**Мастер-класс «Проектирование подвижных игр как средство повышения двигательной активности детей»**

**Новикова Е.А., воспитатель**

**МДОУ №9 п. Северный**

**Теоретическая часть**

Вашему вниманию я хочу представить мастер-класс на тему: «Проектирование подвижных игр как средство повышения двигательной активности детей, развития их воображения и фантазии».

Проектная деятельность является инновационной педагогической технологией в современном дошкольном образовании, где взрослый совместно с детьми решает определенную проблему. Подвижная игра в свою очередь – наиболее доступный и эффективный метод воздействия на ребенка при его активной помощи. Следовательно, проектирование подвижных игр- это интегрированный метод, способствующий раскрытию индивидуальных, двигательных способностей ребенка, развивающий его интеллект, воображение, фантазию.

Цель моей работы состоит в повышении двигательной активности, развитии воображения и фантазии детей через проектирование подвижных игр.

**Решить данную цель помогает ряд задач:**

* способствовать развитию устойчивого интереса к подвижным играм;
* раскрыть индивидуальные особенности и возможности каждого ребёнка;
* расширять представления детей об окружающем мире;
* развивать эмоциональную сферу, коммуникативные способности детей;
* развивать двигательные навыки: быстроту, силу, ловкость, выносливость.

Для осуществления работы по проектированию подвижной игры можно использовать **ряд приемов**, это:

* Составление вариантов игр;
* Комбинирование подвижных игр между собой;
* Придумывание игр по материалам знакомых художественных произведений, современных мультипликационных фильмов или эпизодам из жизни.

**Рассмотрим 1 прием.**

К составлению **вариантов** игр можно привлекать детей, начиная со второй младшей группы. Для варьирования игры применяются данные способы:

– увеличить количество повторений и общую продолжительность игры;

– усложнить двигательное действие;

– сменить сигнал (вместо словесного – звуковой или зрительный);

– провести игру в нестандартных условиях (по песку бежать труднее; в лесу, убегая от ловишки, можно повиснуть, обхватив ствол дерева руками и ногами);

– усложнить правила (в старшей группе можно выручать пойманных, увеличить число ловишек и т. п.).

**Рассмотрим 2 прием.**

Алгоритм комбинирования игр поможет в составлении новой игры из ранее знакомых:

- выбор двух карточек-схем с изображением символов игры, из которых можно скомбинировать одну игру.

- беседа по содержанию данных игр (вспоминают название, роли, правила в игре);

- предложение воспитателя: «А если из двух этих игр придумать одну новую? Какой она может быть?»;

- высказывания детьми вариантов комбинирования, придумывание названия и правил получившейся новой игры;

- выбор детьми совместно с воспитателем наиболее удачного варианта;

- выбор ролей;

- проведение игры;

- рефлексия (Что понравилось? Что было трудно? Что можно поменять в игре).

**Рассмотрим 3 прием**.

Высшим проявлением воображения и фантазии у детей является придумывание ими новых подвижных игр и умение самостоятельно их организовывать. Этот прием целесообразно применять в старшей группе. Работа с детьми проводится последовательно, и начинается она с предварительной работы, по подробному рассматриванию художественного произведения, просмотру мультфильма, беседы по содержанию. Для этого можно прибегнуть к помощи воспитателя или родителей.

Работа по проектированию новых игр строится по определенной схеме:

- определение ролей. (Каких героев из этой сказки (мультика) возьмём на

роли для игры);

- определение движений для всех участников игры (Какие действия можем мы придумать для игры);

-определение оборудования (Какое оборудование мы можем использовать в игре);

- придумывание правил к игре (Какие правила игры можно придумать);

- проведение игры;

- рефлексия (Что понравилось? Что было трудно? Что можно поменять в игре).

**Практическая часть. Составление вариантов игр**

Мне бы хотелось провести с вами подвижную игру «Два Мороза».

Давайте вспомним правила игры: нужно выбрать два Мороза: Мороз – Синий нос и Мороз – Красный нос. Морозов можно выбрать по считалке.

Дети стоят на одной стороне зала, Морозы – посередине.

По сигналу воспитателя они обращаются к играющим со словами:

-Мы - два брата молодые,  
Два Мороза удалые:  
Я - Мороз Красный Нос,  
Я - Мороз Синий Нос.  
Кто из вас решится  
В путь-дороженьку пуститься?

Ребята хором отвечают:

-Не боимся мы угроз,  
И не страшен нам мороз! -

начинают перебегать из одной стороны на другую. "Морозы" их ловят. Тот, кого им удастся запятнать, считается замороженным. Он остаётся на том месте, где был пойман, и должен с распростёртыми руками преграждать путь играющим при следующих перебежках. Когда замороженных окажется так много, что пробегать станет трудно, игра прекращается.

Победителями считаются те, кого ни разу не заморозили.  
Правила игры.

1. Начинать бег можно только после окончания речитатива.

2. Осаливание за линией не считается.

Подумайте и **предложите варианты игры.**

**Правила**

1.Дети, которых заморозили, остаются на месте, остальные, убегая, не задевают их.

2.Дети выручают «замороженных» товарищей, отогревают их, дотрагиваясь.

**Основные движения.**

1. Бег вперед-назад в прямом направлении;
2. Бег на ограниченном пространстве;
3. Бег с ускорением (Морозы находятся сзади играющих);
4. Имитация движений – лыжники, конькобежцы;
5. Дети должны быстро показать, что они трудятся – «пилят или колют дрова, расчищают снег». Кто работает, тому не страшен мороз;
6. Бег парами.

**Количество ловишек – взять одного или несколько Морозов.**

Данный приём, является самым простым, дети активно придумывают новые варианты игры и проигрывают их.

**Комбинирование подвижных игр.**

Я предлагаю вам две подвижные игры **«Мы – веселые ребята**» и **«Море волнуется»** и из них создать одну новую, используя правила выбранных игр, то есть их скомбинировать, а потом мы посмотрим, какая новая игра у вас получилась.

**Описание «Мы веселые ребята».** Дети стоят на одной стороне площадки. Перед ними проводится черта. На противоположной стороне также проводится черта. Сбоку от детей, на середине, между двумя линиями, находится ловишка, назначенный воспитателем. Дети хором произносят: «Мы веселые ребята, любим, бегать и скакать, ну, попробуй нас догнать. Раз, два, три- лови!» После слова «лови», дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет бегущих. Тот, до кого ловишка дотронулся, прежде чем играющий пересек черту, считается пойманным и садится возле ловишки. После 2-3 перебежек производится пересчет пойманных и выбирается новый ловишка. Правила: Перебегать на другую сторону можно только после слова «лови». Тот, до кого дотронулся ловишка, отходит в сторону. Того, кто перебежал на другую сторону, за черту, ловить нельзя.

**Описание «Море волнуется».** С помощью считалочки выбирается водящий. Он отворачивается и говорит:

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

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

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

Предлагаю выбрать новое название игры «Заколдованные веселые ребята». Какие движения вы объединили?

**Проигрывание комбинированной игры**

**Комбинирование правил новой игры.**  Дети перебегают на другую сторону площадки, до кого ловишка дотронулся, тот замирают в позе, изображая любой предмет или животное, имеющее отношение к**морской тематике**. Ловишка наблюдает за фигурами, если играющий шевельнулся, то он выбывает из игры.

3.**Придумывание новых подвижных игр по мотивам современных мультфильмов или художественных произведений (сказок).**

Необходимо придумать новую игру по мотивам современных мультфильмов или сказок.

Давайте вместе с вами сейчас выберем любую всем известную сказку, по которой мы с вами попробуем составить подвижную игру (выбирают на столе карточку с названием сказки (колобок, теремок, сказка о рыбаке и рыбке, буратино).

Каких героев из этой сказки возьмём на роли? Буратино, Карабас - Барабас, Мальвина, Пьеро, Артемон.

Определили роли!

**Игровые действия.** У каждого игрока свой домик-обруч определенного цвета. Игроки находятся в домиках. Карабас - Барабас – дремлет на стульчике. На звуковой сигнал дети выбегают из домиков, каждый игрок занимается своим делом: Мальвина имитирует танцевальные движения, Пьеро - чтение стихов, Артемон – ловит в сачок бабочек, Буратино подпрыгивает на полянке, Карабас - Барабас – дремлет. Ведущий меняет домики местами. На слово «Карабас-Барабас» все герои подскоками разбегаются по своим домикам. Карабас-Барабас старается быстро занять какой-нибудь домик. Ребенок, который не успел занять, становится Карабасом-Барабасом.

А чтобы наша игра стала интересной, нужно для неё придумать правила, т.е. что делать можно, что нельзя. Какие правила игры можно придумать?

**Правила**. Бежать в домик только по сигналу, только подскоками и только в свой домик.

А сейчас давайте придумаем нашей игре название **«Карабас-Барабас и куклы».**

Рефлексия «Солнышко и тучка». Предлагаю дать оценку мастер-классу на семинаре.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |