**Методическая разработка**

**Игры на формирование метапредметных умений и личностных качеств**

 **для использования на занятиях в объединении «Стартинка»**

***Якимчук Надежда Авраамовна,***

***педагог дополнительного образования***

ДОО программа «Стартинка» в качестве основы организации образовательного процесса предполагает проектный цикл создания детского мудьтфильма (индивидуальный, групповой или коллективный). В начале проектного цикла необходимо разработать сюжет будущего мультфильма. Эта деятельность позволяет организовать ряд образовательных дейтсвий, способствующих формированию комплекса метапредметных умений и личностных качеств учащихся.

Так как программа адресована детям младшего школьного возраста, то игра остается довольно значимой формой организации деятельности учащихся. Однако в структуру игры вносятся компоненты рефлексии, разрешения проблемы в коммуникации, порождения устного текста и другие виды метапредметно-ориентированной деятельности.

Разработка представляет собой перечень игр с указанием цели, необходимого материала и хода игры.

Игры можно использовать на занятиях, посвященных сочинению и отработке сюжета будущего мультфильма.

**Придумай героя сказки**

|  |  |
| --- | --- |
| Цели | Помогает снять напряжение, неуверенность. Позволяет развивать фантазию, воображение. Развивает навыки сочинительства, умение доходчиво высказывать свои мысли. |
| Материалы | Набор игрушек. |
| Ход игры | Учащимся предлагается выбрать по желанию игрушку, представиться с помощью этой игрушки и рассказать о её действии. Остальные учащиеся могут задавать вопросы, уточнять. Например: «Как зовут персонажа? Какая у него любимая игра? Как в нее играть? Имеются ли друзья? Что он любит кушать? О чем мечтает? Куда собирается пойти, поехать? и т. д.» |

**Мы одна команда**

|  |  |
| --- | --- |
| Цели | Позволяет учащимся установить контакт, проявить активность, организационные качества. Воспитывает культуру поведения, способствует снятию напряжения. Развивает коммуникативность. |
| Ход игры | Считалочкой выбирается один игрок - он будет главный герой сказки. Тот, кого выбрали, будет в одиночку ходить по кругу, громко приговаривая: « Ищу-ищу-ищу друга». Потом он подойдет к любому мальчику или девочке со словами о предложении дружить. Тот учащийся отвечает на предложение и становится главным героем, а первый его другом. Теперь новый главный герой со своим другом продолжит движение по кругу, затем подойдет к любому ребенку со словами: « Ищу-ищу-ищу друга». Игра продолжается до тех пор, пока в круг дружбы не будут включены все дети или команда для сказки. |

**Пантомима «Мой герой делает так»**

|  |  |
| --- | --- |
| Цели | Развивает воображение, повышает личную самооценку, помогает приобретать физические двигательные навыки, артистизм. Развивает коммуникабельность. |
| Ход игры | Учащимся предлагается образовать круг и средствами пантомимы показать то, что делает его герой (персонаж), куда идет или сидит, прыгает или смотрит, как он это делает и т. д. Остальные учащиеся могут выдвигать догадки о том, что изображается. Все желающие участвовать в пантомиме должны получить такую возможность. Можно делать в паре, группе. |

**Крот Апанас**

|  |  |
| --- | --- |
| Цели | Создание положительного эмоционального фона, устранение страхов, повышение уверенности в себе. Развитие двигательных функций, логического мышления. Приобретение ориентировки в пространстве. Развитие дружеских отношений, Развитие музыкальности. |
| Ход игры | Считалочкой выбирается один игрок - он будет главный герой -крот Апанас. Ему завязывают глаза. Учащиеся идут, приплясывая и напевая какую-нибудь песенку, и ведут крота Апанаса с завязанными глазами. Подводят к двери, ставят его на порог и велят взяться за ручку, а потом все вместе (хором) нараспев говорят: « Крот Апанас, ты лови нас!» Как только пропоют последние слова, разбегаются в разные стороны. Крот принимается ловить играющих. Все дети вертятся вокруг крота, дразнят его: то дотронутся до него пальцем, то дернут за одежду. Тот, кого поймает крот, тот становится новым кротом  |

**Инопланетянин**

|  |  |
| --- | --- |
| Цели | Создание положительного эмоционального фона. Развитие тактильной чувствительности и наблюдательности. Развитие фантазии. |
| Ход игры | Считалочкой выбирается один игрок - он будет водящий -землянин. Учащиеся будут инопланетяне. Они встают в шеренгу. Землянин встает спиной к группе, выставив из-под мышек свою руку с раскрытой ладонью. Он должен угадать, кто из инопланетян дотронулся до его руки. Он поворачивается и угадывает по выражению лица, движению. Землянин водит до тех пор, пока не угадает правильно.  |

**Волны**

|  |  |
| --- | --- |
| Цели | Снятие напряжения, создание положительных эмоций. Развитие чувства своей значимости, теплого отношения к себе окружающих заботу о ближних. Развивает воображение, чувство команды |
| Ход игры | Учащиеся превращаются в морские волны. Двигаются как добрые волны, улыбаются, как волны, когда они искрятся на ярком солнце. Шуршат, как волны, когда они накатывают на камушки на берегу, пробуют сказать, что говорили бы волны купающимся в них людям, если бы умели говорить. Наверное, ласковые волны говорили бы: «Мы любим вас, мы любим вас».Затем ведущий предлагает всем по очереди «искупаться в море». «Купающийся» становится в центр, «волны» по одной подбегают к нему и, поглаживая его, тихонько проговаривают свои слова: «Мы любим тебя, мы любим тебя».  |

**Котенок и другие**

|  |  |
| --- | --- |
| Цели | Помогает учащимся выразить свои эмоции, снять напряжение. Учит проявлять способность к сопереживанию. Развивает чувство заботы, отзывчивости. Развивает навыки сочинительства, артистизма, фантазии, воображения. Помогает развитию самооценки, вниманию, анализу действий. |
| Ход игры | Учащиеся представляют, что мама принесла домой маленького котенка. Он испуган, он ведь первый раз в новом доме. Учащиеся разбиваются по парам, и один из пары будет изображать такого котенка. Выходят котята, в центр. Как двигается этот котенок? Показывают, как вам страшно в новом доме. Начинаем играть: Каждый из пары учащихся пробует познакомиться со своим котенком, успокоить его, чтобы он перестал бояться. Приласкает его и уговорит уснуть на коврике. Когда «котята» заснут, игра заканчивается. Эту игру можно проводить и с другими персонажами, для развития познавательности, приобретения актерского мастерства, навыков заботы.  |

**Мозаика сказки**

|  |  |
| --- | --- |
| Цели | Развитие наблюдательности, умения действовать согласованно, сплочение группы. Приобретение навыков сочинительства, навыков рассказчика. Развитие фантазии.  |
| Материал | Почтовые открытки или картинки, ножницы, конверты, музыкальные инструменты. |
| Ход игры | Открытки или картинки разрезаются на части так, чтобы форма кусочков не была слишком сложной. Каждый учащийся получает один кусочек в конверте. По команде все открывают конверты. Теперь игроки пытаются как можно скорее установить, с кем у них совпадают части открытки или картинки. Если группа правильно собрала свою мозаику, они придумывают историю , сказку. Рассказывают её и поют песню, связанную с изображением на открытке или придуманной сказкой, сопровождая ее игрой на музыкальных инструментах.  |

 **Огромный художник-сказочник**

|  |  |
| --- | --- |
| Цели | Способствует развитию сотрудничества, умению договариваться, уважать чужую работу, пространство. Совершенствует навыки сочинительства. Развивает воображение, фантазию, логику. Помогает выявить результативность деятельности учащихся. |
| Материал | Лист ватмана, восковые мелки или фломастеры.  |
| Ход игры | Учащиеся будут рисовать на одном листе бумаги одновременно. Придумывают сами, что хотят нарисовать, и выбирают себе место. Для рисования каждому дается только один мелок (фломастер). Но рисунки , конечно, надо сделать разноцветными. Для этого учащимся необходимо будет обмениваться друг с другом мелками. Рисование лучше проводить на большом столе или на полу, чтобы все могли занять удобное положение. Педагог наблюдает за процессом и предлагает в случае возникновения конфликтных ситуаций компромиссные варианты их решения. Когда рисунок будет завершен, то будет предложено сочинить сказку, историю по получившейся иллюстрации. Работать можно и самостоятельно и в группах. |