Муниципальное казённое дошкольное образовательное учреждение

Новосибирского района Новосибирской области - детский сад комбинированного вида «Лучик»

**Мастер – класс:**

**Двигательные проявления детского творчества**

Составила: Воспитатель

1 квалификационной категории

Волкова Н.В.

2020 - 2021 уч.г.

«Дошкольный возраст – это период

первоначального складывания личности,

период развития

личностных механизмов поведения».

(А.Н. Леонтьев)

Двигательная активность детей создает предпосылки для прочного включения физической культуры в жизнь детей, формирует у них потребность в здоровом образе жизни. В дошкольном учреждении решению этой задачи способствует система физкультурно-оздоровительной работы направленная на:

- *Укрепление здоровья детей;*

- *Формирование систем и функций организма, обеспечивающих гармоничность физического развития;*

- *Овладение детьми азбукой движений;*

- *Формирование системы элементарных знаний о здоровом образе жизни;*

- *Развитие двигательных способностей.*

**Творчество –** высший *компонент* в структуре личности ( Выготский, Давыдов, Ильенков и др). Это одна из наиболее содержательных *форм* психической активности ребенка, которую ученые рассматривают как универсальную способность, обеспечивающую успешное выполнение разнообразных видов детской деятельности. Это основной *способ* существования и развития личности. Ребенок проявляет в нем свое понимание окружающего, отношение к нему, что помогает раскрыть внутренний мир, особенности его восприятия, представлений, интересов, способностей.

Творчество понимают как деятельность, направленную на создание новых по содержанию и форме материальных, культурных и духовных ценностей, на развитие самой личности.

**Детское творчество** – первоначальная ступень в развитии творческой деятельности. Ценность его не столько в результате (в продукте творчества), сколько в самом процессе. «Важно не то, что создадут дети, важно то, что они создают, творят, упражняются в творческом воображении и его воплощении». (Выготский).

По Выготскому творческой является та деятельность ребенка, в которой проявляется **воображение**, зависящее от богатства и разнообразия опыта ребенка, а не простое воспроизведение бывших в опыте впечатлений или действий

Выжна роль волевых проявлений, среди которых, особенно существенны самостоятельность и инициативность*. Именно самостоятельные действия, отмеченные личностным своеобразием, чаще всего относятся к действиям творчества. (*Н.А. Ветлугина)

В процессе творчества формируется новая психология ребенка. Отличительными чертами ее являются: креативное мышление, оценочная деятельность по отношению к явлениям окружающего мира, саморегуляция поведения, высокая адаптированность к явлениям внешнего мира, способность самостоятельно решать внутренние конфликты, между желаниями и возможностями их удовлетворения.

Творчество ребенка многообразно в своем проявлении.

**Двигательное творчество** раскрывает ребенку моторные характеристики собственного тела, формирует быстроту и легкость ориентировки в бесконечном пространстве двигательных образов, учит относится к движению, как к предмету игрового экспериментирования. *Средством*его развития могут выступать двигательные задания, с помощью которых дети входят в воображаемую ситуацию; посредством движения тела они учатся выражать свои эмоции и состояния, искать какие – то композиции, создавать новые сюжетные линии, формы движений.

**Диапазон** двигательных проявлений ребенка достаточно широк. Это не только вариации двигательных образов в ситуациях изменения способов выполнения действий (описанные выше), но и отражение всеобщих форм креативности, свойственных человечеству в целом, которые характеризуются следующими параметрами:

- ***когнитивные(познавательные)*** – *способность дифференцировать целое на части, интегрировать из частей целое(выделять формы взаимоотношений между компонентами движений, определять свойства частей целого и их соотношение, обобщать разнообразные представления о мире движений);*

- ***проектно-конструктивные****– способность создавать преобразовывать движения, изменять их структуру, вносить коррекции по ходу выполнения двигательного действия;*

- ***художественно***-***выразительные***– умение выражать через движения тела свои эмоции, состояния, размышления, вызывать двигательные образы;

- ***эстетические***– *способность достигать эмоционального подъема и эстетического наслаждения, свободного, артистического выполнения двигательного действия.*

Характерной **особенностью** детского творчества является его **импровизационность. Подражание** – это «модель – толчок» для творческих проявлений ребенка. Именно так дети воплощают образы и движения, используя элементы танца, имитационные, гимнастические движения, выступают в качестве персонажей игры, подчеркивая их характерные черты, повадки, раскрывая игровой образ. Вместе с тем оно может осуществляться и в поисковой деятельности, направленной на получение новых сведений о предметах и явлениях окружающего мира. Примерами такой деятельности могут быть игровые двигательные задания с проблемно- творческим содержанием:

· *разрешение двигательных парадоксов (дети находят способ выполнения действий в ситуации нереальной для выполнения, например: придумывают, как пройти по приподнятой веревочке и т.п.);*

· *придумывание новых способов применения физкультурных пособий, (например «рисование» мячом невидимого контура цветка, раскачивание на мячике, как на качелях и т.п.);*

· *придумывание названия выполняемым движениям;*

· *угадывание выразительных походок;*

· *повторение действий изображенных на картинке, а затем их «оживление»;*

· *загадки, ответы на которые передаются посредством движений и поз;*

· *игровые путешествия (дети входят в образ морских, лесных животных и т.п.);*

· *подвижные игры направленные на развитие творческой активности.*

**Условия –** необходимые для более успешного формирования творческой активности ребенка (Н.А. Ветлугина, Н.Н. Подьяков, О.М. Дьяченко и др.):

- обогащение жизненного опыта детей;

- возбуждение интереса к процессу творческой деятельности;

- наличие средств и способов достижения поставленной цели (обучение языку движений);

- накопление опыта в разнообразных видах двигательной деятельности и способах творческого самовыражения;

- взаимосвязь формирования сознания и чувств;

- благоприятное физическое и психическое состояние.

**Подвижные игры,**

**направленные на развитие творческого воображения**

**и творческого подхода к заданию.**

***«Карлики и великаны»***

**Задачи**: развитие внимания, сообразительности, творческого воображения.

**Содержание:**

По команде игроки «Великаны» должны выпрямиться, подняться на носки, как можно выше, а «Карлики» - присесть, как можно ниже.

**Варианты:**

Для великанов:

а) на носки, руки вверх;

б) подпрыгнуть, как можно выше;

в) руки за голову, на пятки.

Для карликов:

а) присесть, руки на пол;

б) сесть на пол, руки за спину;

в) упор присев.

***«Фигуры»***

**Задачи:** воспитание инициативы, творческого подхода, развитие чувства ритма, быстроты реакции.

**Содержание:**

Участники, по сигналу, разбегаются по залу и играют.

По второму сигналу: играющие останавливаются, принимают какую-либо позу и замирают.

По третьему сигналу водящий ходит среди фигур и касается рукой того игрока, который пошевелился.

**Варианты:**

- водящим становится игрок, чья фигура больше всех понравилась водящему;

- позы, принимаемые игроками, могут быть тематического содержания.

***«Не ошибись!»***

Задачи: воспитание внимания, культуры поведения, развитие сообразительности, творческого воображения.

Содержание:

Воспитатель поочерёдно показывает листы с рисунками, а дети изображают их позами и делают соответствующие движения.

***«Кот проснулся»***

**Задачи:** воспитание творческого воображения, внимания, памяти, развитие ловкости, быстроты, координации.

**Содержание:**

С одной стороны площадки, за чертой, дом кота, с другой, за чертой, дом мышек. Все мышки образуют в середине площадки круг. Руки у мышек за спиной, ладони вместе и отведены назад, это хвостики. В центре круга кот, он спит, сидит на пятках. По команде учителя «Кот проснулся!» кот поднимается и догоняет убегающих мышек. Пойманных кот уводит в дом. При повторе игры новый кот выбирается из числа непойманных игроков.

**Варианты:**

- мышки имеют право освободить своих собратьев, находящихся в доме кота, запятнав их.

***«Пчёлки»***

**Задачи:** развитие скорости, ловкости, координации движений, воспитание сообразительности, творческого воображения.

**Содержание:**

За одной чертой размещаются все играющие.

За другой чертой, расположенной на расстоянии 15-20м, находится 3-4 игрока-пчёлки.

Ребята, высоко поднимая колени, идут к пчёлкам и говорят:

- Мы к лесной лужайке вышли,

Поднимая ноги выше,

Через кустики, колючки,

Через ветки и пенёчки,

Кто высоко так шагал –

Не споткнулся, не упал.

Останавливаются вблизи от «пчёлок»:

- Глянь, дупло высокой ёлки…

Показывают, поднимая руки вверх и вставая на носки.

- Вылетают злые пчёлки!

Пчелы начинают кружиться и изображать полёт движениями кистей рук, согнутых в локтях. При этом произносят:

- Ж-ж-ж – хотим кусать!

А ребята хором отвечают:

- Быстроногих не догнать!

Нам не страшен пчёлок рой,

Убежим скорей домой!

После этого ребята убегают домой. За ними гонятся пчёлки. Каждая хочет ужалить – запятнать кого-нибудь из играющих.

***«Красная шапочка»***

**Задачи:** развитие внимания, сообразительности, творческого воображения.

**Содержание:**

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

***«Филин и пташка»***

**Задачи:** развитие ловкости, быстроты реакции, координации движения, воспитание творческого воображения.

**Содержание:**

Играющие выбирают филина, он уходит в своё гнездо. Подражая крику той птицы, которую каждый ребёнок изображает, играющие летают по площадке. По сигналу «Филин!» все птицы стараются улететь в свои гнёзда. Если филин кого-то поймает, он должен угадать, какую птицу изображает игрок, и только тогда пойманный становится филином.

**Варианты:**

- дети делятся на 3-4 подгруппы и договариваются, каких птиц они будут изображать, затем подходят к филину и говорят: «Мы сороки, где наш дом?», «Мы чайки, где наш дом?» Филин отвечает на вопросы.

***«Выставка картин»***

**Задачи:** воспитание инициативы, творческого подхода ко всему, развитие чувства ритма и равновесия, быстроты реакции.

**Содержание:**

Воспитатель выделяет директора выставки и трёх посетителей. Остальные дети – картины. По сигналу «Подготовить выставку!» дети советуются друг с другом и с директором, кого на картинах они будут изображать: лыжника, конькобежца, вратаря и т.д. Через 20-30с директор объявляет: «Открыть выставку!» Дети становятся вдоль площадки и принимают задуманные позы. Когда всё готово, по команде директора играющие дети дружно объявляют: «Выставка открыта». Посетители осматривают выставку не более 15с. В это время никто не должен шевелиться, изменять принятую позу. По новой команде директора «Три – четыре» все играющие произносят: «Выставка закрыта!» - и принимают свободные позы, оставаясь на своих местах. Выигрывают те, чьи позы понравились посетителям больше всего.

**Варианты:**

- картину можно изобразить вдвоём или втроём: три богатыря, сказку «Репка» и т.д.

- посетители угадывают, кто изображён на картине.

***«Что изменилось?»***

**Задачи:** развитие внимания, быстроты реакции, творческого подхода к заданию, воспитание инициативы.

**Содержание:**

Дети выбирают водящего. Играющие садятся скамейки или пол, водящий становится на расстоянии 3 - 5м от них, спиной. Воспитатель предлагает играющим принять какую-нибудь позу: например, руки за спину, стоя, ноги скрестно, в приседе и т.п. Водящий старается запомнить все позы. Закрыв глаза и сосчитав до 10, водящий открывает глаза и указывает на позы, которые изменились.

**Варианты:**

 - из исходного положения стоя;

- разделить учащихся на 2-3 группы и выделить столько же водящих.

***«У кого длинный хвост»***

**Задачи:** развитие внимания, быстроты реакции, зрительной памяти, воспитание творческого воображения, образного мышления.

**Содержание:** дети образуют круг. Воспитатель называет разных животных. Если у названного животного длинный хвост, дети должны поднять правую руку и помахать ею, если же хвоста нет или он короткий, поднимать руки не нужно. Тому, кто ошибся, начисляется штрафное очко. Побеждает тот, кто за время игры набрал меньше штрафных очков.

***«Придумай сам»***

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

**Содержание:**

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

***«Затейник»***

**Задачи:** воспитание инициативы, творческого подхода к игре, развитие чувства ритма, быстроты реакции.

**Содержание:**

Водящий-затейник становится спиной к играющим. Дети располагаются за чертой. Играющие обсуждают, что они будут изображать, например, оркестр; распределяют между собой, кто на чём будет играть. Сговорившись, они подходят к затейнику и говорят: «Здравствуй, затейник!» он поворачивается и отвечает: «Здравствуйте, ребята! Где вы были и что вы видели?» Дети хором отвечают:

- Где мы были

Мы не скажем!

А что делали

Покажем!

После этих слов изображается задуманное ими действие. Затейник должен угадать, что изображают играющие. Как только он угадал, все говорят: «Да!» - и убегают за черту. Кого затейник поймает, тот становится водящим. Бывший затейник продолжает игру со всеми участниками.

***«За мной! – Убегай!»***

**Задачи:** развитие инициативы, творческого подхода к заданию, быстроты реакции, внимания, а также комплексной памяти.

**Содержание:**

Из команд по 2-5 игроков, стоящих друг за другом, образуется круг. Водящий остаётся вне круга и бежит вокруг него. Коснувшись рукой одной из команд, он вызывает её на состязание в беге по кругу. Если водящий крикнет: «За мной!», все устремляются за ним. Если крикнет: «Убегай!», команда бежит в противоположном направлении, стараясь занять своё место. Водящий подаёт команду внезапно и старается вызвать все команды поочерёдно.