

**ЕВГЕНИЯ ВЛАДИМИРОВНА РЫБАК**

# **МОДЕЛЬ ПРОВЕДЕНИЯ КОММУНИКАТИВНО-ТВОРЧЕСКОЙ ИГРЫ**

**ОБОБЩЕНИЕ ОПЫТА**

**ДЛЯ ПЕДАГОГОВ ДОШКОЛЬНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ**



**СЕВАСТОПОЛЬ 2021**

УДК 37

**Рыбак Евгения Владимировна**

Рыбак Е.В. Модель проведения коммуникативно-творческой игры. – Севастополь, [Электронный ресурс] – 2021. – с.

*Разработка предназначена для музыкальных руководителей, воспитателей детских садов, педагогов дополнительного образования, студентов, родителей. Модель может быть использована как основа НОД (ООД), основа досуга и развлечения*

## **СОДЕРЖАНИЕ**

<i>Оглавление.....</i>	<i>3</i>
<i>1. КОММУНИКАТИВНО-ТВОРЧЕСКИЕ ИГРЫ: ПОНЯТИЕ, ПРИНЦИПЫ ОРГАНИЗАЦИИ, МОДЕЛЬ.....</i>	<i>8</i>
<i>2. ВАРИАНТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МОДЕЛИ КОММУНИКАТИВНО- ТВОРЧЕСКИХ ИГР.....</i>	<i>16</i>
<i>3. Несколько слов об авторе.....</i>	<i>21</i>

## **1. КОММУНИКАТИВНО-ТВОРЧЕСКИЕ ИГРЫ: ПОНЯТИЕ, ПРИНЦИПЫ ОРГАНИЗАЦИИ, МОДЕЛЬ**

*Ключевые слова:* дошкольное образование; коммуникативная педагогика, коммуникативная дидактика; коммуникативно-творческая игра, элементарное музицирование; народная педагогика, детский фольклор; детское творчество, игровая деятельность, коммуникативная игра; речевое развитие, социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, художественно-эстетическое развитие; образовательная область, модель коммуникативно-творческой игры.

*Краткая аннотация.* Предложено использовать идеи коммуникативной педагогики средствами коммуникативно-творческой игры, в качестве одного из основных условий для реализации образовательных областей социально-коммуникативное развитие и развитие речи, художественно-эстетическое и познавательное развитие в условиях реализации ФГОС ДО. Дано понятие и описана модель проведения коммуникативно-творческой игры.

Рассмотрим сущность означенной нами выше проблемы на примере любой «игры с правилами» для дошкольников. *Эти игры, правила их проведения заучиваются*, и в них просто воспроизводятся раз и навсегда придуманные кем-то движения («У оленя дом большой», «Мы капусту солим-солим» и многие-многие другие). Именно этот механизм, по большому счёту, мешает воспитателям понять суть коммуникативной дидактики. Множественные рекомендации по организации НОД, игровой деятельности пестрят примечаниями к играм (о том, как их нужно, можно провести). Теперь эта тенденция «успешно» закрепляется ещё и бесчисленными видеороликами, где, все показывают «как нужно что-то делать». Безусловно, у этих техник, правил, методик есть своё предназначение и свои плюсы. Однако огромным минусом является их ограниченное функционирование только на репродуктивном уровне.

Кроме прочего, педагогам предлагают множество книг, которые просто-напросто переизданы. Например, книга по развитию речи, 2018 года издания.

Красивая обложка. На обложке написано: «соответствует ФГОС», а внутри – все те же самые занятия, разработанные, безусловно, замечательным, талантливым и очень известным советским педагогом (!). Таким образом, воспитателям опять предлагается «модель» - взял конспект, провёл по нему занятие... А поскольку издания новые, в годовой план работы детского сада они тоже включены без всяких лишних вопросов. К коммуникативной педагогике и творчеству это имеет очень призрачное отношение. Да и к требованиям к организации ООД, (а по факту традиционных занятий), собственно, тоже, ибо, даже не прописаны образовательные, развивающие и воспитательные задачи, не говоря уж об иных аспектах ФГОС ДО.<sup>1</sup>

Отсюда, общение с детьми, приоритетное для коммуникативной педагогики, как правило, осуществляется через призму «листочка/книжки» с конспектом мероприятия, в которую воспитатель вынужден постоянно подглядывать, ибо, не возможно, запомнить достаточно большой ежедневный объём каждого занятия, новой игры, упражнения, каждого вида деятельности. Такой **коммуникативный барьер** особенно заметен в НОД у молодых педагогов. И, поскольку естественная коммуникация нарушена, интерес к занятию у детей падает. *Воспитателю, чтобы удержать внимание детей, приходится применять всякие дисциплинарные уловки, манипуляции.* Соответственно, естественные процессы социально-личностного развития искажаются.

Такие картины автор наблюдает повсеместно. С другой стороны, желание следовать «декларациям» стандарта, зачастую, приводит к подмене понятий. Дети свободно играют, выбирают самостоятельно виды деятельности, а обучение, которое, всё-таки, «ведёт за собой развитие», остаётся не реализованным. Впрочем, мы глубоко убеждены, (да и наша практика показывает), что от дихотомии пора отказаться: обучение ведёт за собой

---

<sup>1</sup> Федеральный Государственный образовательный стандарт дошкольного образования [Текст]: утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013г., №1155 / Министерство образования и науки Российской Федерации. – Москва: 2013 г. (с изменениями и дополнениями)

развитие, также как и развитие ребёнка способствует дальнейшему успешному обучению. Каким же образом можно преодолеть данное противоречие?

Предлагаю педагогам включать, хотя бы элементы, *коммуникативной дидактики* в НОД, используя коммуникативно-творческие игры.

Что же такое «коммуникативно-творческая игра»? Определения вы не найдёте пока в словарях, поскольку автор самостоятельно пришёл к пониманию сути и основных характеристик таких игр.

**Коммуникативно-творческая игра** – это уникальная «живая» социально-групповая игра детей и взрослых, построенная на общих законах «теории поля» («групповой динамики»)<sup>2</sup>, законах коммуникативного развития личности<sup>3</sup> универсальных подходах коммуникативной педагогики, в которой правила достаточно условны, несмотря на то, что существуют определённые принципы и алгоритмы её проведения. Основой для таких игр служат, как правило, фольклорные тексты, а общими игровыми действиями являются музыкально-ритмические, речевые, импровизационные и иные действия.

С похожими играми мы знакомимся на семинарах В.А. Жилина<sup>4</sup>. Однако тогда каждая игра была представлена как отдельное небольшое «произведение», даже просто «упражнение», общих подходов к организации ещё не было выработано. В процессе длительной и систематической работы нам удалось описать методические основы этих игр, которые мы назвали «коммуникативно-творческими».

В данной статье мы представим общие принципы и алгоритмы организации и проведения этих замечательных игр.

*Педагогам детских садов, организаций дополнительного образования нужно будет только усвоить некоторые важные шаги в алгоритме коммуникативно-творческой игры, освоив которые, они смогут провести любую игру, с любым текстом, материалом, используя последовательности по своему усмотрению (Таблица 1.)*

<sup>2</sup> Левин К. Теория поля в социальных науках / Пер. с англ. - СПб.: Сенсор, 2000б. - 368 с.

<sup>3</sup> Кабрин В. И. Коммуникативный мир и транскомуникативный потенциал жизни личности: теория, методы, исследования. М.: Смысл, 2005. 348 с.

<sup>4</sup> Жилин, В. А. Речевые упражнения [Текст]: В.А. Жилин. – Екатеринбург, 1997. – 42 с.

**Таблица 1. Модель (алгоритм) проведения коммуникативно-творческой игры.**

<b>№</b>	<b>Последовательность шагов</b>	<b>Содержание</b>
1	«Текст».	Педагог сам выразительно произносит отдельное слово или текст, взятый за основу в коммуникативной игре,
2	«Действующие лица».	Ведущий предлагает всем вместе произнести слово или текст от имени разных персонажей, героев сказок, детских произведений, мультфильмов. Этим персонажам могут придумывать сами дети. Играющие повторяют текст за ведущим от имени разных героев (сначала медленно, от имени «крупных» персонажей, чтобы легче усвоить текст, а затем от имени более мелких персонажей, в более быстром темпе) Например, Медведь, Лунтик, Маша, Незнайка, Колобок, Муха-Цекотуха.
3	«Импровизации» («Звуковые жесты» ; «Средства выразительности»)	Когда текст хорошо усвоен, начинаются игры со звуками и ритмами. Текст сопровождается различными звуковыми жестами (сначала по показу взрослого, потом, по показу ребёнка) – хлопками, шлепками, щелчками пальцев и т.п., по усмотрению воспитателя. Все жесты, обязательно варьируются. Используются пальчиковые игры, дирижёрские жесты (громко – тихо, высоко низко, ускорение - замедление и т.д.). Пиктограммы. Мимические игры.
4	«Пространство». («Метод извлечения»)	Необходимо задействовать реальное и воображаемое пространство, сопряжённое с содержанием текста. (Подробнее метод «извлечения» будет рассмотрен в статье «Метод извлечения»)
5	«Ритмические диалоги».	Это особая форма групповой коммуникации, где «закон ритма правит всем!»
6	Муниципирование, Коммуникативный оркестр	Текст «заменяется» звуками разных (шумовых и иных) инструментов. Дети играют, удерживая «ритмическую картинку» текста внутри, ориентируясь на неё
7	Итоговый проект Коммуникативный театр	Творческая импровизация с учётом всех этапов игры (на выбор играющих)

***Рассмотрим общие правила принципы организации коммуникативно - творческих игр в данной модели.***

*Правило 1. Круг.* Желательно, чтобы коммуникативные игры проходили в кругу. Здесь реализуется принцип – «Глаза в глаза».

*Правило 2. Разминка.* В каждой игре придумывается какое-то простое, вводное задание. Принцип – «Постепенное вхождение». («От простого – к сложному»)

*Правило 3. «Цепочка».* В игре обязательно участвуют все дети. Игровые задания дети выполняют последовательно, друг за другом или на основании какой-то закономерности, например, через одного, или только девочки/мальчики, или только светловолосые и т.п. Это объективный закон игры. Принцип – «Все-общение».

*Правило 4. Вариации.* Все игровые задания обязательно постоянно варьируются. Например, постоянно варьируются звуковые жесты, интонации, ритмы и т.д. Принцип – «Креативность».

*Правило 5. Не повторяй!* Дети должны слышать других, чтобы не повторять, а предложить свои собственный (отличный от других) вариант. Принцип – «Преодоление». («Сделай по своему!», «Творческая индивидуальность»).

*Правило 6. Фольклор.* В качестве материала для коммуникативной игры желательно брать материал фольклора. Загадки, заклички, потешки, скороговорки и т.д.) Принцип «Преемственность».

*Правило 7. Создавай ритм.* Каждый ребёнок может создавать, придумать для текста свой собственный ритм. Принцип – «Ритмичность». («Закон ритма правит всем!»)

Для примера, рассмотрим вариант коммуникативной игры, который можно использовать на одном из НОД по развитию речи. Детям предлагают поиграть с закличкой «Радуга-дуга». (Радуга-дуга, не давай дождя, давай солнышка - колоколнышка!) Сама по себе «закличка» является коммуникацией: с давних



времени дети общались с Природой, обращались к явлениям природы как живым субъектам коммуникации.

**Шаг первый. Текст.** Итак, сначала текст выразительно, с показом демонстрационного материала, проговаривает воспитатель: «Радуга-дуга, не давай дождя! Давай солнышка - колоколнышка». Текст нужно прочитать очень выразительно, используя широкий спектр интонаций, чтобы дети почувствовали желание повторить этот текст!

**Шаг второй. Действующие лица.** Ведущий предлагает детям представить, кого-то, кто мог бы обратиться к Радуге и «хором» проговорить текст от его имени. Например, показать, как обращается к Радуге огромный Великан, у которого протекла крыша, и он не успел её отремонтировать? Текст от имени Великана можно сказать медленно, размеренно. Каждый ребёнок успеет проговорить его. Дети предлагают свои варианты, «хором» произносят текст заклички от имени Волшебника или Пахаря, которому нужно собрать урожай, Гнома, Котёнка, Цыплёнка, Бабочки, у которых намокли шубки/крышки и их нужно посушить... Выполняя в игре разные роли, дети учатся овладевать спектром социальных ролей (пусть и в игровой форме), что чрезвычайно важно для социально-личностного развития дошкольника.

**Шаг третий. Импровизации.** Когда дети повторяют текст от имени разных героев и усвоят его, воспитатель может проговорить этот текст, используя разные звуковые жесты, меняя их последовательность. Это игровое задание имеет очень высокий развивающий эффект, т.к. дети должны быть очень внимательными и повторять за воспитателем (ведущим-ребёнком) очень неожиданные, не повторяющиеся движения.

Затем воспитатель предлагает детям поиграть с пиктограммами. На полу раскладываются пиктограммы с разными эмоциями (весело, грустно, сердито, угрюмо, радостно и т.п.). Картинок должно быть на одну меньше, чем детей. (Если в группе много детей, можно провести по подгруппам: одни играют, другие – «болельщики»). Под музыку (под бубен) дети бегут по кругу. По окончании музыки (звука бубна) останавливаются у какой-то картинке.

Ребёнок, которому не хватило пиктограммы, выбирает любую пиктограмму и проговаривает текст, например, весело. Все дети повторяют. Пиктограмму убирают, проигравший ребёнок выходит из игры. Игра повторяется.

Мы сознательно не ведём в этой статье разговор о ритмических диалогах, т.к., во-первых, алгоритм воспроизводить полностью не обязательно, а во-вторых, в отдельных статьях мы отдельно подробно рассмотрим «ритмические диалоги», и остальные шаги данного алгоритма.

Понятно, что полностью НОД проводить с использованием данной технологии довольно сложно (*игра продолжительна во времени*), вместе с тем, предлагаем воспитателям самим убедиться в эффективности такого подхода.

#### ***Шаг четвёртый. Использование «пространства» («Извлечение»).***

Здесь мы предлагаем рассмотреть в контексте освоения «коммуникативно-творческих игр» уникальный для данной них **«метод извлечения»**, который можно отнести к методам коммуникативной педагогики, и, который позволяет создать некое интегративное поле, практически для всех образовательных областей в дошкольном образовании.

Методика КТИ, в целом, разработана на основе синтеза ряда уникальных педагогических технологий и систем (народной педагогики, вальдорфской педагогики, идей и технологий развивающего обучения, ТРИЗ, эйдетики и т.п.) в процессе подготовки диссертационного исследования.<sup>5</sup> Позднее технология дорабатывалась нами в практике многолетнего взаимодействия с дошкольниками и их родителями.

Идея создания коммуникативно-творческих игр опирается, как мы уже указывали, в первую очередь, на подходы, описанные в системе элементарного музицирования К. Орфа.<sup>6</sup> Современные исследователи, специалисты в области дошкольного музыкального воспитания, безусловно, так же применяют идеи К. Орфа в своей работе.<sup>7</sup>

<sup>5</sup> Рыбак Е. В. Эмоционально насыщенная образовательная среда как средство коммуникативного развития старших дошкольников: Дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 : Архангельск, 2001. - 158 с.

<sup>6</sup> Баренбойм Л.А. Элементарное музыкальное воспитание по системе Карла Орфа. М., 1978. – 360 с.

<sup>7</sup> Музыкальное развитие детей 2-8 лет. Методическое пособие по элементарному музицированию специалистов ДОО/ Галянт И.Г. , «Радуга», 2017. - 120 с.; Посвящение Карлу Орфу. Учебное пособие по элементарному музицированию и движению. Выпуск 2. Поём, танцуем, играем в оркестре. /Е. Забурдяева, Н. Карш, Н.

Однако, в нашем случае, акценты сделаны *не столько на музыкальную сторону данной системы, сколько на коммуникативную и речевую составляющую*. Это ничуть не умаляет достоинств элементарного музицирования, но создаёт предпосылки для включения богатейшего спектра творческих находок для развития речи и творческого потенциала дошкольников. Более того, именно идеи народной педагогики, на которых строится система элементарного музицирования, на наш взгляд, предлагают множество идей для работы в образовательной области «социально-коммуникативное развитие». Кроме прочего, очень значимо, что в целом, в технологии используются идеи ТРИЗ.<sup>8</sup>

*Метод «извлечения»*, который мы предлагаем здесь рассмотреть как технологическую возможность использования целого спектра всех деталей и содержательных элементов текста, его содержательного «пространства», позволяет использовать содержание любого произведения, как «питательную среду» для детского творчества. Здесь можно учесть:

- ✓ *место и время действия;*
- ✓ *особенности погоды, природы, времени года;*
- ✓ *характер, внешность, настроение героя;*
- ✓ *любые характеристики героев, о которых идёт речь в тексте.*

Познакомимся в варианте коммуникативно-творческой игры с применением *метода извлечения* на примере скороговорки «Ехал Грека». (Ехал Грека через реку, видит Грека, в реке рак. Сунул руку в реку Грека. Рак за руку Греку – цап).

Сначала текст озвучивает воспитатель, а затем он разучивается, проговаривается от имени разных героев. И здесь тоже нет «застывших во времени» образов. Дети могут сами придумать любого героя игры и проговорить текст скороговорки от имени этого героя, сопровождая говорение какими либо образными движениями.

---

Перунова - СПб.: Издательство «Невская нота», 2010. – 56 с.

<sup>8</sup> Альтшуллер Г.С. Найти идею: Введение в ТРИЗ - теорию решения изобретательных задач / Генрих Альтшуллер. - М., 2007. - 400 с.

Воспитатель может спросить: «Кто увидел Греку»? Дети придумывают ответы. Сначала его увидела, например, Сова, сидящая на дереве. Текст озвучивается от имени Совы – суетливо, боязливо, глухо, таинственно. Затем можно проговорить текст от имени Кузнечика, Сильного Ветра или Маленького Ветерка, Водяного. Увидеть Греку с высоты птичьего полёта может Орёл или Ястреб. Текст в данном случае произносится размерено, величаво, свысока.

Как показывает практика, дети с удовольствием включаются в игру, поскольку чувствуют себя свободно, никто не боится сказать что-то «не правильно» или не так, как нужно. Все варианты – верные! Это чрезвычайно важно. Дети говорят все вместе (а не по отдельности, поднимая, как в школе, руки, в ожидании, кого выберет педагог). Да, рабочий шум в этом случае имеет место быть, но зато, в процессе развития речи участвуют все дети.

Затем воспитатель в ходе коммуникативно-творческой игры может предложить каждому ребёнку представить, как бы он сам ехал, скакал через реку? (быстро, медленно/, галопом). Какая была река? (Широкая, шумная, быстрая). Какой была вода в реке? (Тёплая, холодная, очень холодная, ледяная). Какой Грека? (Важный, большой, сильный, грозный храбрый или щуплый, хилый, слабый, трусливый).

Затем можно придумать, какими жестами, звуковыми жестами, в какой последовательности можно сопровождать текст. Один из детей придумывает движения, остальные повторяют их.

Игра выходит на новый уровень. Дети начинают выяснять, какой у Греки конь? Какого цвета? Какого размера? Какие у него копыта? Если Конь музыкальный? Как он скачет в гору (восходящая интонация) Скачет с горы (нисходящая интонация). Конь, может быть с крыльями (Пегас). Как он летит через реку? Если с конём в полёте встречаются птицы? Что (и как) они могут пропеть?

После этого можно перейти к творческой игре с ритмами. Можно спросить, какой ритм выбивают копыта коня? Можно придумать ритмический

рисунок, прохлопать, исполнить – на барабанах, на бубне, других шумовых инструментах. Дети должны стараться, чтобы у каждого был свой собственный ритм. Дети должны понимать, чем отличается их собственный ритмический рисунок, запомнить предыдущие варианты. Таким образом, игра развивает не только творческие способности, но и память.

*Метод «извлечения»* может помочь воспитателю повторить пройденное. Например, можно спросить о том, в какое время суток ехал Грека? Утром, днём, вечером или ночью? В какое время года? В какую погоду? В какой стране, близ какого города? Как называется река, через которую ехал Грека. (Дети могут перечислить много городов, рек, которые они знают).

Если дети в группе любят петь, то в итоге игры можно придумать и исполнить оперу или оперетту «Грека и Рак», частушку, песню в народном стиле (на мотив русской народной песни «Ах, вы сени, мои сени»). Безусловно, здесь так же не требуется никакого заучивания. Только импровизация.

Предлагаем читателям попробовать самим применить метод извлечения, используя различные малые формы фольклора – загадки, потешки, пословицы, поговорки.

Например, потешку «Свинка Ненилка сыночка хвалила: то-то хорошенький, то-то пригоженький! Ходит бочком. Ушки - торчком, хвостик крючком, а носик пяточком». Вопросы могут быть очень разными. Какая была Ненилка? Каким голосом она хвалила сыночка? Кто увидел и стал передразнивать Ненилку? (Волк, Карлсон, три поросёнка, Радуга-дуга, отражение Ненилки в луже). У каждого персонажа игры свой собственный характер, тембр голоса. С каждым персонажем м.б. связан какой-либо двигательный образ и жестикуляция. Здесь дети могут проявить двигательное творчество. (Не следует задавать готовые движения!)

В такой игре очень многое зависит от опыта и начитанности воспитателя и от того, с какими литературными и фольклорными произведениями знаком ребёнок. Если педагог держит перед глазами лист с текстом, не может оторвать глаз, не может прочесть текст выразительно, то игра, будет «не настоящей»... А

так же, многое зависит от того, насколько развито воображение и творческая фантазия всех участников коммуникации.

**Шаг пятый «Ритмические диалоги».** В ритмических диалогах ведущими могут быть как взрослые (на самых начальных этапах), так и сами дети. Важно, что дети уже хорошо усвоили ритмику данного текста, поэтому, они могут легко и свободно использовать дирижёрский жест для включения в игру той или иной группы детей. Здесь широко применяются звуковые жесты. Текст уже можно не проговаривать – он «звучит» внутри группы, организует её и создаёт возможность для варьирования чередований – «ритмических диалогов» между всеми членами группы. Например, ведущий начинает хлопками (другими звуковыми жестами) «проговаривать ритм», в потом показывает, детям разных групп, когда они могут вступить. При этом ритмическая организация текста не нарушается!

Такие игры очень полезны для детей, у которых реакция замедлена, ибо общий ритм (закон ритма!) управляет группой.

**Шаг шестой «оркестровка».** Детям раздают инструменты и уже с инструментами они продолжают исполнять (без текста) ритмический рисунок, включаясь по показу дирижёра.

**Шаг седьмой** - это завершение игры! Здесь творческий процесс вне каких-либо заданных векторов! Можно придумать песню на текст и спеть – соло, дуэтом, трио... в сопровождении оркестра ...Можно провести конкурс на самый интересный ритм с данным текстом, самую интересную мелодию... Можно создать «маленькую оперу» или произведение иного жанра...с использованием отлично освоенного ритмического рисунка...Здесь возможно всё!

Таким образом, освоив модель проведения коммуникативно-творческой игры, педагог может заниматься настоящей творческой деятельностью.

## **2. ВАРИАНТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МОДЕЛИ КОММУНИКАТИВНО-ТВОРЧЕСКИХ ИГР**

Для удобства представим развитие игры непосредственно в таблице. Порядок шагов иногда может меняться, (возможно, какие-то шаги будут пропущены, что позволяет делать данный метод), поскольку может возникнуть какой-то новый и необычный поворот в игре, в тот момент, когда вы предлагаете детям что-то придумать. Ведь дети – настоящие фантазёры и мы, взрослые, тоже можем учиться у них!

**Коммуникативно-творческая игра «Радуга-дуга».** Эту игру очень будет провести на улице, особенно, если вам посчастливится понаблюдать с детьми радугу в небе. М.б. это будет игра на празднике или развлечении, когда в гости к детям придёт красивая Тётушка Радуга. Как известно, Радуга всегда связана и дождём, и с солнцем. Поэтому, будем просить её о солнышке.

**Таблица 3. Примерный алгоритм проведения КТИ «Радуга-дуга»**

<p><b>ШАГ 1. «Текст».</b></p> <p>«Радуга – дуга! Не давай дождя! Давай солнышка, колоколнышка!» (далее, для удобства, обозначаем всю фольклорную форму словом «<i>текст</i>»). Педагог обращается к Радуге, выразительно читает закличку. Обращается к детям с предложением поиграть в интересную игру.</p>
<p><b>ШАГ 2. «Действующие лица».</b></p> <p>Давайте представим себе, что вы превратились в сказочных героев (дети могут повернуться вокруг себя), которые очень промокли и решили обратиться к Радуге за помощью. В волшебном лесу промок Железный человек! Он заржавел и говорит медленно, скрипучим голосом («<i>текст</i>»), ему помогает мокрый Страшила Мудрый. Его соломенная фигурка стала тяжёлой, малоподвижной, но он старается («<i>текст</i>»). Храбрый Лев встряхнул свой мокрой гривой и зарычал («<i>текст</i>»). Девочка Элли звонким голосом обращается к Радуге («<i>текст</i>»). И маленький Тотошка – тоже («<i>текст</i>»).</p>
<p><b>ШАГ 3. «Импровизации». «Средства выразительности».</b></p> <p>Радуге очень понравилось играть с детьми! Она звонко захлопала в ладоши, затопала разноцветными ногами («<i>текст</i>»). («<i>Звуковые жесты</i>»);</p> <p>Усилим и ослабим звук: говорить будем громче и громче, тише , тише... Будем</p>

<p>говорить низким голосом и высоким. (Приём «дирижёрский жест»).</p> <p>Ладошки тоже захотели играть!</p> <p>Давайте прохлопаем тихо-тихо, громко-громко, проговаривая текст «про себя».</p> <p>Большой Пальчик запел низким голосом («текст») , за ним – мизинчик – высоким («текст»).</p> <p>Все пальчики захотели играть! (Последовательно – от большого до мизинца: 1.Ра 2. Ду 3. Га 4. Ду 5. Га... Ладонь нужно держать большим пальцем вверх и показывая пальцы, менять высоту звука - от «до» до «соль»), Стали пальчики звонко петь («текст») вверх и вниз...</p> <p>Тут солнечные зайчики появились, стали весело прыгать...(«текст»)</p>
<p><b>ШАГ 4. «Пространство». («Метод извлечения»)</b></p> <p>Лес весело зашумел... (детям раздают зелёные листы бумаги, которые заранее приготовлены или они быстро берут их из корзинки). (Скользкие удары по зелёным бумажным листам, потирание «текст» про «себя»).</p> <p>Кузнечики запрыгали с травинки на травинку (ладошкой ударяем по своему листочку, а затем - по листочку соседа, «текст»).</p> <p>Огромная Сова сидела на дереве...она ещё не проснулась и замахала только одним крылом (листом бумаги) («текст»).</p> <p>Лягушки в болоте запрыгали с кочки на кочку (дети держат листы двумя руками, а дети – лягушата «прыгают» - ударяют ладошкой по листам бумаги, «текст»)...</p> <p>И тут на лесной дороге появились солдатики! (Дети сворачивают лист в трубочку и как по барабану стучат по ладошке, («текст»))...</p>
<p><b>ШАГ 5. «Ритмические диалоги».</b></p> <p>Впереди всех шёл барабанщик с большим барабаном! Он сказал: Я начну, а вы будете продолжать... Первую часть текста ведущий исполняет на большом барабане, а дети продолжают (им можно раздать деревянные палочки, любые шумовые инструменты...Ритмические диалоги имеют бесконечное количество вариантов. Главное, чтобы, общий ритмический рисунок сохранялся. Ведущий показывает начало, например, хлопками: «Радуга...», и показывает жестом,</p>



<p>что дальше дети должны продолжить: «...дуга...»; (...чередование может быть по фразам, словам, слогам...) Обязательно предложить детям стать ведущим и показать свой вариант «ритмического диалога».</p>
<p><b>ШАГ 6. «Музицирование».</b></p> <p>Постепенно инструментов становится больше. Каждому ребёнку предлагается своя роль, своя часть текста</p> <p>Коммуникативный оркестр</p>
<p><b>ШАГ 7. Итоговый проект. Коммуникативный (музыкальный) театр</b></p> <p>Детям предлагают придумать маленькое музыкально-театральное представление. Например, с семью нотами или семью гномами 1. Радуга 2. дуга 3. не давай 3.дождя 4. Давай 5 солнышка 6 Коло 7. Колнышка</p> <p>У каждого Гнома (Нотки) свой инструмент и своя группа поддержки... Каждый исполняет свою собственную песенку («текст»), используя набор своих инструментов.</p> <p>Можно провести даже конкурс! Назвать конкурс «Лучшая песенка для Радуги» (с оркестром). Выбрать жюри (из взрослых и детей).</p> <p>Можно придумать маленькую детскую оперу (предварительно, конечно, нужно познакомить детей с оперой!) Распределить роли (выбрать солистов, хористов, музыкантов, танцевальную группу). Оркестр сыграет увертюру. Солисты и хор исполнят «Арию». Танцоры станцуют.</p> <p>В заключении, можно спеть какую – то песню, в которой есть упоминание о радуге (с музыкальным сопровождением). Например, песенку «Здравствуй, Лето»! Она создаст весёлое настроение и будет удачным завершением этой весёлой и нестандартной игры. Всё должно быть просто и интересно детям!</p> <p>Никаких ограничений для творчества детей нет!</p>

**Таблица 4. Примерный алгоритм проведения КТИ «Аты-баты, или солдаты».**

<p><b>ШАГ 1. «Текст».</b></p> <p>«Аты-баты, шли солдаты, аты-баты на базар. Аты-баты, что-купили, аты- баты,</p>
--

самовар...» (« <i>текст</i> »). Педагог показывает игрушечных солдатиков, сюжетную картинку, выразительно озвучивает считалку. Предлагает поиграть в интересную игру.
<p><b>ШАГ 2. «Действующие лица».</b></p> <p>Давайте представим себе, что солдатики шагают по дороге...а вокруг – поля, леса, горы, города и сёла... Над дорогой кружит огромный орёл. Он широко раскинул крылья, увидел солдат, с высоты закричал (<i>текст</i>). Увидели коровы солдат коровы на лугу, громко замычали (<i>текст</i>). А колокольчики у них звонко зазвенели (<i>текст</i>). Бабочки и пчёлки увидели солдатиков, образовались, крылышками замахали, жужжали (<i>текст</i>). Кто ещё увидел солдатиков ? (ответы детей, проговаривание текста хором, «в образе»)</p>
<p><b>ШАГ 3. «Импровизации»</b></p> <p>Солдатыкам понравилось, что все обращают на них внимание, они хором запели, сначала на одной ноте - марш, вальс, польку... («<i>текст</i>»), потом – «по ступенькам звукоряда – вверх и вниз (<i>текст</i>).</p>
<p><b>ШАГ 4. «Пространство». («Метод извлечения»)</b></p> <p>Давайте представим, что солдатики проходят мимо высоких гор... (Какие горы вы знаете?) В горах живёт Эхо...Поиграем в «Эхо»? Каждая строчка считалки произносится по два раза, сначала громко, а потом – тихо, словно звучит эхо...</p>
<p><b>ШАГ 5. «Ритмические диалоги».</b></p> <p>Впереди всех солдатиков шёл командир. Он предложил каждому стать... барабаном. Дети выставляют ладошки, а «командир» играет, ритмично «распределяя» текст по ладошкам детей...</p> <p>Обязательно предложить детям стать ведущим и показать свой вариант «ритмического диалога».</p>
<p><b>ШАГ 6. «Музицирование».</b></p> <p>Постепенно добавляются новые инструменты. Дети делятся на группы. Часть детей играют на ложках постоянно ритмично (фоном) только «аты-баты»...другая часть детей (присоединяются позднее) играют на бубнах «солда-ты»; ещё одна подгруппа выбивает на барабанах: «на ба-ра-зар»...Общий</p>

оркестр
<p><b>ШАГ 7. «Итоговый проект». «Придумай свой ритм».</b></p> <p>Детям предлагают придумать новый ритм для считалки... Каждый придумывает свой ритм ...Повторять нельзя! Можно провести конкурс на самый интересный ритм! В заключении исполнить песенку «Солдатики» Е.В. Рыбак</p>

В целом, завершать коммуникативно-творческую игру очень уместно пением знакомой песенки. Например, после игры по алгоритму с текстом «Хороша Аннушка, хвалит мать да бабушка», можно спеть песенку «Подружка» (Сборник «Северное солнышко»).

Практика показывает, что ритмичные, содержательные, но короткие тексты, наиболее удачно подходят для организации коммуникативно-творческих игр. К таким текстам можно отнести **загадки, заклички, потешки, пословицы, поговорки, скороговорки, считалки, перевёртыши** и иные малые фольклорные формы.

В закличке **«Божья коровка»** («Божья коровка, улети на небо, принеси мне хлеба. Чёрного и белого, только не горелого»), например, можно испытать «Машину времени». На ней здорово будет отправиться в прошлое, где дети не знали ничего про гаджеты и конструкторы...Они бегали босиком по траве, встречали там разных насекомых и общались с ними с удовольствием...

В чистоговорке **«Конь ретивый»** («Конь ретивый, с длинной гривой, скачет по полям, тут и там») можно использовать музыкальную лесенку. Конь будет скакать по ступеням звукоряда, а дети будут учиться, чисто интонировать звуки, в процессе творчества. На этапе «извлечения» в этой игре можно обсудить с детьми вопрос о том, какие бывают поля? Тогда, если на поле растёт рожь или пшеница, как будет конь скакать, чтобы не помять колоски? Можно посмотреть на картинке или видео, как цветут поля (гречка, подсолнухи, лаванда...) От такой красоты конь ретивый может превратиться в Пегаса и скакать не по полям, а над ними, по воздуху... КТИ дают возможность давать детям полезную информацию не навязчиво, не выходя из рамок игры.

В КТИ **«Заяц Егорка»** (*«Заяц Егорка свалился в озёрко! Бегите под горку, спасайте Егорку»*) дети могут, кроме всего, что прописано в алгоритмах, попробовать придумать способы спасения Егорки!

Имя Егор в фольклорных текстах встречается довольно часто. Текст *«Шёл Егор через двор, нёс топор чинить забор»* , кроме всего прочего, способствует трудовому воспитанию. Детям можно задать вопросы о том, как шёл Егор на работу? С каким настроением? Он ленивый или трудолюбивый? У него топорик остренький или тупой? Много вопросов можно здесь задать, кстати, и по безопасности... Главное, творчески подходить к процессу игры, учитывать настроение детей.

Игра **«Вышли мыши»** (*«Вышли мыши как-то раз, посмотреть, который час... Раз, два, три, четыре. Мыши дёрнули за гири. Тут раздался страшный звон! Убежали мыши вон!»*) не только очень ритмична , но и невероятно динамична! Здесь огромный простор для творчества. Детям можно предложить придумать, как ходили мыши (один ребёнок показывает свой вариант, другие за ним повторяют , но каждая следующая «мышка» должна придумать собственное движение (которое сопровождается текстом или ритмом данного текста). А «страшный звон» ? Дети придумывают столько вариантов этого звона, задействуя всё, что попадётся под руку...(здесь, главное, не переборщить). Можно предложить детям подумать о том, какого размера эти «мышинные» часы? И какой-то тогда «страшный звон» могут издать малюсенькие часики?

**«Творить, придумывать, пробовать!»** - вот лозунг для тех, кто собирается развивать в детях коммуникативные и творческие способности!

**Несколько слов об авторе.**



**Евгения Владимировна Рыбак**, кандидат педагогических наук, доцент, преподаватель Института развития образования города Севастополя, ведущий курс «Теория и методика музыкального воспитания с практикумом»; автор программ, методических пособий и учебников; почётный работник высшего профессионального образования Российской Федерации.

*Программы и авторские сборники:*

программа коммуникативного развития дошкольников средствами эмоционального воздействия "Вместе"; программа коммуникативного и творческого развития дошкольников и их родителей «Вместе плюс»; Сборники детских песен и стихов: "Северное солнышко", "Ласковое солнышко"; «Озорная динамическая азбука».

*Автор публикаций более 100 публикаций.*

*Автор творческих работ из морских камушков, одна из которых представлена на обложке.*

[evarubak2010@yandex.ru](mailto:evarubak2010@yandex.ru) , тел. +79782553527