают движения друг друга, действуют сообща, как единое целое.

Учебное издание  
Куприна Надежда Григорьевна  
Практикум по дисциплине  
«Педагогика народного творчества»: методическое  
пособие для студентов педагогических вузов

Подписано в печать 22.05.15. Формат 6-х84 1\16  
Бумага для множительных аппаратов. Печать на ризографе.  
Усл. печ. л. 6,3 Тираж 500 экз. Заказ  
Оригинал-макет изготовлен и отпечатан в отделе  
множительной техники ФГБОУ ВПО  
«Уральский государственный педагогический университет»  
629017, Екатеринбург-ГСП 135, пр. Космонавтов, 26