

Г. А. Никашина

ВЕСЬ МИР В ИГРЕ



Игровая модель
познавательного развития
ребенка

Часть 3

**ПЕРВООТКРЫВАТЕЛИ
КРАСОТЫ И ТАИН ПРИРОДЫ**

Г. А. Никашина

ВЕСЬ МИР В ИГРЕ

Игровая модель
познавательного развития ребенка

Пособие для педагогов учреждений,
обеспечивающих получение
дошкольного образования

В четырех частях

Часть 3

ПЕРВООТКРЫВАТЕЛИ КРАСОТЫ И ТАЙН ПРИРОДЫ

Библиотека БарГУ



0004 0241

3-е издание

Мозырь
ООО ИД «Великий Ветер»
2008

УДК 373.21.038
ББК 74.100.5
Н62

Рецензенты:

канд. пед. наук, доц. каф. специальных психол.-пед. дисциплин
Могилевского гос. ун-та им. А. А. Кулешова *С. О. Каминская*;
зам. зав. по основной деятельности Центра развития ребенка № 74
Октябрьского районного отдела образования г. Могилева *И. Е. Шулякова*

Никашина, Г. А.

Н62

Весь мир в игре: игровая модель познавательного развития ребенка : пособие для педагогов учреждений, обеспечивающих получение дошк. образования. В 4 ч. Ч. 3. Первооткрыватели красоты и тайн природы / Г. А. Никашина. — 3-е изд. — Мозырь : ООО ИД «Белый Ветер», 2008. — 127, [1] с., XII с. цв. вкл. : ил. ISBN 978-985-514-455-8 (часть 3). ISBN 985-486-634-3.

Пособие раскрывает содержание разработанной Г. А. Никашиной модели познавательного развития ребенка и состоит из четырех частей. В третьей части пособия представлен игровой блок познания. Он включает художественно-познавательные игры (звукоречевые игры-фантазии и игры-дизайны), которые направлены на познание дошкольниками красоты, уникальной одухотворенности и гармонии окружающей действительности, способствуют формированию у них жизненно важного ориентира, выражающегося в умении откликаться на многообразную красоту Вселенной, переживать и осознавать ее гармоническое единство.

Адресуется педагогам учреждений, обеспечивающих получение дошкольного образования, а также будет полезно преподавателям, студентам педагогических высших учебных заведений, учащимся педагогической, учителям начальных классов, родителям.

УДК 373.21.038
ББК 74.100.5

Учебное издание

НИКАШИНА Галина Александровна

ВСЬ МИР В ИГРЕ:

игровая модель познавательного развития ребенка

**Пособие для педагогов учреждений,
обеспечивающих получение дошкольного образования**

В четырех частях

Часть 3. Первооткрыватели красоты и тайн природы

3-е издание

Ведущий редактор *И. Г. Конопацкая*, редактор *Н. Н. Хлебина*, художник *С. В. Иванченко*,
художник обложки *С. В. Иванченко*, компьютерная верстка *Н. В. Белой*

Подписано в печать с оригинал-макета 17.07.2008. Формат 60x84/16. Бумага офсетная № 1.
Гарнитура «Школьная». Печать трафаретная. Усл. печ. л. 8,14. Уч.-изд. л. 7,68. Тираж 150 экз.
Заказ 1159.

ООО ИД «Белый Ветер». ЛП № 02330/0056758 от 27.01.2004. 247760, г. Мозырь, ул. Советская, 198.
Филнал: 220007, г. Минск, ул. Володько, 30, оф. 417. Тел. (017) 224-66-89, 298-50-26, 298-50-27.

Отпечатано ризографическим способом печати. ООО ИД «Белый Ветер». 247760, г. Мозырь,
ул. Советская, 198. Тел./факс (02351) 2-51-03, 2-51-22. E-mail: belvet@mail.gomel.by

ISBN 978-985-514-455-8 (часть 3)

© Никашина Г. А., 2005

ISBN 985-486-634-3

© ООО ИД «Белый Ветер», 2005



ОТ АВТОРА

В третьей части пособия Вашему вниманию представлен блок художественно-познавательных игр, включающий игры-дизайны и звукоречевые игры-фантазии. Они направлены на познание красоты, уникальной одухотворенности и гармонии окружающей природы. В настоящее время ориентация на красоту — один из гарантов гуманистического развития личности, которое во многом определяется степенью развития эмоциональной сферы и прежде всего способностью отзываться на многообразные проявления красоты в жизни и в искусстве.

Жизненно необходимый фактор развития эстетической восприимчивости у дошкольников — потребность в одухотворенном переживании красоты. Это обусловлено их особой впечатлительностью, эмоциональностью, непосредственностью художественного самовыражения, проявляющегося в стремлении украшать себя, а также окружающие предметы. Приобщая детей к эмоциональному познанию мира природы, мы формируем у них жизненно важный ориентир, выражающийся в способности откликаться на многообразную красоту Вселенной, переживать и осознавать ее гармоническое единство. В дальнейшем это приводит к развитию основ эстетического мироотношения, которое проявляется в потребности постоянно ощущать красоту, во внутренней чувствительности к восприятию и переживанию гармонии форм, цветовых и звуковых сочетаний природного мира, в умении удивляться всему необыденному и неповторимому. Такая интеграция чувствительного и рационального постижения единства Вселенной в процессе игровой деятельности является для детей источником воспитания эстетических чувств, которые непосредственно связаны с переживанием красоты окружающей действительности. Выражаясь в сочувствии и отзывчивости, они представляют собой эталон мировосприятия и выступают в роли критерия познавательно-эстетической активности ребенка.



ИГРОВОЙ БЛОК ПОЗНАНИЯ «ПЕРВООТКРЫВАТЕЛИ КРАСОТЫ И ТАИН ПРИРОДЫ»

ИГРЫ-ДИЗАЙНЫ

Игры-дизайны содействуют обогащению познавательного и чувственного опыта дошкольников через накопление цветовых впечатлений, линейных ассоциативных представлений, разнообразия форм, присущих объектам и явлениям окружающей природы, а также через освоение новых видов эстетических переживаний.

В процессе игровой деятельности детям предлагаются разнообразные игровые задания. Например, подобрать цветовой фон к той или иной сюжетной ситуации, разукрасить силуэты соответствующими цветовыми оттенками как индивидуально, так и коллективно; поиграть с цветными фигурами, конструируя из них разнообразные объекты окружающего мира; определить формы домика, в котором будет жить болтливая или печальная сойка, лепестков у сердитого и нежного цветка и т. д., внешний вид леса, в котором живет грустный или радостный мишка; выбрать линии, которыми можно изобразить ласковый ветер или важное облако и т. п. При этом характер используемого средства художественной выразительности может ассоциироваться с настроением персонажа, сущностью развития сюжетной линии. Так, нежность можно отобразить розовым или голубым цветом, плавной волнистой линией, округлыми неправильной формы фигурами, которые несут в себе ее существенные признаки.

Выбор цветовых оттенков, форм, линий в игре-дизайне обусловлен сущностью эмоционального состояния того или иного сюжетного персонажа и основан на данных цветового круга В. Гете, методики Люшера и характеристики свойств цвета Н. Н. Волкова. Например, сказочному герою, переживающему радость или восхищение, бодрому, жизнерадостному, шутливому, соответствуют яркие цветовые тона: красный, оранжевый, желтый и т. д., круглые и неправильные формы большой величины с зигзагообразными линиями. Образ, находящийся в состоянии мечтательности, спокойствия, раздумья, загадочности и таинственности, ассоциируется с пастельными цветовыми тонами, плавными линиями

и округлыми формами. Вздошность, беспокойство, тревожность можно отобразить посредством фиолетового тона, мелких зигзагообразных линий. Грусть и печаль ассоциируются с синим, серым тоном, плавными сплошными или прерывистыми линиями, закругленными расплывчатыми формами; сердитость, уныние и тоска, огорчение и обида — с черным, коричневым, насыщенно-серым цветовыми сочетаниями, острыми линиями, изломанными и неправильно заостренными формами — кляксами. Нежность, ласку, доброту можно выразить с помощью голубого, нежно-розового, светло-зеленого цвета, мягкой волнистой линией, овальными или круглыми расплывчатыми формами; решительность, гордость, важность, смелость и уверенность — белым, алым, темно-зеленым, светло-коричневым цветом, размашистой, устремленной вверх линией, пышными правильными четкими формами.

Например, грустная бабочка будет выглядеть так: опущенные крылья округлой расплывчатой формы сивого, серого цвета, улыбка отсутствует, из глаз текут слезы. Нежная бабочка изображается с округлыми, чуть приподнятыми вверх крыльями в светлых тонах (розовый, голубой и т. д.), с легкой улыбкой, сердитая — с крыльями зигзагообразной, заостренной формы в темных цветовых тонах, со сдвинутыми бровями, недовольным взглядом и т. д. Радость передается с помощью устремленных вверх крыльев с зигзагообразными очертаниями красного или оранжевого цвета, улыбки и больших глаз. При этом, изменив какой-либо элемент (цвет, величину, тип формы и т. д.), можно получить совсем иной характер образа (рис. 1).

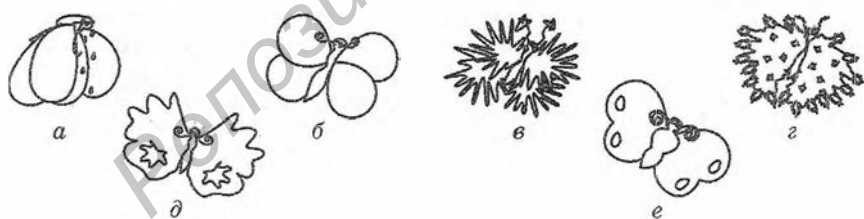


Рис. 1. Варианты изображения бабочки в разном эмоциональном состоянии: а — грустная; б — нежная; в — сердитая; г — взволнованная; д — радостная; е — важная

Мы не ограничиваемся только лишь вышеперечисленными символами. На наш взгляд, цвет, линии, формы, отображающие характер персонажа или явления, можно дифференцировать в изображении по малейшим отличиям. Например, плавная или крупная (мелкая) зигзагообразная линия темно-красного, алого, розового и т. д. цвета, идущая в разных направлениях, символизирует те

или иные эмоциональные признаки. Восторженное, ликующее небо можно показать с помощью больших звезд неправильной остроконечной формы алого, желтого, оранжевого цветового тона или разноцветным салютом маленьких ярких звезд, устремляющихся ввысь. Дерево с мелкими удлинненными фиолетовыми листочками с зигзагообразными очертаниями выражает тревожность и взволнованность, а с большими листьями оранжевого тона — радость. Если же листья будут розовыми и округлыми, то дерево ассоциируется с нежностью и т. д.

Характер образов определяется нами на основе классификации эмоциональных явлений, описанных Л. М. Кадцыным, согласно которой эстетические эмоции условно разделены на светлые, лирические, мрачные, сердитые, добрые, активные. Так, к *светлым эмоциям* могут быть отнесены радость, веселье, восторг, ликование, восхищение, торжество, шутливость; *лирическим* — грусть, печаль, созерцательность, задумчивость, загадочность, таинственность; *мрачным* — уныние, тоска, скука, страдание, огорчение, обида, страх; *сердитым* — жестокость, безразличие, злость, коварность, хитрость, гнев; *добрым* — нежность, ласковость, мягкость, чуткость, отзывчивость, доброта; *активным* — решительность, гордость, важность, смелость.

В процессе работы с детьми используется разнообразный игровой дидактический материал: графические схемы линейного изображения, цветные фигуры, силуэты персонажей игры, словарь определений эмоций.

Графическая схема представляет собой условное изображение линии (волнистой, зигзагообразной, пунктирной, плавной и т. д.) разных цветовых оттенков, обусловленное характером образа. Например, лепестки нежного цветка передаются округлыми формами, плавными линейными очертаниями в розовом или голубом тонах. Радость, бодрость ассоциируется с заостренными, зигзагообразными линиями красного, оранжевого, желтого цвета (рис. 2).

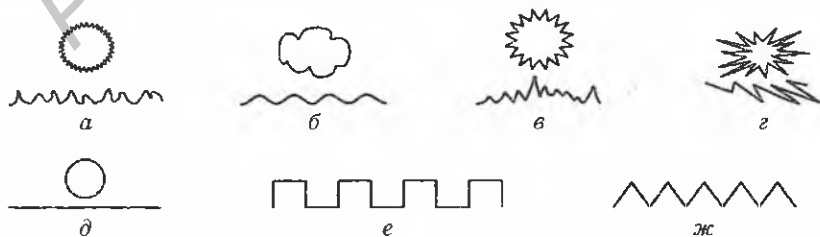


Рис. 2. Вариантаы форм и линейных изображений:
 а — взволнованность; б — нежность; в — радость; г — сердитость;
 д — спокойствие; е — важность; ж — решительность

Цветные фигуры — это конструктивный материал, способствующий созданию воображаемой игровой ситуации. Они представляют собой наглядные символические изображения, сущность которых выражается в условном применении цвета, линии, формы, величины, отражающих те или иные черты эмоционального состояния образа. С их помощью дошкольник конструирует различные объекты окружающей действительности, отражающие сущность их характера. Особое значение в данном случае имеет цвет, величина и форма фигуры (см. рис. 2).

Во избежание повторов предлагаем программное содержание игровых познавательных занятий, включающих в свою структуру игры-дизайны:

а) развивать у детей:

- основы эстетического мироотношения;
- познавательную активность и интерес к окружающему миру;
- эмоциональное и творческое воображение, фантазию;

б) формировать:

- способность откликаться на многообразную красоту Вселенной, переживать и осознавать ее гармоническое единство;
- умение удивляться всему необычному и неповторимому;
- художественные умения и навыки;

в) обогащать:

- эмоциональный опыт разнообразными видами эстетических переживаний;

- активный речевой словарь;

г) воспитывать:

- потребность постоянно ощущать красоту;
- эстетическую восприимчивость к явлениям окружающей действительности;
- чувствительность к восприятию и переживанию гармонии форм, цветовых и звуковых сочетаний природного мира;
- эстетические чувства.

В процессе занятий, включающих в свою структуру игры-дизайны, педагогу необходимо обратить внимание на обеспечение двигательной активности дошкольников в условиях групповой комнаты. Например, можно предложить детям:

а) отобразить тот или иной игровой образ с помощью движений или образно-пластических действий;

б) воспринять видео- или аудиосообщение, передвигаясь от одного источника информации к другому;

в) выбрать для деятельности нужный материал, находящийся в разных точках игрового пространства;

г) выполнить те или иные игровые упражнения, используя физкультурминутки и т. д.

Словарь определений эмоций (качеств, состояний):

Веселая, бодрая, радостная, восторженная, ликующая, шути-
ливая, восхитительная, яркая, искристая, бурная, довольная,
праздничная, светящаяся, задорная, блестящая, звонкая, солнеч-
ная, игривая, активная, звучная, ослепительная.

Грустная, задумчивая, унылая, печальная, жалобная, плачущая,
тоскливая, горестная, скорбная, безутешная, хмурая, обиженная,
просящая, огорченная, молящая, разочарованная, опустошенная,
страдающая, неуверенная, рыдающая, сожалеющая, кающаяся.

Нежная, добрая, ласковая, милая, доверчивая, светлая, привет-
ливая, хорошая, чуткая, отзывчивая, добродушная, сочувствующая,
томная, мягкая, спокойная, мечтательная, мирная, трогательная.

Злая, грубая, резкая, дерзкая, жестокая, назойливая, безжа-
лостная, страшная, сердитая, недовольная, темная, рычащая,
бубнящая, безразличная, гневная, равнодушная, яростная.

Взволнованная, беспокойная, тревожная, испуганная, боязли-
вая, крадущаяся, трепетная, оцепеневшая, дрожащая, сомневаю-
щаяся, нетерпеливая.

Спокойная, раздумывающая, мечтательная, рассуждающая,
созерцающая, сказочная, мудрая, загадочная, таинственная, крот-
кая, смущенная, покорная, смиренная.

Важная, гордая, величавая, торжественная, неторопливая,
полная достоинства.

Капризная, колючая, хитрая, лстивая, коварная, острая,
скрипящая, кряхтящая, завистливая, трусливая, грациозная, ко-
кетливая.

Решительная, смелая, боевая, мужественная, уверенная, бла-
городная, сильная, бойкая, отчаянная, отважная, атакующая,
богатырская, прыгающая, стремительная.

Жук и оса

Развивающая игровая среда: видеoinформация о жуках и осах
или иллюстрации; звуковой дизайн (фонограмма с музыкой созер-
цательного характера); силуэты ос и жуков, фломастеры, краски,
вазочки с водой, кисточки, бумага, карандаши, природный мате-
риал (шишки, листья, каштаны, иголки ели и т. д.), бумага разно-
го качества (калька, конфетные фантики и т. д.), кусочки ткани,
цветные нити, ножницы, клей, подносы по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

Педагог читает отрывок из стихотворения Петра Сивявского
«Штратная иштория»:

Встретил жук в одном лесу
Симпатичную осу.
— Ах, какая модница!
Пожвольте познакомиться.
— Уважаемый прохожий,
Ну на сто з это похозз!

Вы не представляете,
Как вы сепелявите, —
И красавица оса
Улетела в небеса.
— Штранная гражданка...
Наверно, иноштранка.

Проблемно-поисковая ситуация: в каком настроении был жук после разговора с осой?

Поисковая задача: создать имидж важной модницы-осы и взволнованного жука.

Методика проведения

Педагог. Ребята, что чувствовал жук? (*Ответы детей.*)

— Да, скорее всего он разволновался. Почему оса улетела, так и не познакомившись с ним? (*Предположения детей.*) Вероятно, взволнованный жук и важная оса не поняли друг друга.

☉ У осы есть одна особенность. Хоть она и может питаться сладким нектаром, мякотью плодов, оса — хищник. Только поедает она в основном вредных насекомых и, конечно же, этим приносит пользу.

Педагог. Как вы думаете, куда улетела оса? (*Предположения детей.*)

☉ Оса может полететь на поляну или в свое гнездо. Оно особенное — сделано из бумаги, которую осы получают из обработанной ими особым образом древесины (*рис. 3 на с. 1*).

Педагог. Давайте поможем жуку познакомиться с осой. Только как это сделать? Может быть, вы мне подскажете? (*Рассуждения детей.*)

Если дети затрудняются ответить, можно задать наводящий вопрос: «Где еще могут встретиться оса и жук?» (*На поляне, в лесу, в небе, на балу, в театре и т. д.*)

Педагог. Вы придумали много ситуаций. Давайте устроим для всех насекомых праздник и порадуем жука и осу. Но сначала придумаем для них красивые костюмы, ведь на балу все будет нарядными. Бывают ли жуки цветными? (*Ответы детей.*)

☉ Жуки бывают разными: черными, голубыми, красными, синими, желтыми, даже зелеными. Они отличаются не только внешним видом, но и образом жизни. Одни из них питаются растениями и живут в воде, а другие — хищники и обитают в лесу, на поляне, лугу.

Педагог. Знаете, как еще называют жуков? Жесткокрылые. Как вы думаете, почему? (*Рассуждения детей.*)

☉ У жуков есть две пары крыльев, или четыре крыла. Два — тонкие прозрачные для полета и два — жесткие, прикрывающие

нижние крылья и мягкое брюшко жука. В полете жесткие верхние крылья поднимаются, а прозрачные нижние начинают двигаться.

Педагог. Посмотрите, какие бывают жуки: жужелица, бронзовка, жук-олень, полевой скакун, дровосек (усащ), жук-носорог, жук-геркулес, водолюб, плавунец, майский жук и др.

Педагог предлагает вниманию детей рисунки с изображением ос, разных видов жуков или видеoinформацию. (*Просмотр, наблюдения и размышления детей.*)

Педагог. А теперь расскажите, пожалуйста, какими могут быть наряды у осы и жука. (*Рассуждения детей и зарисовка педагогом на бумаге разнообразных моделей.*)

— Посмотрите, у вас есть модели. На подносе много разного материала, из которого можно создать и украсить бальный костюм для жука и осы. Как и из чего мы будем создавать костюмы для насекомых? (*Рассуждения детей.*)

Можно задавать наводящие вопросы:

— Что можно сделать из природного материала?

— Что из того, что есть на подносе, можно приклеить к бумаге?

— Чем можно украсить костюм? и т. д.

Далее педагог предлагает детям придумать для важной модницы-осы и взволнованного жука праздничные наряды и аксессуары (шляпу, бусы, сумочку, очки, зонтик и т. д.), выбирая необходимые графические линейные схемы, цветные фигуры, формы. Первоначально дети опираются на придуманные совместно с педагогом модели костюмов для осы и жука, затем рисуют их на бумаге карандашами или фломастерами, обращая внимание на гармоничное сочетание величины, цвета, формы, линий и соответствие их характеру образов.

На фоне спокойно звучащей музыки приступают к самостоятельному созданию нарядов и их украшению с помощью природного материала.

Обобщение действий детей:

Педагог и дети собирают всех модниц-ос и жуков, рассматривают наряды, любуются их красотой и устраивают бал с музыкой.

Педагог. Ребята, каких еще животных и насекомых мы можем пригласить на праздник? (*Ответы детей.*)

— **ЗАМЕЧАТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И МОДЕЛЬЕРЫ!**

Мини-информация для педагога.

Таким образом, исходя из развития сюжетной линии, можно придумать детали внешнего вида (одежда, аксессуары и т. д.) для различных образов (рыбы, акулы, лягушки, ракушки, камни, кораллы, корабль, машина, дерево и др.), учитывая их характер (добрый, злой, нежный, игривый, радостный и т. п.).

Грациозные бабочки

Развивающая игровая среда: видеoinформация о бабочках или иллюстрации; звуковой дизайн (фонограмма с музыкой созерцательного характера); заранее изготовленные бумажные силуэты крыльев бабочек, пластилиновые туловища, разноцветные бумажные чешуйки в виде шестигранника или круга, ножницы, клей, кисточки, салфетки, конфетти, цветная бумага (фольга), кусочки пластилина, подносы по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Однажды мальчик поймал красивую бабочку. Он боялся выпустить ее из рук, поэтому крепко сжал в кулачке и побежал показывать своим друзьям. Но когда мальчик разжал кулачок, то увидел, что бабочка вся помялась, еле дышала, из глаз текли слезки, а крылья стали прозрачными.

Проблемно-поисковая ситуация: что случилось с бабочкой?

Поисковая задача: создать разнообразные крылья для бабочек.

Методика проведения

Педагог. Ребята, почему у бабочки крылья стали прозрачными? (*Рассуждения детей.*)

— Верно, с крыльев исчезла окраска. Прозрачные крылья бабочки покрыты крошечными цветными чешуйками. Из-за этого бабочек относят к чешуекрылым. Мальчик, сам того не понимая, стер эти чешуйки. Как же помочь бабочке? (*Рассуждения детей.*)

— Конечно, нужно придумать новый рисунок для крыльев бабочки. Кто-нибудь из вас может рассказать, какого цвета, формы крылья у бабочек? (*Ответы детей.*)

☞ • Бабочки бывают разными. Например, капустница — вредная (поедает листья капусты), но красивая. Есть бабочка лимонница.

Педагог. Как вы думаете, почему эту бабочку так назвали? (*Рассуждения детей.*) Правильно, у этой бабочки крылья лимонного или желтого цвета.

☞ • Бабочка, которая похожа на голубой огонек, — это голубянка красивая. Самая крупная бабочка — хвостonosец Маака. Она обитает в уссурийской тайге, а махаон гектор — в Индии и Малайзии. (Покажите, пожалуйста, эти места на карте.) Есть на земле и самая блестящая бабочка — голубая киприда, она живет в Бразилии. А на Мадагаскаре летает сатурния комета.

Педагог. Напоминает ли вам о чем-нибудь название этой бабочки? (*Ответы детей.*) Действительно, «хвосты» сатурнии (длинные отростки на концах задних крыльев) напоминают кометы. Еще она в отличие от других бабочек ничего не ест. Кто знает, чем питаются бабочки? (*Ответы детей.*)

— Несомненно, большинство бабочек обожают сок цветков — нектар. Но капустница и многие другие бабочки питаются самими цветками, листьями и даже стеблями растения. И от этого оно может погибнуть. Вот такие вредные бабочки существуют на земле.

Педагог предлагает детям рассмотреть разные виды бабочек, обращает внимание на расцветку и форму крыльев, показывает видеoinформацию или рисунки. (*Просмотр, наблюдения и рассуждения детей.*)

На фоне спокойно звучащей музыки педагог предлагает детям украсить бумажные силуэты крыльев бабочек разноцветными чешуйками, конфетти. Сначала придумывается модель рисунка. Педагог обращает внимание детей на гармоничное соотношение цветовых тонов, величины и форм чешуек при постепенном приклеивании их на основу. Затем дети присоединяют готовые крылья к пластилиновому туловищу (вставляют в продольную неглубокую дорожку посередине туловища и плотно фиксируют с помощью пластилина).

Обобщение действий детей:

Педагог и дети рассматривают всех бабочек, любуются их красотой и привязывают виточкой к полочкам, сажают на растения, подоконники и т. д.

— **ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И ХУДОЖНИКИ!**

Дивные рыбки

Развивающая игровая среда: видеoinформация о рыбах или иллюстрации; звуковой дизайн (фонограмма со спокойной музыкой); заранее изготовленные бумажные силуэты рыбок разных размеров (один большой, остальные поменьше), бумажные чешуйки ярких цветов в виде шестигранника или круга, ножницы, клей, кисточки, салфетки, природный материал (продолговатые лепестки ромашек, роз, листья, хвойные иголки, травинки и т. д.), конфетти, цветная бумага (фольга), кусочки пластилина, подносы по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Однажды по морскому дну проплывала огромная хищная рыба. Все морские обитатели сразу же затаились и стали маскироваться, прятаться от хищника. Кто-то прикрывся песком, кто-то поменял свою окраску под цвет морского грунта, распластавшись на дне, кто-то на своей коже создал узор из пятен и крапинок. Хищная рыба, так никого и не заметив, поплыла дальше. А рыбки выбрались из песка и попытались стать прежними: яркими, красочными, красивыми. Но у них ничего не получилось.

Проблемно-поисковая ситуация: что случилось с рыбками?
Поисковая задача: создать из чешуек и природного материала яркую одежду для рыбок.

Методика проведения

Педагог. Ребята, как вы думаете, почему рыбки не смогли превратиться в прежних красавиц? (*Рассуждения детей.*)

— Вероятно, они очень испугались хищной рыбы и разволновались. Мы можем им помочь? (*Ответы детей.*)

— Давайте попробуем придумать для них окраску. Но сначала мы рассмотрим разных рыб.

☉ ☉ Это золотая рыбка (*рис. 4 на с. 1*). Еще в давние времена эти рыбки были выведены в Китае, и называли их серебряными красями. Плавали они в хрустальных чашах, потому что тогда принадлежали только королям и царям. Посмотрите, какая красавица.

Очень забавная рыба — камбала (*рис. 5 на с. 1*). Обитает почти во всех океанах и морях земного шара. Всю свою жизнь она проводит на боку: и лежит, и плавает, поэтому глаз, оказавшийся на нижней стороне тела, постепенно переместился на верхнюю сторону. У камбалы есть еще одно удивительное свойство. Оттого что она постоянно лежит на боку, ее тело стало плоским, как блин, нижняя сторона светлеет, а верхняя окрашивается в разные тона в зависимости от цвета дна. Камбала — модница. Она очень любит менять окраску кожи и создавать на ней разнообразные рисунки из пятен, полосок, крапинок (точек). Но это ей нужно не только для красоты, но и для защиты от врагов.

Вот барабулька (эту рыбку еще называют *султанка*). (*Рис. 6 на с. 1*.) Это небольшая рыбка, которая живет в основном на дне моря. Барабулька тоже, как и камбала, умеет менять свою окраску, переливаясь всеми оттенками красного (пурпурного) цвета.

А эти рыбы (*рис. 7 на с. 1*) обитают в зарослях кораллов. Они называются *пигоплит* (вверху), *желтополосая рыба-ангел* (слева) и *глазчатая рыба-бабочка*.

У еж-рыбы есть очень красивые родственники (*рис. 8 на с. 1*). Это *крупнопятнистый спинорог* (внизу) и *королевский спинорог*.

Педагог предлагает детям украсить цветными чешуйками силуэты: сначала совместно с ним большую рыбу, обращая внимание на гармоничное соотношение цветовых тонов, величины и форм, а затем самостоятельно маленьких рыбок.

Предварительно нужно выложить на бумаге узор из цветных чешуек, а затем их приклеить. На фоне спокойно звучащей музыки педагог вместе с детьми добавляет на основу силуэта природный материал: лепестки, листья, хвойные иголки и т. д., украшая таким образом большую рыбу, а затем и маленьких рыбок.

Обобщение действий детей:

Педагог и дети размещают рыб на разном фоне (голубом, темно-синем, розовом, желтом и т. д.) и рассматривают созданные наряды для них. Взрослый обращает внимание ребят на способы маскировки некоторых рыб в морской воде. Все любят красочную, необычную и яркую рыбу.

— **ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ, ДИЗАЙНЕРЫ И ХУДОЖНИКИ!** (Объясните, пожалуйста, детям сущность слов «дизайн», «дизайнер».)

Морской конек

Развивающая игровая среда: видеoinформация о морском коньке или иллюстрация; звуковой дизайн (фонограмма с музыкой созерцательного характера); композиция моря с изображением водорослей, рыб, раковин, кораллов, силуэты морского конька, фломастеры, краски и карандаши, вазочки с водой, ножницы, клей, кисти, цветная бумага, разноцветные ленточки, нити, салфетки по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Однажды морской конек прогуливался по морскому дну. А в это время рядом с ним притаилась акула.

Проблемно-поисковая ситуация: как спасти конька от акулы?

Поисковая задача: раскрасить конька в соответствующие цвета и оттенки, замаскировав его.

Методика проведения

Педагог. Ребята, что может произойти с морским коньком? (*Предположения детей.*) Как же нам предупредить морского конька об опасности? (*Рассуждения детей.*)

— Правильно, ребята, нам нужно его спрятать, замаскировать: придумать для него такую окраску, при которой акула не заметит его. Какой цвет мы выберем? (*Рассуждения детей.*)

🐠 **Морской конек** — это забавная рыба-дракончик, которая очень похожа на грациозную шахматную фигурку коня с закрученным к животу в спираль хвостом и рожками на голове. Обитает морской конек в теплых морях: Черном и Средиземном, около Австралии, у берегов Индонезии, Таиланда, Малайзии, Филиппин. Он глубоко не заплывает и живет близко от берега в зарослях водорослей. Передвигается благодаря своему единственному спинному плавнику-веслу, плавая вертикально: вверх-вниз по спирали. Но больше всего морской конек любит болтаться, зацепившись хвостом за водоросль, коралл или другого конька.

Его тело может быть размером от 3 до 30 см и окрашено в разные цвета: ярко-желтый и оранжевый, алый и голубой, на фоне которых проявляются крапинки, пятна или полоски. Спасаясь от преследователей, морской конек может маскироваться под цвет окружающей растительности (кораллов, водорослей и т. д.), изменяя свою окраску.

Особенно интересен австралийский конек-тряпичник, у которого кожистые выросты тела болтаются в воде, как тряпочки, и похожи на веточки водоросли.

Педагог. Посмотрите, у вас есть силуэты морских коньков (рис. 9). Давайте представим, что они сейчас зацепились за водоросли или кораллы и неподвижно застыли в морской воде, наблюдая за акулой. В какой цвет лучше всего окрасить конька, чтобы он стал незаметным? (Ответы детей.)



Рис. 9. Вариант

силуэта морского конька
— Верно, в тот цвет, в который окрашены водоросли и кораллы. А они бывают голубыми, синими, зелеными, вишневыми, фиолетовыми и даже розовыми. Еще не забудьте, что тело морского конька может быть украшено разноцветными пятнами, крапинками или полосками.

На фоне музыки педагог предлагает детям раскрасить силуэт морского конька, маскируя его на фоне водорослей.

Педагог. Давайте превратим наших коньков в тряпичников. Как это сделать? (Рассуждения детей.)

— Верно! Можно присоединить к силуэту ленточки, нити, подбрав их по цвету и величине.

Педагог предлагает вначале выбрать по цвету нити, ленточки либо разрезанную на тонкие полоски цветную бумагу, а затем приклеить их к силуэту конька.

Педагог. Молодцы! Теперь давайте разместим наших коньков среди морских водорослей и кораллов, сочетая их по цвету.

Ребята располагают коньков на фоне морской композиции, аккуратно приклеивают их.

Обобщение действий детей:

Педагог и дети рассматривают морских коньков, обращают внимание на то, что они теперь совсем не заметны для акулы, и любуются их красотой.

— **ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ, ДИЗАЙНЕРЫ И ХУДОЖНИКИ!**

Зонтик

Развивающая игровая среда: иллюстрация с изображением грустного зонтика серого или синего цвета с опущенными округлыми краями и мимическими проявлениями — из глаз текут слезы, улыбка отсутствует; звуковой дизайн (фонограмма со спокойной музыкой); заранее изготовленные бумажные силуэты зонта разной формы с зигзагообразными контурными очертаниями (размер произвольный), яркие краски, вазочки с водой, кисти, фломастеры, клей, бумага разного качества (фольга, обои, фантики от конфет и т. д.), разноцветные нити, ленточки, природный материал (засушенные листья, лепестки цветов и т. п.), красочные лоскутки ткани, подносы по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Жил-был зонтик. Когда появлялся дождик, он всех выручал и был доволен. Но однажды долгое время светило яркое солнышко, и про зонтик никто и не вспоминал. Он тихонько висел на вешалке в прихожей и грустил.

Проблемно-поисковая ситуация: что нужно сделать, чтобы зонтик перестал грустить?

Поисковая задача: создать разные модели радостного зонта.

Методика проведения

Педагог. Ребята, посмотрите, каким грустным стал зонтик: серым, края опущены, из глаз текут слезы. Как же нам его развеселить? (*Рассуждения детей.*)

— Молодцы! Сначала нам нужно придумать для зонтика что-нибудь красивое и разукрасить его, ну а затем позвать дождик. Вы знаете, что в давние времена зонтик защищал человека только от солнца? Он был очень большим, громоздким. Со временем размер зонтика стал намного меньше, и люди укрывались под ним и от дождя.

Педагог предлагает детям рассмотреть всевозможные варианты украшения радостного зонтика (лоскутами ярких тканей, подарочной бумагой, кусочками обоев, конфетными фантиками и т. д.). В данном случае можно сравнить цветовые оттенки, отражающие грусть, с насыщенными, красочными тонами радости.

Дети вместе с педагогом моделируют рисунок на бумажном полотне, обращая внимание на гармоничное соотношение цветовых тонов, величины и форм, затем на фоне спокойно звучащей музыки самостоятельно украшают свой зонтик разнообразным материалом (бумага, ткань, нити, природный материал).

Обобщение действий детей:

Педагог и дети рассматривают созданные ими зонтики и любуются их красотой.

Педагог. Ну что ж, наши зонтики просто ликуют и радуются! Теперь можно и дождик позвать.

— **ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ, ДИЗАЙНЕРЫ И ХУДОЖНИКИ!**

Причудливые облака

Развивающая игровая среда: видеoinформация об облаках или иллюстрации; звуковой дизайн (фонограмма со спокойной музыкой); модели изображений линий, бумага, фломастеры, карандаши, краски, кисти, вазочки с водой, природный материал (засушенные листья, цветы и т. д.), цветные нити, ножницы, клей, салфетки, мольберты по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Стоял теплый денек. Парило. Все наполнилось запахом дождя. А вот появились и первые капли: крупные, сверкающие, прозрачные. Все раскрыли свои зонтики, только Маша решила прогуляться под дождиком без зонта и не раскрыла его. Обиделся он и подумал: «Все зонтики гуляют, а я один скучаю».

Проблемно-поисковая ситуация: почему зонтик обиделся на девочку, как поднять ему настроение?

Поисковая задача: украсить небо причудливыми облаками и яркой радугой.

Методика проведения

Педагог. Ребята, что нужно сделать, чтобы девочка спряталась под зонтиком? (*Рассуждения детей.*)

— Верно, нужен проливной дождик. Только в этом случае девочка обязательно спрячется под зонтиком. А может ли зонтик увидеть вокруг себя — на земле, в небе — что-нибудь интересное, красивое или загадочное? (*Рассуждения и предположения детей.*)

— Замечательно! На земле можно заметить красивую поляну с цветами, лужицы с переливающимися водяными капельками, маленьких божьих коровок, а в небе — увидеть загадочных птиц, мечтательные облака, даже радугу. Послушайте, что произошло дальше. Дождик усиливался. Маша промокла вся до нитки и все-таки спряталась под зонтиком, который с облегчением вздохнул, раскрылся и застыл от удивления: на небе он увидел красочные облака и яркую радугу. Переливаясь разными цветами, они сияли и притягивали взгляды всех прохожих, которые восхищались их необычностью и красотой. Как вы думаете, обрадуется ли зонтик такому красивому небу? (*Предположения детей.*)

— Давайте и мы украсим наше небо разными облаками и прекрасной радугой. Кто из вас знает, какими бывают облака? (*Ответы детей.*)

☉ ☉ Облака бывают разной формы, величины, даже цвета, потому что они находятся на разной высоте с различной температурой. «Светящиеся» облака располагаются очень высоко, а тонкие, красиво раскрашенные разными цветами радуги перламутровые облака плывут пониже. Перистые облака с тонкими белыми полосами, похожие на перья, могут быть еще и большими, округлыми, с барашками. Крупные, в виде комков, слоисто-кучевые облака дружат с плотными, темными и бесформенными слоисто-дождевыми облаками. Кучевые облака напоминают огромную цветную капусту.

Педагог. Какие облака вам понравились больше всего? (*Ответы детей.*)

— Давайте выберем линии, которыми можно изобразить разные облака (*рис. 10*). Например, перистые облака. (*Действия детей.*) А теперь попробуем найти линию для кучевых облаков. (*Действия детей.*) Еще у нас есть дождевые, бесформенные облака. Какой линией мы их изобразим? (*Действия детей.*)

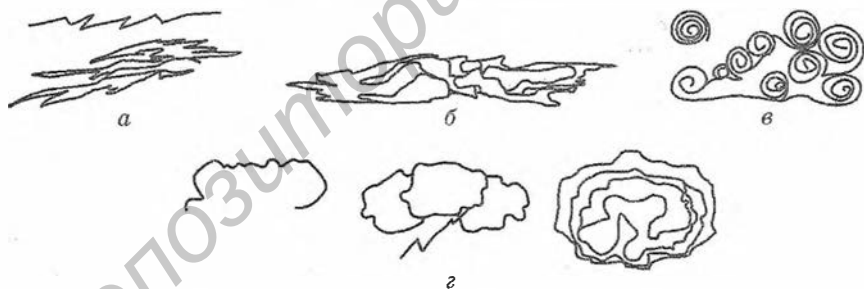


Рис. 10. Варианты линий и облаков: а — перистые; б — перламутровые; в — кучевые; г — дождевые

На фоне спокойной музыки педагог предлагает детям украсить небо на листах бумаги разными облаками и радугой, дополняя изображение цветными нитями, природным материалом (засушенные листья, цветы можно сравнить с облаками) и т. д., раскрасить фломастерами, красками.

Обобщение действий детей:

Все детские работы располагают на ковре, образуя таким образом огромное небо. Дети рассматривают композицию, любуясь ее красотой, рассказывают о своих облаках, радуге.

Педагог. Как вы думаете, какое настроение было у зонтика, когда он увидел такие причудливые облака и красочную радугу? (*Предположения детей.*)

— **ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ, ХУДОЖНИКИ И ДИЗАЙНЕРЫ!**

Оранжерея орхидей

Развивающая игровая среда: видеoinформация об орхидеях, иллюстрации или живые цветы; звуковой дизайн (фонограмма со спокойной музыкой); ваниль или булочка, пахнущая ею, обойный лист, маленькие цветные фигуры, бумажные листы в форме круга, краски, вазочки с водой, фломастеры, карандаши, салфетки по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Однажды летом много дней стояла жара. Орхидеи наклоняли свои головки и капризничали: «Ох! Невыносимо жарко. Мы такие нежные и грациозные. Мы хотим пить. Ах нет! Нам нужен чистый воздух!»

Проблемно-поисковая ситуация: почему орхидеи такие капризные?

Поисковая задача: разукрасить силуэты цветов и создать оранжерейную поляну орхидей.

Методика проведения

Педагог. Ребята, кто знает, что такое орхидея? (*Ответы детей.*)

☞ Орхидеи прибыли к нам из Южной Америки. (Покажите, пожалуйста, где это находится, на карте (глобусе)). Это цветы с очень сильным запахом. Они разнообразны по окраске и форме листьев. Растут орхидеи повсюду. Например, в тропических лесах они представляют собой лазающие лианы размером до 40 м. Многие орхидеи растут на деревьях, у них есть даже воздушные корни, которые свисают с ветвей. В наших лесах и на дугах тоже есть орхидеи. Это *венерин башмачок* и *ночная фиалка*.

Орхидеи — очень красивые, но ужасно капризные растения. Им всегда чего-нибудь не хватает: то солнечного света, то влаги, то тепла, поэтому их сложно выращивать. У нас они растут в оранжереях. Один из видов орхидей вы, вероятно, знаете.

Педагог. Ребята, чем это у нас так приятно и вкусно пахнет? (*Предположения детей.*)

— Угадали! Так ароматно пахнет только ваниль. (Снимает салфетку с булочки и обращает внимание детей на чудесный запах.)

Но самое интересное, что для получения этого вещества используется один из видов орхидей — ваниль. Лучшей по вкусу и аромату считается ваниль, выращенная на плантациях в Мексике, на Мадагаскаре, Маврикии и Сейшельских островах. Посмотрите на карте (глобусе), где она растет.

— Отчего же так раскапризничались орхидеи? (*Рассуждения детей.*)

— Верно, им было жарко и они хотели пить. Как вы думаете, если орхидеи такие разнообразные, какими могут быть их цветы? (*Ответы детей.*)

— Молодцы! Сейчас мы посмотрим, какими бывают орхидеи, и попробуем сами вырастить цветок, но только на бумаге. Посмотрите, как они красивы, нежны и прелестны. А их лепестки очень разнообразны по цвету и форме (*рис. 11 на с. 11*). (Показ иллюстрации или видеoinформации либо наглядное представление живых цветов.)

Педагог предлагает детям вместе с ним создать модели орхидей из цветных фигур, обращая внимание ребят на гармоничное сочетание цвета, формы, линий и соответствие их характеру образов. Затем на фоне спокойно звучащей музыки дети рисуют разнообразные большие и маленькие орхидеи самостоятельно либо раскрашивают заранее подготовленные силуэты цветов из бумаги. (*Действия детей.*)

К листу обоев с растениями по краям, имитирующему оранжею, все вместе подбирают цветовой фон и аккуратно закрашивают его акварелью. Прикрепляют к нему скотчем картины либо цветы детей.

Обобщение действий детей:

Педагог и дети рассматривают цветы, любуются красочным зрелищем.

— ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И ХУДОЖНИКИ!

Удивленный поезд

Развивающая игровая среда: иллюстрации с изображением видов локомотива; звуковой дизайн (фонограмма с музыкой созерцательного характера); лист с маршрутом, мольберт, цветные фигуры, бумага, карандаши, фломастеры, природный материал, цветные нити, лоскуты ткани, ножницы, клей, кисти, салфетки, подносы по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Мчится поезд по рельсам мимо лесов, полей, городов и поет песенку: же-че-ча-ща, же-че-ча-ща. Увидел вдали в самой

лице леса что-то странное, удивился и стал останавливаться: фух-фу-ух, фух-фу-ух.

Проблемно-поисковая ситуация: что увидел поезд?

Поисковая задача: сконструировать из цветных фигур разнообразные объекты окружающего или нарисовать на бумаге.

Методика проведения

Педагог. Ребята, кто из вас знает, с какой машиной дружит поезд? (*Предположения детей.*)

— Верно, поезд дружит с локомотивом. Это такая машина, которая тянет за собой вагоны по рельсам. У него есть еще и родственники — это паровоз, тепловоз и электровоз. Как вы думаете, похожи ли они друг на друга? (*Рассуждения детей.*)

— Правильно, похожи, потому что возят за собой составы поездов. Но есть и отличия.

☞ **Паровоз** можно назвать дедушкой тепловоза и электровоза. Он возил свои вагоны с помощью пара (паровой машины). Уголь сгорает в топке, вода испаряется через трубу, вот и тянет паровоз, тихонько пыхтя, за собой вагоны. А у электровоза вместо паровой машины электрический двигатель, который работает от тока, бегущего по проводам. Тепловоз же двигается с помощью мощного мотора, так называемого дизеля, который подает через электрическую машину — генератор — ток для электродвигателя. Поэтому ему совсем не нужны провода.

Педагог. Посмотрите, как они выглядят. (*Рассматривание иллюстраций.*)

— Ребята, как вы думаете, почему поезд остановился среди густого леса? Чему он удивился? (*Рассуждения детей.*)

— Вероятно, он увидел сказочных троллей, или старую волшебную мельницу, или луг с необычными цветами. А может быть, это акулы пили чай или птицы мяукали на опушке. Давайте попробуем создать что-нибудь сказочное и странное с помощью цветных фигур. Только сначала мы подумаем и нарисуем свой образ на бумаге в зашифрованном виде и никому об этом не расскажем, а затем сконструируем из цветных фигур, украсим, придумаем ему интересное таинственное название и попробуем все вместе угадать, что же у нас получилось.

Дети работают на фоне спокойно звучащей музыки.

Обобщение действий детей:

Педагог предлагает детям прокатиться на воображаемом поезде и рассмотреть все, что они придумали. Останавливаясь у той или иной композиции, вместе пытаются разгадать, что это, выдвигают разные предположения. Затем каждый ребенок в роли проводника поезда раскрывает смысл своей шифровки и рассказывает

об образе, называя его именем сказочную станцию. В процессе рассказа педагог задает вопросы, выявляющие, что же странно-го, волшебного и сказочного дети видят в том или ином создании. Так появляются на пути поезда загадочные станции, которые педагог совместно с ребятами указывает на схеме маршрута (бумажное полотно с изображением пути поезда в виде неровного круга, спирали или какой-либо другой неправильной формы). Символические обозначения станций могут предложить дети, а первый вариант они могут придумать совместно с педагогом. Эти обозначения должны быть также необычными. Например, какой-либо зашифрованный знак в виде рыбы, обозначающий станцию «Морской замок» или птичьего пера для станции «Заколдованные страусы», или звезды, кометы у станции «Лунная поляна» и т. д. Названия станций можно составить из кубиков Н. А. Зайцева.

— ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ!

Необычный дендрарий

Развивающая игровая среда: видеoinформация о разнообразных деревьях или иллюстрации; звуковой дизайн (фонограмма со спокойной музыкой созерцательного характера); маленькие цветные фигуры, природный материал (пишки, засушенные листья, маленькие цветочки, каштаны и т. д.), клей, кисточки, салфетки, бумажные силуэты деревьев, подносы по количеству детей.

Предварительное наблюдение: предложите, пожалуйста, детям понаблюдать за опадающей листвой.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Наступила осень. Листья на деревьях, поглядывая друг на друга, тихо переговаривались: «Шу-ша-ша, шу-ша-ша — вот и осень пришла». Но вот подул ветер, небо нахмурилось, и полился холодный осенний дождик. Не выдержали листочки, заволновались и полетели, кружась в воздухе, напевая свою песенку: «Лёли, лёли, лёли, лаль, улетаем быстро вдаль».

Проблемно-поисковая ситуация: как вернуть листья деревьям?

Поисковая задача: поиграть с цветными фигурами, конструируя из них разнообразные модели деревьев и украшая их.

Методика проведения

Педагог. Ребята, что произошло с деревьями? (*Предположения детей.*) Наверное, ветер унес все листья, и деревья остались с голыми ветвями. Почему деревья сбрасывают листья осенью? (*Рассуждения детей.*)

☀ Деревья сбрасывают листья осенью, потому что в холодный период времени обычно замедляется их рост — дерево не способно питать листья, так как у него совсем мало сока. А листья не могут питать дерево кислородом, потому что света и тепла зимой недостаточно. Кроме того, зимой листья могут замерзнуть, как и дерево. Они вянут и опадают, а когда возвращаются теплые дни, появляются снова.

Педагог. Какие деревья вы знаете? (Ответы детей.)

— Молодцы! Я могу еще рассказать вам о необычных деревьях. Слушайте. Кто знает, где растет эвкалипт? (Ответы детей.)

— Верно, эвкалипт растет в странах с жарким влажным климатом, например, в Австралии. Посмотрите на карте (глобусе). (Покажите, пожалуйста, детям этот материк.)

☀ ☀ Существует много видов эвкалипта. Это дерево очень быстро растет. Цвет его древесины может быть от белого до розового. Говорят, самое высокое эвкалиптовое дерево выросло до 152 м (сравните с многоэтажным домом), но ученые не подтверждают этого. Есть и стелющееся маленькое дерево эвкалипта снеголюбивого.

Листья этого дерева выделяют пахучие вещества, которые освежают воздух и отпугивают вредных насекомых и комаров. У разных видов эвкалипта они различной формы — узкие плоские, и овальные, сужающиеся к концу, и др. В течение дня они поворачиваются так, чтобы солнце не палило их плоскую поверхность.

Педагог. Что такое кокосовая пальма? (Ответы детей.)

☀ ☀ Кокосовую пальму называют королевой пальм. Она растет в основном у берегов океана в Индии, Африке, Южной Америке, Индонезии. (Покажите, пожалуйста, детям на карте (глобусе) эти места.) Созревшие на пальме орехи падают в воды океана и отправляются в плавание. Волны выбрасывают их на берег, где они и прорастают. (Показ иллюстрации или видеoinформации.)

У кокосовой пальмы большие (до 7 м) веерообразные листья (сравните их с крыльями самолета и др.), между которыми на верхушке дерева растут гроздьями орехи. Они содержат кислородный сок, который затем превращается в кокосовое молоко, прекрасно утоляющее жажду. А в созревшем орехе образуется молочно-белая мякоть — копра. Таким образом, кокосовый орех можно съесть и выпить вкусного молока.

Педагог. Может быть, кто-нибудь расскажет, почему некоторые деревья называют вечнозелеными? (Ответы детей.)

— Да, так называют деревья, которые не сбрасывают листву осенью и сохраняют зимой. Они зеленые круглый год. Как вы думаете, какие деревья к ним относятся? (Ответы детей.)

— Молодцы! Это ель, сосна, туя, пихта. Листья и плоды этих деревьев приспособлены к зимним холодам. Например, твердые шишки защищены корой, а листья у этих деревьев — узкие и маленькие в форме иголок. (Показ иллюстрации или видеоинформации.)

— Кто из вас видел конфетное дерево? Почему оно так называется? Может быть, на этом дереве растут конфеты? (Ответы детей.) (Показ иллюстрации или видеоинформации.)

☞ ☞ Дерево называют конфетным, потому что его плоды, подсушенные на солнце, такие же вкусные и сладкие, как настоящие конфеты. Оно растет в Индии, Японии, Китае, а сейчас и в Крыму, на Кавказе. (Покажите, пожалуйста, детям на карте эти места.)

Педагог. Какое дерево на Земле самое толстое? (Ответы детей.)

☞ ☞ Самое толстое дерево — это баобаб, который растет на Мадагаскаре, в Австралии и Африке. (Покажите, пожалуйста, детям на карте эти места.) Ширина его ствола достигает в среднем 10 м. В нем, а точнее в рыхлой, похожей на мочало древесине, баобаб запасает воду. Это связано с тем, что его плоды, очень сочные и крупные, появляются на дереве в самое засушливое время. Поэтому, чтобы напоить их влагой и самому не погибнуть от засухи, дерево накапливает огромное количество жидкости: до 120 тысяч литров. У него очень толстая мягкая кора стального цвета, которая защищает воду от палящих солнечных лучей. Внешняя сторона коры баобаба мягкая, если по ней стукнуть, образуется вмятина. А внутренняя часть состоит из прочных волокон, которые по крепости не уступают металлическим струнам. Разорвать веревки, сплетенные из этих волокон, не может даже слон.

Педагог. Что растет на хлебном дереве? (Ответы детей.)

☞ ☞ На хлебном дереве растут не батоны, не булочки и не баранки, а круглые тяжелые плоды: от 3—4 до 40 кг каждый. Из их мякоти местные жители пекут в золе лепешки, похожие по вкусу на настоящий хлеб. Растет хлебное дерево в Индии, Индонезии, на некоторых тропических островах. (Покажите, пожалуйста, детям на карте эти места.)

Педагог. Вам понравились деревья? (Ответы детей.) Может быть, мы станем волшебниками и на несколько минут вернем лето и красоту осенним деревьям? Вы согласны, ребята? (Ответы детей.) Но как вернуть листья деревьям хоть на минутку? Что для этого нужно сделать? (Рассуждения детей.) Верно, мы можем украсить дерево с помощью цветных фигур или нарисовать ему листву.

Ребята выбирают силуэт дерева из представленных бумажных форм на подносе (рис. 12) и украшают его с помощью цветных фигур и природного материала. Звучит спокойная музыка.

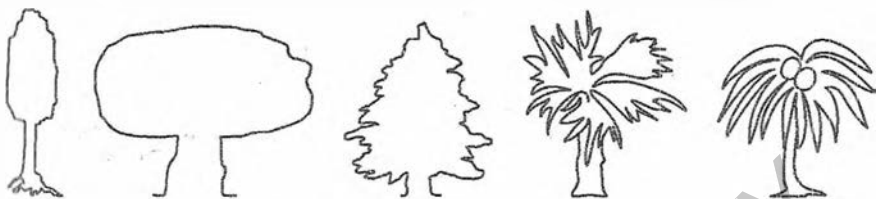


Рис. 12. Варианты силуэтов деревьев

Обобщение действий детей:

Педагог собирает все детские работы, образуя из них «дендрий» (лес, парк и т. д.). Все рассматривают, любуются его красотой. На фоне музыки вместе путешествуют, останавливаясь у каждого дерева. Ребенок, создавший его, рассказывает все о нем. Педагог задает наводящие вопросы:

- Как называется это дерево? Где оно растет?
- Почему у него такие большие (маленькие) листья?
- Какого цвета у этого дерева плоды?

— **ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И ДИЗАЙНЕРЫ!**

Что там за окном?

Развивающая игровая среда: звуковой дизайн (фонограмма с бодрой и грустной музыкой); модели изображений линий, листы бумаги с плавными, округлыми линейными контурами светло-серого или неяркого синего цвета, краски, кисти, вазочки с водой, салфетки по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— На подоконнике неподвижно стояли растения, смотрели в окно и тихо вздыхали:

За окном туман и слякоть,
Звезды прячутся во тьму...
Очень хочется заплакать
Неизвестно почему.

В. Коркин.

Проблемно-поисковая ситуация: почему растениям так хочется плакать?

Поисковая задача: создать грустную улицу, на которой стоят печальные дома, растут задумчивые деревья, тоскует карусель.

Методика проведения

Педагог. Ребята, могут ли растения плакать? (*Рассуждения детей.*)

— Оказывается, могут. Отчего же они плачут? (*Предположения детей.*)

— Верно, растения могут так испарять влагу. Либо они предсказывают дождик — на листьях образуются капельки воды. А еще это могут быть капельки росы. Только в нашем случае растения что-то увидели за окном и заскучали. Что же они там увидели? (*Предположения детей.*)

— Давайте вспомним, о чем вздыхали растения. Послушайте. (Повторно читает стихотворение.) (*Рассуждения детей.*)

— Конечно, растения увидели пустынную, серую, скучную улицу. Как вы думаете, в каком настроении они были? (*Ответы детей.*)

— Да, растения грустили. Пусть каждый из вас нарисует грустную картину, на которой будет изображена печальная улица за окном. Только как мы будем все это рисовать? Давайте выберем цвет, формы для домов, линии для дорожек и тропинок.

Дети выбирают средства для изображения грустной картины: линии плавные, формы округлые, расплывчатые, цвет — серый или синий. Например, форма грустного дома и дерева (*рис. 13 на с. V*).

На фоне грустной музыки дети рисуют свои картины и придумывают для них название. Например, улица Грустная (Задумчивая и т. д.). Можно предложить детям на выбор определения: грустная, задумчивая, унылая, печальная, жалобная, плачущая, тоскливая, горестная, безутешная, хмурая, обиженная, просящая, огорченная, молящая, разочарованная, опустошенная, страдающая, неуверенная, рыдающая, сожалеющая, кающаяся.

Обобщение действий детей:

Педагог и дети рассматривают грустную улицу, образованную из картин.

Педагог. Ребята, у вас бывает такое настроение? (*Ответы детей.*)

— Посмотрите, как грустно и скучно на нашей улице. Растения на подоконнике действительно начнут плакать. Как вы думаете, можем ли мы сделать настроение картины более радостным? (*Ответы детей.*)

— Конечно, можем, и нам просто необходимо сделать это. Но как? (*Рассуждения детей.*)

— Молодцы! Чтобы растениям было не так печально, нам нужно грусть смешать с радостью, добавить в картину больше света, что-нибудь яркое и веселое в дома, небо и деревья, дорисовать красивые цветы, ярких птиц, светлые фонари, разноцветные звезды и т. д.

На фоне бодрой музыки дети коллективно дополняют фон грустной улицы разнообразными яркими объектами (рис. 14 на с. V). Рассматривают картины.

— Ну что же, теперь наши растения на подоконнике будут любоваться красотой сказочной улицы и улыбаться!

— ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И ХУДОЖНИКИ!

Кислое настроение

Развивающая игровая среда: видеоинформация о разных видах жилища или иллюстрации; звуковой дизайн (фонограмма со спокойной музыкой созерцательного характера); модель шалашики, игрушечные жабки, бумажные листы, имитирующие зеленый лист кувшинки (основание), небольшие прутики, ножницы, нитки, клей, бумага (белая, цветная), краски, вазочки с водой, салфетки, природный материал (засушенные листья, цветы и т. д.), доски из разной ткани, подносы по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Однажды летним днем у жабки Квакуши было кислое настроение. Ее все раздражало, все ей было не так. Лежа на листе кувшинки, Квакша кряхтела, охала и неразборчиво бормотала:

Встало солнце кислое,
Смотрит — небо скисло,
В кислом небе кислое
Облако повисло...
Даже сахар кислый,
Скисло все варенье,
Потому что кислое
Было настроение.

Э. Мошковская.

Проблемно-поисковая ситуация: почему у жабки Квакши было такое настроение, как его улучшить?

Поисковая задача: подобрать цветовой фон к сюжетной ситуации, придумать домик, который удивит и заинтересует жабку.

Методика проведения

Педагог. Ребята, как вы думаете, почему у жабки в теплый солнечный день было кислое настроение? (*Предположения детей.*)

— Кислое настроение у жабки было оттого, что она совсем не любит жару и яркий свет. Обычно солнечным днем она прячется где-нибудь в укромном сыром уголке и ждет наступления темноты. Ведь ночью жабка не спит, а охотится. Знаете, почему жабу называют большим другом человека? (*Рассуждения детей.*)

— Жабка за ночь уничтожает много вредителей, поедая слизней, гусениц, мух. Вот почему она — наш большой друг. Так как же нам быть с Квакшей? В такой знойный день солнечные лучи проникают повсюду и припекают так, что вода в озере очень нагревается. Как помочь жабке спрятаться от солнца? (*Рассуждения детей.*)

— Конечно, можно для жабки сделать зонтик или полить ее из лейки прохладной водичкой. А давайте построим ей жилище: домик или шалашик. Она спрячется в нем от солнца, и ей будет не так жарко. Какими бывают жилища? (*Рассуждения детей.*)

☞ ☞ Раньше специального строительного материала, который нужен для постройки дома, не было. Поэтому люди строили свои дома из того, что находилось у них под руками в природе (*рис. 15*). Канадские эскимосы до сих пор строят дома, которые называются иглу. Они делают их из снежных кирпичей, окна — из речного льда, а стены и пол, чтобы было тепло, покрывают звериными шкурами.

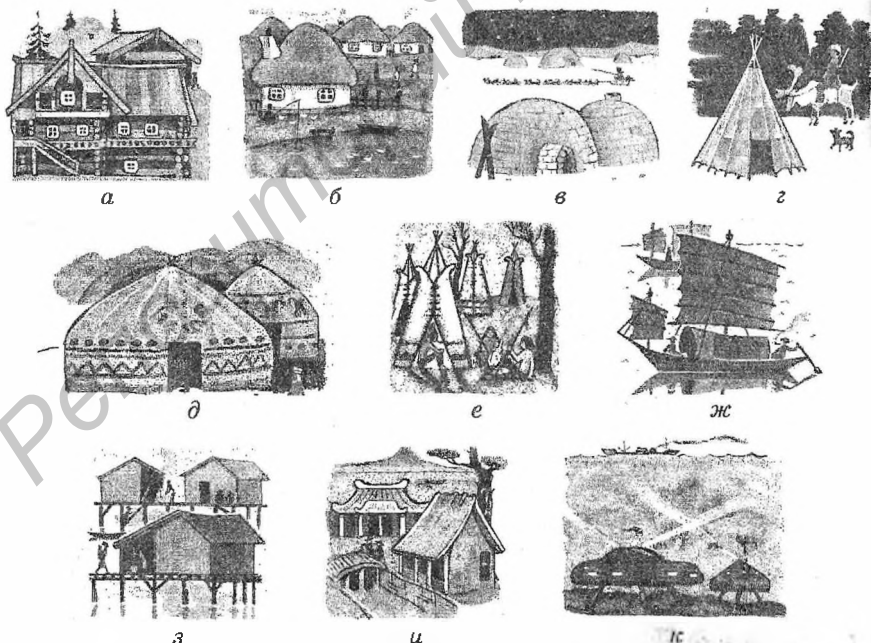


Рис. 15. Виды домов: а — изба; б — дом из глины; в — иглу; г — чум; д — юрта; е — типи; ж — джонка; з — дом на сваях; и — дом японского крестьянина; к — подводные дома

Жители леса строили избы из толстых бревен, конопатили щели мхом. В степях, где мало лесов, человек строил дома из глины или из смеси высушенной на солнце глины и соломы.

Многие народы в поисках мест для охоты или пастбищ для животных кочуют, то есть переезжают с места на место. Поэтому они ставят юрты — легкие жилища из тонких жердей, покрытых сверху шкурами. Юрту можно сложить и перевезти в другое место.

Вот еще интересные названия жилищ — вигвам и хижина. Индейцы строили вигвам таким образом: они находили гибкие стволы деревьев, втыкали их в землю и связывали верхушки, накрывали ветками, корой деревьев, травами. На вигвам похожи тини и чум. Хижина — небольшой бедный домик, избушка.

Жители жарких стран, например, новогвинейские папуасы, строят дома на сваях. Эти дома стоят над водой и представляют собой легкие хижины из бамбука, покрытые пальмовыми листьями.

Японские жители строили свои простые домики из бамбука и бумаги, чтобы в них было безопасно во время землетрясений.

Существуют даже подводные и водные жилища. В Юго-Восточной Азии, где проживает много людей, на земле очень часто не хватает места для построек. Поэтому люди живут всей семьей в лодке-доме. Такое жилище называется джонка.

Конечно, такие жилища недолговечны, неустойчивы, поэтому люди стали строить дома из природного камня. Но добывать камень было очень тяжело, и человек придумал кирпич из глины, потом бетон и стал строить крепкие жилые дома с надежным фундаментом (основанием) и крышей.

И е д а г о г. Из чего же мы будем делать жилище для жабки? (Рассуждения детей.)

— Верно, можно сделать шалашик из природного материала, собранного в лесу, на поляне. Посмотрите, что у вас есть на подносах. (Дети рассматривают предметы и предполагают, как можно построить шалашик.) Давайте сначала смоделируем шалашик на бумаге.

Педагог и дети коллективно рисуют схему шалашика, моделируют его на столе с помощью материалов. Педагог сопровождает все действия детей разъяснениями о том, как это нужно делать. Например, как сделать шалашик устойчивым (нужно основание), как соединить пруты, как приклеить украшения и т. д. (рис. 16).

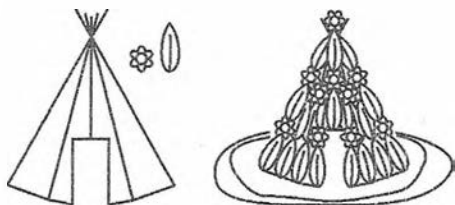


Рис. 16. Вариант модели и готового шалашика для жабки

На фоне спокойно звучащей музыки педагог предлагает детям заняться постройкой шалашика.

Обобщение действий детей:

Педагог и дети расставляют шалашики на ковре, «заселяют» в них жабок. Педагог обращает внимание ребят на хорошее настроение жабок и на то, что у детей получилось сказочное поселение, для которого можно придумать название. Например, «Жабкины причуды» («Дивное болотце» и т. д.). Вместе рассматривают все шалашики и любуются их красотой.

— **ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ, ДИЗАЙНЕРЫ И ХУДОЖНИКИ!**

Рекомендация: далее можно предложить детям поиграть с жабками и шалашиками.

Фейерверк смеха

Развивающая игровая среда: видеоматериал о разных видах фейерверков, салютов, фонтанов или иллюстрации; звуковой дизайн (фонограмма с радостной музыкой); бумага, фломастеры, краски, карандаши, вазочки с водой, салфетки по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Кошка сидела на заборе и, улыбаясь, ласково мурлыкала:

Утром ветки золотятся
В голубом, как сон, дыму...
Очень хочется смеяться
Неизвестно почему.

В. Коркин.

А в это время совсем рядом, в будке, грустила и уныло зевала собака.

Проблемно-поисковая ситуация: как рассмешить собаку?

Поисковая задача: создать что-нибудь смешное.

Методика проведения

Педагог. Ребята, что смешного увидела кошка, сидя на заборе? (*Рассуждения детей.*)

— Вероятно, это мышонок играл с кошкой. А может быть, с неба посыпались смешинки или по улице пробежал клоун. Наверное, у солнышка было прекрасное настроение, и птицы на ветвях деревьев и в облаках радостно щебетали. Действительно, многое может нас рассмешить. А вот собаке было совсем не до смеха. Она грустила. И никто не знает почему. Может быть, ее кто-то обидел? (*Предположения детей.*) Как же рассмешить собаку? (*Рассуждения детей.*)

— Давайте придумаем волшебные смешинки, от которых у собаки улучшится настроение. Но вот какими они будут, вы сейчас подумаете и расскажете. (*Рассуждения детей.*)

Если ребята затрудняются ответить, можно задать наводящие вопросы:

— Что больше всего на свете любит собака? (*Друзей, игрушки, праздник, косточки и т. д.*)

— Нравится ли собаке играть с мячиком?

— О чем мечтает собака?

Педагог. Ну что же, смешинки можно изобразить в виде больших и маленьких мячиков, косточек, разных игрушек. Попробуйте нарисовать смешинки разных форм и выберите те, которые вам больше всего понравились. (*Действия детей.*)

— Какого цвета будут наши смешинки? Наверное, серого, черного, коричневого? (*Ответы детей.*)

— Конечно, они будут яркими и разноцветными, похожими на пестрый салют или красочные брызги фонтана. А как они будут появляться? Падать с неба, как капли дождика, или возникнуть из фонтана, как салютики, а может быть, летать? (*Рассуждения детей.*)

— Давайте посмотрим, как выглядят настоящие фонтаны и салюты. (*Показ иллюстрации или видеoinформации.*)

— Давайте нарисуем наши волшебные смешинки так, как нам хочется, чтобы потом мы смогли порадоваться вместе с кошечкой и собакой.

На фоне радостной музыки дети рисуют разноцветные смешинки в виде салютов, фонтанов, дождя и т. д., используя разнообразные формы.

Обобщение действий детей:

Педагог и дети собираем рисунки, рассматривают их, вместе радуются яркости и красочности смешинок.

Педагог. Как вы думаете, рассмешат ли наши смешинки собаку? (*Выводы детей.*)

— **ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И ХУДОЖНИКИ!**

Зоркая стрекоза

Развивающая игровая среда: видеoinформация о стрекозе или иллюстрации; звуковой дизайн (фонограмма с музыкой зеркалительного характера); заранее изготовленные большие цветы из бумаги, картона или полиэтиленовых бутылок разных форм и оттенков, модели туловища стрекозы из пластилина (без крыльев

и глаз), нарисованные на бумаге крылья стрекозы, ножницы, природный материал (ягоды рябины, горошек, маленькие камешки, засушенные цветочки и т. д.), бусинки, фломастеры, краски и карандаши, вазочки с водой, кисти, клей, салфетки по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Однажды жарким летним утром рыба-брызгун спокойно плавала и наблюдала за происходящим на земле. Особенно ее интересовали зеленые листья на ветке дерева, низко склонившейся к воде. И неслучайно. В это время прилетели стрекоза и муха. Стрекоза беспокойно взмахивала крыльями, прыгая с одного листа на другой, и наблюдала за мухой, которая наслаждалась теплом солнечных лучей, удобно расположившись на ветке. Тем временем рыба-брызгун недолго думая стремительно выбросила вверх водяную струю и попала в муху, которая от неожиданности упала прямо к ней в рот. А стрекоза...

Проблемно-поисковая ситуация: почему так волновалась стрекоза?

Поисковая задача: разукрасить глаза и крылья стрекозы.

Методика проведения

Педагог. Ребята, как вы думаете, что произошло со стрекозой? (*Предположения детей.*)

— Верно, стрекозу напугала рыба, которая, вероятно, хотела ее поймать и съесть. Поэтому она быстро взмахнула крыльями и улетела. А почему муха не смогла уберечься от рыбы-брызгуна? (*Рассуждения детей.*)

☉ ☉ Конечно, каждое насекомое и животное видит окружающий мир по-своему. Например, лягушка, сидя в ожидании добычи, видит лишь движущихся насекомых. Все остальное она видит только тогда, когда сама начинает двигаться. А вот, например, волки и другие хищные звери почти не различают цветов.

У стрекозы очень хорошее зрение. Ее большие глаза — это «охотничье приспособление». Ведь каждый глаз стрекозы состоит из огромного количества (30 000) отдельных крошечных глазков-фасеток, или мозаик. Сравните: у некоторых подземных муравьев, живущих в темноте, их всего 6, у мухи — 4000. Кроме того, стрекоза очень хорошо различает цвета, но только нижней половиной глаз, а верхняя половина смотрит в небо. Таким образом стрекоза может одновременно видеть, что происходит впереди, сзади, вверху и внизу. Вот поэтому она сразу же увидела опасность в воде и улетела.

Стрекоза может разогнаться в полете до 60 км/ч, как машина, потому что она часто машет крыльями, делая очень много (1600) взмахов в секунду.

Педагог. Попробуйте сделать взмахи руками, получится у нас так быстро, как у стрекозы, или нет? (*Действия детей.*) Вот видите, вы убедились сами — у нас так быстро не получается. А что же делала муха? (*Ответы детей.*) Действительно, она летала на листочке, наблюдала за беспокойно двигающейся стрекозой, как будто определяла, с какой скоростью та движется, и совсем не замечала рыбу-брызгуна.

Давным-давно на нашей планете жили огромные, гигантские стрекозы. Размах крыльев у них был до 90 см. (Покажите, пожалуйста, детям размер размаха.) У самых крупных теперешних стрекоз размах крыльев — до 18 см. А вот скорость полета, например, у австралийской стрекозы — до 58 км/ч.

Стрекозы — хищники, питаются комарами и другими насекомыми. Личинки стрекоз (наяды) живут в воде и тоже охотятся на раннюю мелкую живность с помощью довольно необычного «оружия» — огромной, снабженной крючьями нижней губы, служащей для хватания добычи. Называется эта нижняя губа маской. Личинки живут в воде до двух лет.

Риз в несколько лет стрекозы некоторых видов отправляются в дальние путешествия — мигрируют. При этом они собираются в огромные тучи.

Педагог. Где больше всего любит летать стрекоза? (*Ответы детей.*)

— Действительно, стрекоза любит летать в небе, над водой, цветами, деревьями. Посмотрите, у каждого из вас есть модель туловища стрекозы. Чего там не хватает? (*Ответы детей.*)

— Да, нет крыльев и глазок. Какие у стрекозы глаза? (*Ответы детей.*)

— Верно, глаза у нее большие, выпуклые, округлые, похожие на бусинки.

— Кто мне подскажет, сколько крыльев у стрекозы? (*Ответы детей.*)

— Правильно, у стрекозы четыре крылышка (*рис. 17* на с. II). Какого цвета они бывают? (*Ответы детей.*)

— Действительно, крылья у стрекозы прозрачные, легкие, переливающиеся на солнце разными цветами радуги: голубым, синим, фиолетовым, розовым, желтым, зеленым и т. д. Давайте украсим ее крылья. Только не забудьте, что стрекоза — большая модница и ее крылышки можно украсить разными кружками, точками, пятнами, полосками и т. д.

На фоне спокойно звучащей музыки педагог предлагает детям вырезать предварительно нарисованные крылья из бумаги, украсив их разными геометрическими фигурами (точками, кружками,

ромбиками и т. д.), присоединить крылья и глаза из природного материала к туловищу стрекозы.

Педагог. Молодцы! А теперь давайте отпустим наших стрекоз в свободный полет. Пусть летят высоко к облакам и восторгаются красотой цветов на земле.

Дети прикрепляют своих стрекоз на цветы. Получается цветочная поляна с разноцветными стрекозами.

Обобщение действий детей:

Педагог и дети рассматривают стрекоз, любуются красотой.

Педагог. Как много стрекоз с разноцветными крыльями и огромными глазами летает над цветочной поляной! Как красиво! Наверное, там находится и стрекоза, улетевшая от рыбы-брызгуна.

— **ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И ДИЗАЙНЕРЫ!**

Луговые цветы

Развивающая игровая среда: видеoinформация о цветах, иллюстрации или живые цветы; звуковой дизайн (фонограмма с грустной, радостной, спокойной музыкой); два листа (серого и ярко-желтого цвета), мимические образы грусти, радости, краски, фломастеры, вазочки с водой, клей, салфетки по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

Цветок на лугу

В стакане

Я сорвал на бегу.

Он день постоял — и завял.

Сорвал,

А сколько бы он

А зачем —

На лугу простоял?

Объяснить не могу.

В. Викторов.

Проблемно-поисковая ситуация: почему завял цветок?

Поисковая задача: украсить луг грустными и радостными цветами, подобрав цветовой фон к той или иной сюжетной ситуации.

Методика проведения

Педагог. Ребята, что случилось с цветком? (*Ответы детей.*)

— Почему он завял? (*Рассуждения детей.*)

— Верно, он скучал без солнышка, дождика, земли и друзей. Ему было грустно. Как цветок смотрел на окружающий мир? (*Рассуждения детей.*)

При затруднениях можно задавать наводящие вопросы:

— Какие у него были глаза: грустные или радостные? (Покажите мимический образ грусти.)

— Куда смотрели лепестки и листья: вниз или вверх?

— Стебель был прямым или изогнутым?

Педагог. Цветок на все окружающее смотрел обиженным, печальным взглядом. Покажите, пожалуйста, как стоял грустный цветок в вазе. (Поза грустного цветка: голова и плечи опущены, руки болтаются, улыбка отсутствует.)

— Какой фон больше всего подходит для грустного настроения цветка? (*Ответы детей.*)

— Безусловно, серый, унылый, хмурый, пасмурный. Нарисуйте грустный цветок и придумайте ему грустное имя. (*Действия детей на фоне грустной музыки.*)

— Кто из вас был на лугу? Какие там растут цветы? (*Ответы детей.*)

— Молодцы! Колокольчики, ромашки, васильки, одуванчики, полевые гвоздики и т. д. Посмотрите на живые цветы. (Показ иллюстрации или видеoinформации.)

— Какая красота! Покажите, пожалуйста, как цветок радуется. (Поза радости: ноги расставлены на ширине плеч, голова и руки подняты вверх, на лице улыбка.)

— Какой фон вы выберете для восторженных цветов: серый или желтый? (*Ответы детей.*)

— Несомненно, мы выберем желтый, яркий, бодрый, ликующий фон. Ведь цветы рады солнышку, весело позванивают и переговариваются между собой. Давайте нарисуем радостный луг с яркими цветами. (*Действия детей на фоне радостной музыки.*)

Обобщение действий детей:

На фоне спокойной музыки педагог предлагает детям вырезать грустные и веселые цветы и расположить их на соответствующем фоне: сером или ярко-желтом.

Педагог и дети рассматривают грустные и радостные цветы, сочувствуют печальным цветам и любят красоту восторженных. Педагог обращает внимание ребят на то, что лучше долго наслаждаться яркостью цветов на лугу, чем видеть, как они быстро вянут в красивой вазе.

— ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И ХУДОЖНИКИ!

Разноликий дождь

Развивающая игровая среда: звуковой дизайн (фонограммы со спокойной музыкой созерцательного характера, с громом и хлынувшим дождем); формы с изображениями дождевых капель — осенних (острых, мелких) и летних (круглых, крупных),

две демонстрационные композиции с изображением неба разного фона (темно-серого и голубого), схемы линейных изображений (плавных, зигзагообразных), карандаши, фломастеры, краски, ваточки с водой, салфетки, две композиции размером с альбомный лист темно-серого и голубого фона по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Поднялась большая темная туча, закрыла полнеба. Загромычал гром. Пронесся по лесным макушкам сильный вихрь. Запумели, закачались деревья... Сверкнула молния, ударил гром. (По И. Соколову-Микитову.)

Проблемно-поисковая ситуация: что произошло дальше?

Поисковая задача: выбрать фон для сюжетной ситуации, линии, которыми можно изобразить образ молнии, грозного и нежного облака, формы капель ласкового теплого или сердитого холодного дождика.

Методика проведения

Звучит фонограмма со звуками грома и дождя.

Педагог. Ребята, что было потом? (*Ответы детей.*)

— Да, пошел дождь. Как вы думаете, отчего зависит его характер? (*Ответы детей.*)

— Конечно, это зависит от того, какая была пора года. Если это была осень, то какой был дождь? (*Рассуждения детей.*)

☞ Дожди бывают очень разными. И это зависит от погоды, поры года. Но случаются еще очень странные дожди.

Педагог. Слышали ли вы что-нибудь о дожде красного цвета или дожде из фруктов или лягушек? (*Ответы детей.*) Как вы думаете, отчего такое происходит? (*Предположения детей.*)

☞ Дождь красного цвета получается благодаря ветру, который, летая над пустыней, поднимает тучи красного песка и тащит их за собой высоко в облака. Там капельки воды смешиваются с пылинками песка. Поэтому и льется с неба дождик красного цвета.

Дожди из лягушек и фруктов тоже получаются из-за очень сильного ветра, который называют ураганом. Бывает, что такой ветер несется над болотом или над фруктовыми деревьями, кружит и поднимает в воздух все, что попадает ему на пути: болотную воду с лягушками, растения, персики и апельсины. А потом прольется на землю смешной дождик из лягушек или вкусный ливень из фруктов. Вот какие чудеса бывают в природе!

Педагог. Как вы думаете, какой же дождь льется осенью: теплый или холодный? (*Рассуждения детей.*)

— Конечно, дождь будет холодным. Знаете почему? (*Рассуждения детей.*) Верно, потому что солнышко уже не греет, как летом, и воздух охлаждается. А дождь брызжет мелкими острыми

каплями. Это происходит оттого, что льдинки, которые образуются на большой высоте, падая вниз, тают медленно и капельки почти не соединяются в большие капли. Так и получается сердитый, бубнящий морозящий осенний дождь. Посмотрите, какая из этих форм больше всего похожа на осеннюю дождевую капельку. Расскажите, почему вы выбрали именно эту каплю, а не другую. (Ответы детей.)

— Какой дождь бывает летом? (Ответы детей.)

— Безусловно, теплым, крупным, приятным, ласковым и добрым. Он просто играет с нами. Какая форма теперь будет похожа на капли летнего дождя? (Ответы детей.)

— Посмотрите на фон неба. Что вы видите? (Ответы детей: в одном случае — темно-серый, сердитый, пасмурный, в другом — голубой, спокойный, располагающий к созерцанию.)

— Капли какой формы больше подходят к серому? А к голубому? (Ответы детей.)

— Ну что же, давайте нарисуем холодный осенний и теплый летний дождь. Но не забывайте о формах сердитых и ласковых капелек (рис. 18).

Дети рисуют на фоне спокойной музыки.

Педагог. Вероятно, на ваших картинах чего-то не хватает? (Рассуждения и предположения детей.)

— Действительно, нет солнца, облаков, ветра, молнии. А где же все это поместить? (Рассуждения детей.)

— На осенней картине необходимо нарисовать грозные кучевые облака, молнию и бушующий ветер. А на летней — солнце, легкие перистые облака, игривый ветерок. Какие же линии нам понадобятся для изображения сердитого неба: облаков, молнии, ветра? А для ласкового неба? Посмотрите. (Показ схем с изображением ломаных, зигзагообразных и плавных линий.)

На фоне спокойной музыки педагог предлагает детям нарисовать на осенней картине молнию и ветер, сердитые облака, на летней — ласковые облака, используя соответственно зигзагообразную и плавную линии и цвет (сердитое небо — черный, темно-серый, темно-синий и т. д., ласковое — голубой, розовый, светло-зеленый и т. д.).

Обобщение действий детей:

Педагог и дети рассматривают осенние и летние картины, сравнивают их настроение, любуются своими работами.

— ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ХУДОЖНИКИ!

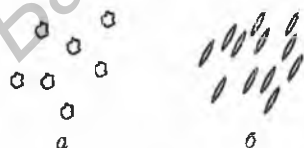


Рис. 18. Формы капель дождя: а — летнего; б — осеннего

Мини-информация для педагога.

Таким же образом детям можно предложить нарисовать картину о музыке: грустной и радостной, сердитой и нежной, взволнованной и спокойной. Сначала необходимо послушать музыку, выявить ее характер. Затем педагог побуждает детей использовать цветовые сочетания (фиолетовый и черный, серый и коричневый и т. д.), линии, формы, соответствующие эмоциональному содержанию музыки. Далее предлагает детям нарисовать линии, формы сперва в воздухе под музыку, а после уже на бумаге. Кроме того, можно предложить детям поиграть с цветными фигурами и создать из них картину, изображающую музыку.

Подарок для куклы

Развивающая игровая среда: звуковой дизайн (фонограмма с музыкой созерцательного характера); лоскуты материала (мех, ситец, драп), кукла; простые карандаши, силуэты куклы в шубке, изображенные на бумаге, нити, ленточки, тесьма разного цвета, природный материал, лоскуты ткани, клей, кисти, салфетки, варежки по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Однажды зимой дети после прогулки ушли домой, а на улице забыли куклу. Долго лежала она на снегу, вся ее шубка промокла, и кукла совсем замерзла.

Проблемно-поисковая ситуация: почему шубка не согревала куклу?

Поисковая задача: украсить шубку с помощью разнообразных цветных линий (плавных, спиралевидных, зигзагообразных и т. д.), разноцветных ленточек, тесьмы, нитей.

Методика проведения

Педагог. Ребята, как вы думаете, что чувствовала кукла, лежа на холодном снегу? (*Ответы детей.*)

— Конечно, ей было холодно, обидно и одиноко. Но почему кукла замерзла, ведь на ней была шубка? (*Рассуждения и предположения детей.*)

— Давайте выясним, было ли тепло кукле в шубке на холодной морозной улице? (*Ответы детей.*)

— Сначала в шубке кукле было тепло, как и нам с вами зимой на улице в варежках, шапке, шарфике и теплых сапожках. А потом, когда кукла продрогла, замерзла, ей в шубке стало холодно. Почему? О чем это говорит? (*Рассуждения и предположения детей.*)

— Шубка сама по себе не греет. Кто-то ей в этом помогает. Догадываетесь, кто это? (*Предположения детей.*)

— Верно, это мы согреваем нашу одежду, отдаем ей свое тепло, а она только лишь хорошо его бережет и не пропускает.

— Давайте поэкспериментируем. У нас в группе тепло, но мы оденем сейчас на руки варежки.

— Что происходит? Что вы чувствуете? *(Ответы детей.)* Действительно, нашим рукам становится жарко. Почему? *(Ответы детей.)*

— Правильно, руки согрели своим теплом варежки, а они тепло берегут и не выпускают наружу. Вот и стало нам жарко от этого. Вот такие чудеса! А в какой одежде теплее: сшитой из меха или из простого материала? *(Рассуждения детей.)*

— Конечно же, в одежде, сшитой из меха, намного теплее. Почему? *(Ответы детей.)* Безусловно, мех лучше удерживает наше тепло, чем обыкновенный материал: ситец, шелк и т. д. *(Показывает детям, лоскуты разнообразных материалов.)* Вот поэтому мы и носим зимой шубы, сапоги на меху, связанные из шерсти шарфики, варежки, шапочки.

— Как вы думаете, почему птицам не холодно зимой, ведь у них нет шубы, варежек, валенок? *(Ответы детей.)*

— У птиц есть перья, которые и согревают их. Вы, вероятно, видели, как птицы ведут себя, сидя на ветках деревьев зимой? *(Ответы детей.)*

— Птицы распушивают перья и становятся большими и круглыми, как колобки. Чем пушистее перышки, тем теплее в мороз. Знаете почему? *(Предположения детей.)*

— Потому что между перьями и пухинками птицы собирается много воздуха, который и сохраняет тепло. Значит, и в нашей одежде тепло бережет не сама ткань, а воздух, который располагается между ее ниточками. Чем пушистее ткань, тем она теплее, потому что в ее ворсинках размещается больше воздуха. А он не пропустит тепло. Ребята, как же помочь нашей кукле? *(Ответы детей.)*

— Верно, нужно забрать куклу с улицы и согреть ее. Но посмотрите, какая у нашей куклы стала шубка: мокрая, потрепанная, совсем не греет. Что же делать? *(Ответы детей.)*

— Да, шубку куклы нужно высушить и починить. Давайте подарим кукле новую шубку. Посмотрите, у каждого из вас есть силуэт куклы в шубке, которая совсем не утеплена мехом. Будет ли тепло кукле в такой одежде? *(Ответы детей.)*

— Конечно, нет. Как же нам утеплить шубку? *(Ответы детей.)*

— Да, нам нужно добавить мех поверх шубки. Но как это можно сделать? *(Предположения детей.)*

— Мы можем нарисовать мех, который будем изображать точками, пятнами, линиями, а затем украсить его нитями, приклеивая их к бумаге. Вот так. Посмотрите. (Рис. 19.)

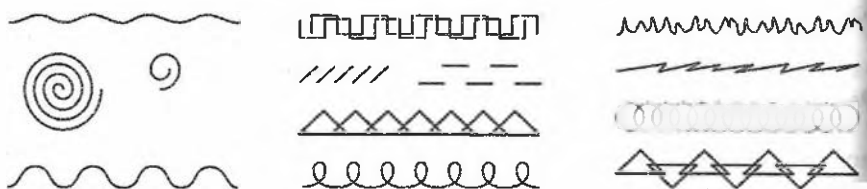


Рис. 19. Варианты линейной зарисовки и приклеивания нитей к силуэтам шубки

Дети выбирают наиболее понравившиеся им способы создания меха для шубки куклы. Далее на фоне спокойно звучащей музыки они моделируют мех на шубке, рисуя простым карандашом линии, точки, пятна. Затем по нарисованным линиям модели дети приклеивают цветные нити, ленточки или тесьму. После этого педагог обращает внимание ребят на детали шубки, которые можно украсить по-другому. Например, карманы, воротник, пуговицы можно отобразить другим цветом или рисунком, дополнив соответствующей тканью или природным материалом. Таким образом получается «меховая» шубка для игрушки.

Обобщение действий детей:

Педагог и дети рассматривают все шубки и любят их.

Педагог. Сколько замечательных шубок появилось для куклы! Теперь ей не страшны никакие морозы и холод!

— Ребята, вы оставляете игрушки на улице, когда уходите домой? (Ответы детей.) Молодцы! Нужно любить игрушки и заботиться о них.

— **ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ДИЗАЙНЕРЫ!**

Разноцветные стены

Развивающая игровая среда: видеоинформация об интерьерах комнат или иллюстрации; звуковой дизайн (фонограмма со спокойной музыкой); альбом с образцами обоев разной расцветки, бумага или белые обои для коллективного моделирования, разнообразные правильные и неправильные формы, линейные изображения, образные фигурки из бумаги, скотч, клей, кисти, листы бумаги, кусочки мочалки, краски, кисти, вазочки с водой, ножницы, салфетки, фломастеры, природный материал, разноцветные



Рис. 3. Осиное гнездо



Рис. 4. Золотая рыбка



Рис. 5. Камбала



Рис. 6. Барабулька

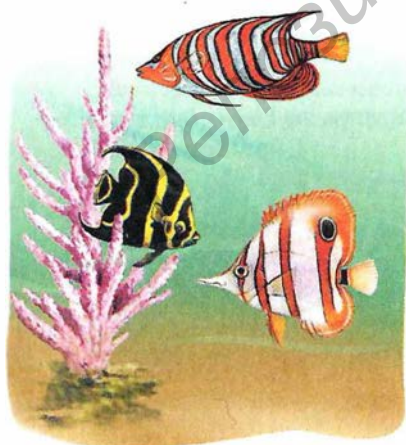


Рис. 7. Коралловые рыбки



Рис. 8. Родственники ежа-рыбы



Рис. 11. Орхидеи



Рис. 17. Стрекозы



a



б



в



г



д

Рис. 23. Ракушки: *a* — тридакна; *б* — перловица; *в* — гребешки; *г* — мидии; *д* — сердцевидки, пинна



Рис. 24. Виктория



Рис. 25. Голубой гиацинт

нити, ленточки, кусочки ткани, бумага разного качества по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Это была маленькая и старенькая квартирка. Взрослые ворчали: «Какая старая! Какая холодная! Какая мрачная!»

Маленькая девочка каждый день слушала это ворчание и молча гладила стены, двери, пол, окна...

«Вы будете новыми, теплыми, светлыми», — говорила она им ласково.

Проблемно-поисковая ситуация: что нужно сделать, чтобы квартира стала красивой?

Поисковая задача: разукрасить стену, поиграть с цветными фигурами, конструируя из них разнообразные виды раскраски стены; подобрать цветовой фон к тому или иному рисунку, раскрасить силуэты в соответствующие цвета как индивидуально, так и в коллективном рисовании.

Методика проведения

Педагог. Ребята, как вы думаете, можно ли превратить старую, мрачную квартиру в красивое, светлое, уютное жилище? (*Рассуждения детей.*)

— Верно, нужно в квартире сделать ремонт. Хотите узнать, что сделала маленькая девочка? Слушайте.

На стенах появились яркие веселые рисунки, поделки, аппликации.

«Как красиво! — радовались взрослые. — Это ты все сама?»

Она молча кивала головой. Дома становилось уютно и тепло.

«Вот только дверь и пол скрипят?» — разводили руками взрослые.

«Не скрипят, — тихо говорила девочка, — жалуются. Им больно и обидно, что они такие старенькие. Давайте пожалеем их...» (*По Е. Сеницыной.*)

Педагог. Как же нам украсить стены в квартире? (*Ответы детей.*)

— Конечно, сначала необходимо их покрасить или оклеить обоями. Давайте рассмотрим обои. (*Показ и рассматривание образцов.*) Что на них изображено? Какие обои вам нравятся больше всего? Расскажите о них. (*Размышления детей.*)

Педагог предлагает детям совместно представить и смоделировать на бумажном полотне обои, обращая внимание на гармоничное соотношение цветовых тонов, величины, расположения форм, фигурок, разноцветных нитей, природного материала. Затем на фоне спокойно звучащей музыки дети самостоятельно создают

свой узор на альбомном листе, гармонично украшают его с помощью разнообразного материала (природного, бумаги, ткани, нитей).

Обобщение действий детей:

Педагог и дети составляют из рисунков большую стену и рассматривают ее. Соотносят «обои» по цвету и рисунку, создают из них «стены» комнаты, скрепляя скотчем или клеем, любят их гармоничным сочетанием, красотой.

— **ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И ДИЗАЙНЕРЫ!**

Мини-информация для педагога.

В дальнейшем таким же образом можно предложить детям подобрать к стенам окна (круглые, ромбовидные, квадратные, треугольные, неправильной формы и т. д.), люстры, расцветку штор, украсить стены рисунками, картинами, разными поделками и т. д.

Медведь в лесу

Развивающая игровая среда: видеoinформация о лесах или иллюстрации; звуковой дизайн (фонограммы с бодрой музыкой, со словами благодарности медведя); полотна серого и желтого цвета, разнообразные силуэты птиц, деревьев и цветов, отображающих грусть и радость, бумага, краски, кисти, вазочки с водой, фломастеры, клей, кисти, салфетки, природный материал (засушенные листья, цветы) по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

Ходит по лесу медведь,
И на всех он злится:
Запрещает птицам петь,
Зайцам веселиться.
Добрый был всегда медведь.
Что случилось с мяшкой?

Проблемно-поисковая ситуация: как помочь медведю?

Поисковая задача: украсить лес яркими красками, чтобы успокоить медведя; подобрать цветовой фон к сюжетной ситуации, разукрасить силуэты различными цветовыми оттенками как индивидуально, так и коллективно в соответствии с грустным и радостным настроением медведя.

Методика проведения

Педагог. Ребята, как вы думаете, почему медведь в лесу так злится? (*Предположения детей.*)

— Да, наверное, медведь был голодным, а может быть, нет. Кто знает, почему это животное так называли? (*Ответы детей.*)

☞ ☞ Медведь — опасный хищник. Он питается всем, что падает ему на пути: мышами, муравьями, может завалить лося. Любит полакомиться травами, ягодами, фруктами и особенно обожает мед. Вероятно, поэтому его и называли медведь (мед + весть), то есть ведает (знает), где можно найти мед.

Педагог. Почему говорят, что медведь зимой от голода сосет лапу? (*Размышления детей.*)

☞ ☞ Зимой медведи, как и белки, бурундуки, спят намного больше, чем летом. Это происходит потому, что с приходом холодного периода времени пищи становится мало, а растительности и вовсе нет. Поэтому животные за лето в своем теле накапливают жир, который помогает им не умереть от голода в течение всей суровой зимы. Также в это время у медведей на ступнях меняется кожа, и они, пытаясь убрать ее, лижут шероховатым языком подошвы.

Значит, летом и зимой медведь не голоден. Летом он всегда найдет себе пищу, а зимой питается за счет накопленного жира.

Педагог. Так что же произошло с нашей мишкой? (*Ответы детей.*)

— Давайте послушаем дальше и узнаем, что с ним случилось.

Почему он стал реветь
И пугать зайчишек?
Только вечером в бору
Звери все узнали,
Что медведя поутру...
Пчелы искусили!

Б. Дворный.

— Так вот в чем дело! Медведя искусили пчелы. Что он чувствовал? (*Ответы детей.*) Верно, ему было больно, все его раздражало, казалось серым и печальным. Каким видел летний лес сердитый медведь: светлым, солнечным или серым, дремучим? (*Ответы детей.*)

Дети коллективно составляют композицию печального леса, используя силуэты грустных деревьев, птиц, цветов и т. д. (густо растущие деревья и цветы с опущенными ветвями и листьями серого и черного цвета, расположенные на темном фоне).

Педагог. В каком лесу живет медведь? Может быть, в тропическом? (*Ответы детей.*)

— Действительно, он живет в таких лесах, как еловый, смешанный, а также в сосновом бору. Что же там растет и кто из птиц и животных обитает? (*Ответы детей.*)

☞ ☞ Еловый лес. Там на мягком ковре из бурой хвои в полумраке растут ели. Травы и кустов совсем мало. Очень редко поют

птицы, иногда прыгают с ветки на ветку белки, дятлы, клесты, которые любят полакомиться семенами еловых шишек. Обитают лиса, лось, медведь, олень, глухарь, белка.

Лес называют смешанным, потому что в нем рядом растут береза и ель, липа и дуб, осина и ольха, травы, цветы и кустарники. Там живет много разнообразных птиц, обитают кабаны, зубры, зайцы, косули, тетерева и т. д.

Сосновый бор. В сосновом бору светло и сухо. Там растет много ягод — черники, брусники. На ягодниках можно встретить тетеревов, глухарей, леммингов, бурых медведей, лосей.

Педагог. Как же успокоить нашего медведя? Чем его удивить? (*Размышления детей.*)

— Конечно, нужно превратить серый лес в светлый и яркий, радостный и поющий. Как это сделать? (*Предложения детей.*)

— Сначала нам нужно выбрать другой фон для нашего леса.

Педагог предлагает вниманию детей карточки разного цвета (желтая, розовая, оранжевая, светло-зеленая и т. д.), ребята выдвигают свои предложения; рассматривают разнообразные силуэты птиц, деревьев (ель, сосна, береза, липа, дуб) и цветов, выражающих радость, ликование, величие (лепестки, ветви, стебель и листья подняты вверх), соответствующих характеру радостного леса.

На фоне бодрой музыки педагог предлагает детям раскрасить силуэты яркими цветами, добавить тот или иной природный материал, учитывая их гармоничное соотношение по цвету, форме и величине. Затем прикрепляет их к обойному полотну, имитирующему панораму светлого ликующего леса, склеивает края и ставит его вертикально.

Обобщение действий детей:

Педагог и дети рассматривают радостный лес, любят его красотой и слушают фонограмму со словами благодарности успокоившегося медведя:

— **ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ДЕТИ НА СВЕТЕ! КАК СТАЛО ВОКРУГ СВЕТЛО И КРАСИВО! СОЛНЫШКО ГРЕЕТ, ПТИЦЫ ПОЮТ, ЗАЙЦЫ ВЕСЕЛЯТСЯ! СПАСИБО ВАМ, ДЕТИ!**

Чудесные камни

Развивающая игровая среда: звуковой дизайн (фонограмма со спокойной музыкой); камешки разных размеров, краски, вазочки с водой, салфетки, кусочки самоклеянки, разноцветные нити, природный материал, лоскуты ткани, клей, кисти по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— На дороге близ обочины лежали камни. Как-то раз они поспорили: кто из них самый красивый? Большой камень громко пробасил, надув щеки: «Я самый могучий и красивый!» А самый маленький камешек пропичал: «Посмотрите на меня! Я ловкий и легкий».

Проблемно-поисковая ситуация: какой камень самый красивый?

Поисковая задача: украсить камни.

Методика проведения

Педагог. Ребята, почему камни такие разные? (*Предположения детей.*)

☉ ☉ Камни бывают различной формы и окраски, большие и маленькие, гладкие и шероховатые. Они могут сверкать, как драгоценные камни, и переливаться всеми цветами радуги, потому что состоят из одного или нескольких минералов, которые придают им яркие оттенки.

Каждый камешек имеет свое происхождение. Например, некоторые камни называются **осадочными**, потому что они состоят из осадочных пород. Они образовались очень давно вследствие воздействия воды, ветра, льда, растений и животных. Отложение происходило по слоям, поэтому такие скалы и камни называют еще **слоистыми**.

Дети рассматривают разнообразные образцы камней, любуются красотой их цвета, формы.

На фоне спокойной музыки педагог предлагает детям создать свою модель камня, украсив его разными способами по отдельности (с помощью краски или природного материала, кусочков самоклеянки или лоскутов тканей, обкручивания разноцветными нитями) либо комплексно.

Обобщение действий детей:

Педагог предлагает детям создать коллективную композицию из камней, используя подставки или емкости (низкие, высокие, объемные) разной формы: небольшие плетеные корзинки, прозрачные полиэтиленовые бутылочки, коробочки и т. д.; обращает внимание ребят на гармоничное сочетание камней по цвету, форме, величине, расположению.

Все вместе любуются красотой композиции и придумывают ей название.

— **ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ, ХУДОЖНИКИ И ДИЗАЙНЕРЫ!**

Мини-информация для педагога.

В дальнейшем таким же образом можно украсить маленькие и большие коробки, например, картонные из-под обуви, раскрасив их разными цветами, конструируя из них тот или иной объект для игры (шкафчик для кукол, тумбу для игрушек, стол или стул и т. д.), либо прозрачные, устраивая в них композиции из природного материала, бумаги. Так же можно украсить ракушки разной формы, силуэты чайников, кружек, блюдца и т. д.

Задумчивая ель

Развивающая игровая среда: иллюстрации с изображениями ели и сосны; звуковой дизайн (фонограмма с радостной музыкой); искусственная елочка, силуэты ели — печальной и радостной, разноцветные ленточки, тесьма, нити, природный материал (шишки, маленькие засушенные листочки, цветочки, соломка, каштаны и т. д.), цветная бумага, ножницы, клей, кисти, салфетки по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— В парке росла старая ель. Она задумчиво и грустно смотрела на темную гладь озера, склонив увесистые пожелтевшие ветви. Мимо дерева пролетала бойкая синичка. Увидев одиноко стоящую ель, она присела к ней на ветку и подумала: «Почему дерево такое печальное?»

Проблемно-поисковая ситуация: отчего дерево грустное?

Поисковая задача: украсить ель.

Методика проведения

Педагог. Ребята, почему дерево такое печальное? (*Предположения детей.*)

— Вероятно, ель заболела или много лет скучала в одиночестве. Как синичка может помочь дереву? (*Предположения детей.*)

— Конечно, птица может полечить дерево вместе со своими друзьями.

— У ели и сосны похожие листья. Но есть и отличия. Посмотрите на иллюстрации и расскажите, чем же различаются эти деревья. (*Рассматривание и рассуждения детей.*)

— Действительно, ель меньше ростом, а еще она более нежная и менее выносливая. Посмотрите, как располагаются хвоинки на ветке у ели и у сосны? Сравните веточки деревьев.

— Вы совершенно правы. У ели хвоинки маленькие, расположенные на ветке близко друг к другу. Хвоинки сосны большие и редкие. Они просторно размещаются на ветвях, потому

что любят свет. Одинаковые ли шишки у ели и сосны? (*Рассматривание шишек и ответы детей.*)

— Сосновая шишка маленькая, округлой формы. А у ели шишка длинная и вытянутая.

— Вот видите, сколько отличий мы нашли у ели и сосны. Тогда объясните, пожалуйста, почему же ель и сосна — родственные деревья? (*Выводы детей.*)

— Молодцы! Конечно же, у них вместо листьев — хвоинки, поэтому они еще называются хвойными деревьями, и им не страшны морозы, жаркое солнце, сильные ветры. Кроме того, они не сбрасывают листву осенью, как другие деревья, а вместо опавших хвоинок в течение нескольких лет у них вырастают новые.

— Давайте, чтобы ель не грустила, устроим для нее праздник. Как это можно сделать? (*Рассуждения детей.*)

— Итак, можно украсить дерево разноцветными ленточками, шариками, игрушками. Но ведь у нас ничего нет. Как же мы сможем украсить дерево? (*Рассуждения детей.*)

— Правильно, мы сами сделаем эти украшения. Посмотрите, у вас есть много ленточек: синих, красных, желтых, зеленых. Подумайте, что из них можно смастерить? (*Размышления и предложения детей.*)

— Верно, можно завязать бантики, узелки, сделать спиральки, заплести косички, украсить ленточки другим материалом. Давайте каждый из вас сделает что-нибудь из ленточек: бантики, спиральки, косички, узелки и т. д., а также подумает, что он хочет пожелать дереву.

На фоне радостной музыки педагог направляет действия детей, вместе с ними завязывает бантики, узелки, плетет косички, делает спиральки.

Обобщение действий детей:

Педагог и дети привязывают бантики, косички и т. д. к искусственной елочке, обращая внимание на разные способы украшения. Например, можно украсить гроздьями из одинаковых по цвету бантиков, косичек либо разноцветными гирляндами и т. д. Ребята высказывают свои пожелания елочке и любят ее красотой.

— **ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И ДИЗАЙНЕРЫ!**

Мини-информация для педагога.

Таким же образом в группе можно украсить растения, картины, шторы и т. д., обращая внимание на необходимое количество украшений и их гармоничное сочетание с окружающим.

ЗВУКОРЕЧЕВЫЕ ИГРЫ-ФАНТАЗИИ

Многие объекты и явления природы для нас безмолвны. Однако учеными доказано, что растения общаются с помощью ароматов, животные — феромонов (запахов), морские обитатели посредством щелчков, разнообразных звуков, а птицы через пение и т. д. Конечно, мы не способны услышать голоса рыб, цветов или камней. Но в игровых условиях можно вообразить и показать с помощью интонации речи, как просит о помощи то или иное растение, как разговаривают звезды или рыбы, как беседует пингвин с белым медведем, капля росы с травинкой или жучком и т. д. Исходя из этого, сущность звукоречевых игр-фантазий, представленных в пособии, заключается в восприятии, воспроизведении и создании речевых звуковых комплексов, состоящих из сочетания разнообразных звуков или слогов, интонационно отражающих тот или иной характер персонажа сюжетной ситуации. Моделирование и воспроизведение высотных, ритмических и динамических соотношений между звуками с помощью голоса позволяют ребенку познать и прочувствовать интонационный смысл речевого звучания и выявить целый ряд ассоциативных ощущений. Кроме того, в процессе звукоречевого интонирования у дошкольников проявляется познавательная инициативность, интерес к творческим действиям, обогащается их воображение, речевой и эмоциональный опыт, развивается фонематический слух, дикция, интонационная выразительность речи. К формам проведения звукоречевых игр-фантазий мы относим игру-имитацию, игру-диалог, игру-аранжировку и игру-драматизацию.

В *звукоречевых играх-имитациях* предоставлены широкие возможности для формирования познавательной активности у детей, так как создание тех или иных благозвучных сочетаний, звукоподражаний основано не только на воображении, фантазии, но и на знании особенностей различных персонажей и природных явлений окружающей действительности, умении прочувствовать их эмоциональное состояние и найти соответствующие речевые ассоциации в своем активном словаре. Для этого, несомненно, нужно постоянно и систематически обогащать ассоциативные представления и эмоциональную сферу детей, их речевой и познавательный опыт. Например, образ сердитого грома ассоциируется со звуковым комплексом бурра-бум, восхищенную птицу можно передать звукоподражанием бью-ти-ах, доброго пингвина — ланилам, мудрый камень — софа-фом, важный телефон — тары-зам, взволнованный песок — сы-ла-шу, удивленного ежа — шаща-люм,

огорченную кастрюлю — блюм-лем, нежную снежинку — кюль-маль, грустный зонтик — ох-рум, грациозную орхидею — лисо-лом и т. д. При этом характер произношения звуковых сочетаний обусловлен эмоциональным состоянием (характером) образа и определяется уровнем громкости звучания голоса (тихо, умеренно, громко), его высоты (низко, средний диапазон звучания, высоко) и скорости (быстро, умеренно, медленно). Например, интонацию грусти мы передаем тихим низким голосом и медленным темпом произношения, радости — громким высоким голосом и быстрой скоростью произношения, взволнованности, беспокойства — тихим высоким голосом и быстрой речью, важности — громким низким голосом и медленным темпом произношения.

Организация занятий, включающих в свою структуру звуко-речевые игры, предполагает постоянную двигательную активность и свободное местоположение детей в пространстве групповой комнаты. Например, сидя или лежа на ковре, вслушиваясь в музыку и фантазируя, постепенно передвигаясь от одной модели к другой, стоя у звуковой дорожки, расположенной горизонтально на столе или на фланелеграфе, принимая позу того или иного игрового образа, составляя звукоподражания из слогов с помощью кубиков, выполняя звукоречевые действия и жесты и т. д.

Методика проведения звукоречевых игр-имитаций включает в свою структуру следующие этапы деятельности детей:

- слушание рассказа, стихотворения или сказочной истории;
- восприятие речевых звуковых комплексов (звукоподражаний, имитаций) в исполнении педагога и совместное выявление сенсорных особенностей их звучания: тихо, спокойно, высоко, медленно, ласково и т. д.;

- воспроизведение имитаций с помощью звуковых жестов (хлопков, щелчков, плепков, притопов и т. д.);

- интонационно-образное воспроизведение звукоподражаний по показу взрослого (спокойное, взволнованное, важное, грустное, радостное и т. д.), соответствующее характеру образа. Кроме того, если есть возможность, можно предложить детям послушать фрагмент музыкального произведения, соответствующий характеру образа.

Сначала детям предлагаются для произношения разнообразные звуковые комплексы, построенные на одном звуке или слоге, отображающие то или иное явление окружающего мира: жужжание радостной пчелы, журчание игривой воды, свист важного ветра и т. д. Постепенно игровая деятельность включает уже два или три слога, интонационно передающие скрип грустной и радостной двери (сьюзи-скрыпс, ци-зы-рябс), пыхтение сердитого и спокойно-го чайника (ух-ли, па-чишь), зов печальных и восторженных

кэлокольчиков (сили-сэль, оли-золь), стук осторожных и взволнованных каблуков (ша-шух, ди-ри-ди-ни) и т. д.

В работе с детьми можно использовать *модели речевой интонации (аудиомодели)*, которые представляют собой наглядное отражение характера произношения звукоподражаний в виде условных информационных знаков, определяющих их эмоциональную направленность. Ребенок создает модель с помощью цветных картонных кругов разной величины и внешних очертаний, используя сенсорные представления о высоте, силе и темпе звучания голоса. Например, высота голоса обозначается кругом, расположенным вверху (высокое звучание), посередине (средний диапазон звучания голоса), внизу (низкое исполнение) того или иного ориентира (в нашем случае — линии); громкость — величиной круга (очень тихое звучание — совсем маленький кружок, тихое — малый, умеренно громкое — средний, громкое — большой круг); скорость исполнения отображается в линейных контурах круга: медленный темп отображается плавной волнистой линией, быстрый — зигзагообразной; умеренный, средний темп (не медленно и не быстро) — прямой (рис. 20).

Темп:



медленный



быстрый



умеренный

Сила звука:



очень тихо (шепотом)



тихо



умеренно громко



громко

Рис. 20. Условные обозначения скорости и динамики произношения

Характер речевой интонации передается цветом: радость — яркими тонами (оранжевым, желтым и т. д.), грусть — серым, синим, сердитость — черным, взволнованность — фиолетовым, важность — коричневым, спокойствие — зеленым, нежность — розовым, голубым и т. д. (рис. 21 на с. V).

Ритмический мини-блок представляет собой схему чередования звукоподражаний, разных по продолжительности звучания: коротких и длинных в двудольном метре. На фоне долгого звукоподражания равномерно произносится два коротких звукоподражания, которые отражены с помощью кружков разной величины. Очень большой кружок обозначает долгую продолжительность звучания (половинную длительность), именуется слогом «ЛА-А-А» и длится две доли метра (*раз-и + два-и*). Средний покрашенный


кружок означает четвертную длительность звучания, длится одну долю (*раз-и* или *два-и*), произносится на слог «ЛА». Маленький закрашенный кружок представляет короткую длительность (восьмую), которая называется слогом «ди» или «ли», равна *раз* или *и*, т. е. длится в два раза меньше, чем четвертная. Например, один удар в бубен будет равен по продолжительности звучания одной доле двудольного метра (*раз-и*), долгому звукоподражанию (ЛА) либо двум коротким звукоподражаниям (ди-ли). Если ребенок произносит и тянет долгое по длительности звукоподражание, например, ФЬЮ-У-У, то другой в это же время на фоне звучания его голоса произносит звукоподражания дважды: фью-фью или наоборот. Кроме того, в речи есть паузы, то есть знаки молчания, которые тоже могут быть короткими и долгими. Наглядно это будет выглядеть следующим образом (схема 1).

Схема 1

ЛА-А-А: ФЬЮ-У-У

ЛА + ЛА: ФЬЮ + ФЬЮ

ди-ли + ди-ли: фью-фью + фью-фью

1)  = ЛА + ди-ли = ФЬЮ + фью-фью

Раз-и + два-и = 1и + 2и = 1и + 2и

2)  = ди-ли + ЛА = фью-фью + ФЬЮ

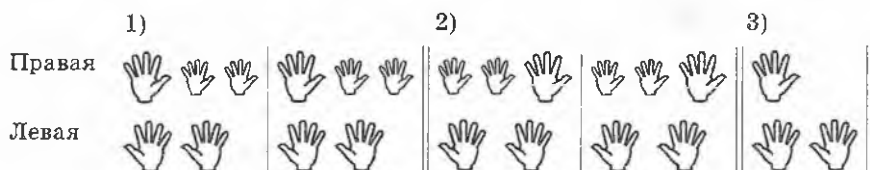
Раз-и + два-и = 1и + 2и = 1и + 2и

3)  = ЛА-А-А = ФЬЮ-У-У

Раз-и два-и = 1и2и = 1и2и

Попытайтесь воспроизвести эти ритмические рисунки, воссоздавая правой рукой звукоподражания «ла» или «фью» (легко ударяя о поверхность стола), а левой рукой, отражая таким же образом двудольный метр: *раз-и, два-и* (схема 2).

Схема 2



Паузы выглядят следующим образом: долгая: ✓ = *раз-и* или *два-и*; короткая: ✓ = *раз* или *и*. Ребенок во время паузы разводит руки в разные стороны (рис. 22).



Рис. 22. Условное обозначение паузы

Например, нам нужно воспроизвести звукоподражание «фью»:

а) радостно (громко, быстро и высоко):



б) грустно:



в) взволнованно:



г) спокойно, загадочно:



д) важно:



е) сердито:



ж) нежно:



Так можно создавать целые композиции моделей, побуждая детей перевоплощаться в разные образы с помощью речевой интонации. Например, сначала в радостного дельфинчика, затем в грустного, взволнованного и спокойного, важного и нежного. Причем ритмические рисунки по своему содержанию могут варьироваться.

Далее в игре-диалоге дети общаются посредством звукоподражаний, образно воспроизводящих разговор радостного ветра и грустных листьев, грозной тучи и взволнованных капелек дождя, игривого кузнечика и мудрого жука, важных часов и ласкового солнышка и т. д., создавая аудиокартинки, представляющие собой звуковое моделирование шума леса, дождя, ветра и т. д. Конечно же, диалог может состояться только в том случае, если у детей будет развита способность к интонационному восприятию речи, обогащен активный словарь и арсенал интонационно-речевых навыков и умений, сформирован опыт интонационно-речевого общения. Для этого ребенку необходимо накопить в речевом опыте разнообразные модели интонации, которые в дальнейшем будут представлять для него определенный эталон отражения в речи того или иного эмоционального смысла текста.

В процессе диалога внимание дошкольников мы обращаем на одноголосные речевые партитуры, указывающие на последовательное вступление в разговор того или иного образа. Для более доступного восприятия речевую партитуру для детей можно представить как одноголосные звуковые дорожки (схема 3 на с. V).

Звуковые дорожки используются в качестве демонстрационного материала для показа, а также как индивидуальные карточки для каждого ребенка. В этой связи карточки, цветные фигуры, ритмоблоки и символы звуковых жестов необходимо изготовить по количеству детей, исходя из характера игровых образов, чтобы каждый ребенок мог создать звуковую дорожку совместно с педагогом и самостоятельно.

Далее предлагаем детям воспроизводить многоголосные речевые партитуры, исходя из количества образов сюжета. Сначала создаем и отображаем двухголосные речевые партитуры, включающие два контрастных звукоподражания, например, радость и грусть, нежность и важность или спокойствие и взволнованность. Дети распределяются на две команды, каждая из которой отображает ту или иную речевую интонацию. Например, одна команда воспроизводит речевую интонацию грустной бабочки, другая — радостной стрекозы (схема 4 на с. V). Затем количество звукоподражаний увеличиваем от двух до трех и т. д., располагая их в партитуре

в той или иной последовательности (схема 5 на с. VI) либо звучащими совместно. Таким образом развивается высота, громкость и скорость звучания голоса, а также формируются речевые навыки дошкольников: дикция и звукообразование. Ребенок начинает четко определять эмоциональные параметры речевого произношения, и в игровых условиях у него постепенно формируется образно-интонационная выразительность речи.

После усвоения звуковых комплексов, моделей речевой интонации и речевых партитур детям можно предложить поиграть в звукоречевую игру-аранжировку, в которой они озвучивают сказочные персонажи с помощью звукоподражаний, накопленных в их речевом словаре или созданных самостоятельно. Кроме того, сюжет в игре-драматизации можно инсценировать посредством не только речевых звуковых комплексов, но и образно-пластических и мимических действий.

Во избежание повторов предлагаем программное содержание игровых занятий с включением в их структуру познавательных звукоречевых игр-фантазий:

- а) развивать у детей:
 - основы эстетического мироотношения;
 - познавательную активность и интерес к окружающему;
 - эмоциональное и творческое воображение, фантазию;
 - высоту, скорость и силу голоса;
 - звуковысотный и динамический слух, чувство ритма;
- б) формировать:
 - умение удивляться всему необыденному и неповторимому;
 - речевые умения и навыки (дикцию, звукообразование);
 - интонационную выразительность речи;
 - способность откликаться на многообразную красоту Вселенной, переживать и осознавать ее гармоническое единство;
- в) обогащать:
 - эмоциональный опыт разнообразными видами эстетических переживаний;
 - активный речевой словарь;
- г) воспитывать:
 - речевую культуру;
 - потребность постоянного ощущения красоты;
 - эстетическую восприимчивость к явлениям окружающей действительности;
 - чувствительность к восприятию и переживанию гармонии форм, цветовых и звуковых сочетаний природного мира;
 - эстетические чувства.

Примерные варианты звукоречевых комплексов:

Радость: тик, тили-тики, так, и-го-го, си-ли, сель, брямц, дили-дон, до-ра, уллю-лю, шика-лота, квир-квир-вит, тюль-ля-лю, брям, бау, ого-го, цзинь, ци-зы-рябс, оли-золь, бяу-ти-ах, лисо-зом, при-рья.

Грусть: клюп, кляп, клёп, шун, ша, ши, фуш, шох, мым, юу, лёп, тёп, нуни, вай, ай, пах, пох, ух, оха, ой, сьюзи, скрыпс, сили, сэль, блюм, ох, пум.

Нежность: шаль, шисс, люфин, мянь, тень, бюль, динь, дили-динь, суль, лём, люм, линь, лёвь, кю-ю-юль, моль, нуль, плюм, ла-ли, шу-ли, ла-на, лани-лам, кюль-маль, пинья.

Сердитость: бурра-бум, бум-ба-рам, бром, бум-бам-бом, шорх, румба-бумба, бум, шлоп, драб, хрумсь, рры, у-у-у, тур-рам, ух-ли.

Взволнованность: бы-ры-бом, ту-ки, тук-тук, пиу-циу, тюп-лям, дири-дини, сы-ша-шу.

Важность, решительность: тринь, быр, цзын, бом, лум, дали, лом, дон, ум, цырр, пффу, зыж, тра, тар, пох, бох, ахх, ахха, вжи-и-иг, мурр, мау, рру, карр, зум, жжу, угу, софа, фам, тары, зам.

Созерцательность: паша, чи, линь-лонь, шу-ша-ши, рлём-лём, плём, плюм-усс, ши-ши-ша, ша, шухх, гуц-дур, шах, шур-сим, шу-чу-ща, ша-чишь, ша-шух.

Загадочность: ую, юи, усс-плём, цииш, мо-ля-чишь, шпиль, фау-у-у-фиу-у-у.

Тематика аудиокартин: «Лесная фантазия», «Осенний шум», «Бал листьев», «Песок», «Загадочные шаги», «Воздушный шарик», «Зимний пейзаж», «Шуршание листьев», «Лесные шорохи», «Игра воды», «Разноликие скрипы», «Морское радио», «Концерт кастрюль», «Дождливый день», «Утро», «Звенящая полянка», «Пение птиц», «Полет звезд» и т. д.

Игра-имитация «Жемчужные ракушки»

Развивающая игровая среда: видеoinформация о двустворчатых ракушках, иллюстрации или две ракушки; звуковой дизайн (фонограммы с загадочной музыкой, шумом морских волн); модели речевой интонации (спокойствия, взволнованности), ритмоблоки, одноголосная звуковая дорожка, 2 карточки (15 x 20 см), цветные фигуры, отражающие эмоции (качества, состояние) — спокойствие, взволнованность; Ритмики (4 шт.) и Ритмоши (2 круга, 1 овал) по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Однажды любопытный дельфиненок, проплывая, рассматривал морское дно. Там неподвижно лежали раковины, внутри которых копошились странные существа. «Кто это? — подумал дельфиненок. — Наверное, какие-то морские животные». Он осторожно подплыл поближе, и неожиданно створки (дверки) обеих раковин раскрылись. Дельфиненок увидел прекрасные перламутровые стенки и услышал разговор незнакомцев.

«Шу-ша, шасс, ракушка?» — спокойно спросило странное существо.

«Зу-ми-зу-ми!» — суетливо ответила встревоженная ракушка, и, захлопнув створки раковины, уплыла.

«Ага, — подумал дельфиненок, — значит, эти незнакомцы всего лишь ракушки. Но о чем это они говорили?»

Проблемно-поисковая ситуация: о чем разговаривали ракушки?

Поисковая задача: проинтонировать звукоподражания от имени спокойной и взволнованной ракушек, используя соответствующие характеру игровых образов звукоречевые аудиомодели, ритмоблоки и звуковые жесты.

Методика проведения

Педагог. Ребята, кто такие ракушки? (*Предположения детей.*)

☞ ☞ Ракушки — это моллюски, которые живут в больших раковинах. Еще они называются мидии, устрицы, гребешки.

Педагог. Как вы думаете, почему дельфиненок ничего не понял, слушая разговор ракушек? (*Предположения детей.*)

— Да, вероятно, он не знал языка ракушек. Наверное, у них свои, «ракушкины» слова, но мы их тоже не знаем. Как же помочь дельфиненку понять язык ракушек? (*Рассуждения детей.*)

— Давайте превратимся в морские ракушки, чтобы узнать их необычные слова. Сейчас я скажу волшебные слова, а вы внимательно слушайте и превращайтесь в ракушки. (Слова произносятся на фоне загадочной музыки.) Итак, крабле-рабле-бумс. (*Воображаемое перевоплощение детей в ракушки.*)

— Ах! Сколько появилось красивых ракушек, но все они разговаривают по-разному. Давайте вспомним, как разговаривали ракушки? (*Ответы детей.*) Верно. Одна ракушка говорила спокойно, созерцательно, таинственно, другая была чем-то встревожена. Давайте и мы поговорим, как загадочные ракушки. Вот послушайте: шу-ша, шасс. (Произносит с интонацией созерцательности). Похожи ли эти слова на переговоры таинственных ракушек? (*Ответы детей.*) Ракушки шепчутся о чем-то таинственном. А сейчас посмотрите, у меня что-то есть.

Рассматриваем и анализируем модель речевой интонации, отображающую спокойствие.

Можно задавать наводящие вопросы:

— Что вы видите на рисунке?

— Какого цвета круг? Где он расположен? Над линией? Может быть, под линией? Или на линии? Что все это обозначает? (*Предположения детей.*)

Педагог. Я вам немного подскажу. Кружок этот не простой. Он таит в себе шифр к разгадке разговора ракушек. Только он знает, как и о чем разговаривает ракушка: спокойно или взволнованно, а может быть, сердито или весело. И этот шифр нужно разгадать. Итак, попробуем. Зеленый цвет обозначает спокойный разговор. Маленькая величина круга указывает, что нужно говорить тихо. А вот расположение кружка на линии, как бы посередине, сообщает нам о том, что необходимо говорить не высоким и не низким, а обычным голосом. Ровная линия очертания круга говорит нам, что произносить слова нужно спокойно, умеренно, не торопясь. Вот так, пожалуйста. (Показывает.) А теперь попробуйте сами создать вот такую же модель нашего разговора.

На своей карточке с помощью цветных фигур дети создают модель речевой интонации спокойствия.

Педагог. Молодцы! Итак, мы все загадочные ракушки, которые таинственно, мечтательно, тихо, спокойно, не повышая и не понижая голоса, переговариваются: шу-ша, шасс. (*Слушание и звукоречевые действия детей.*)

Педагог показывает звукоречевые имитации, опираясь на звуковые жесты (тихое прикосновение и поглаживание ладони о ладонь или одновременное поглаживание груди двумя руками вниз-вверх), исходя из характера речевой интонации, и предлагает детям повторить.

Педагог. А теперь вспомним слова другой ракушки. Вот так, пожалуйста: зу-ми-зу-ми. (Произносит с интонацией взволнованности.) Какая это ракушка? Может быть, сердитая? (*Ответы детей.*) Или веселая? (*Ответы детей.*)

— Да, эта ракушка не похожа ни на сердитую, ни на веселую. Какая же она? Мои слова вам подскажут, какой же была ракушка: беспокойная, взволнованная, тревожная, трепетная, нетерпеливая. А как беспокойная ракушка говорит: быстро или медленно, высоким или низким голосом, тихо или громко? (*Рассуждения детей.*)

— Теперь вот эта цветная фигура нам подскажет, как нужно говорить, чтобы слова звучали обеспокоенно, взволнованно.

Педагог и дети рассматривают и анализируют модель речевой интонации взволнованности.

Можно задавать наводящие вопросы:

— Какого цвета кружок? О чем говорит нам цвет и величина кружка? (*Наш голос будет звучать взволнованно и тихо.*)

— С помощью какой линии нарисован контур у кружка: прямой или зигзагообразной (ломаной, остренькой)? Как вы думаете, почему? (*Мы будем произносить слова быстро.*)

— Почему кружок расположен на линии? Что это обозначает? (*Нужно говорить обычным голосом, не повышая и не понижая его.*)

Педагог помогает детям распознать речевую интонацию взволнованности, а затем ребята самостоятельно создают свои модели на карточках с помощью цветных фигур.

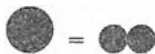
Педагог. Давайте поговорим взволнованно, как встревоженные ракушки: не высоким и не низким, а обычным голосом, тихо и быстро. Вот так, послушайте и присоединяйтесь: зу-ми-зу-ми. (*Звукоречевые действия детей и педагога.*)

— А теперь добавим к нашим словам вот такие жесты. (Предлагает воспроизвести имитации, опираясь на звуковые жесты — переменное постукивание пальцами или кубиками о поверхность стола.) (*Звукоречевые действия детей с использованием звуковых жестов.*)

Педагог знакомит детей с ритмическими мини-блоками. Происходит это следующим образом: вместе с ребятами рассматривает и анализирует ритмоблоки.

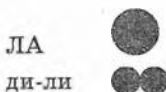
Педагог. У каждой цветной фигурки есть друзья. Познакомьтесь с ними. Это маленькие короткие Ритмики ди и ли и большой долгий Ритмоша ЛА. Посмотрите, какие они глазастые, все видят. Только Ритмики меньше по размеру, чем Ритмоша. Поэтому один большой долгий Ритмоша вмещает в свой домик два маленьких коротких Ритмика. Посмотрите, как это выглядит. (*Схема 6.*)

С х е м а 6



— А теперь послушайте и помогайте мне. Я буду Ритмошей, а вы Ритмиками. Я долго говорю ЛА, хлопаю один раз в ладоши и слушаю, как вы коротко произносите в это время ди-ли и хлопаете в ладоши два раза (*схема 7*). Вот так. (*Показ звукоречевых действий с хлопками и воспроизведение детьми.*)

С х е м а 7



— А теперь говорим и хлопаем вместе. Только будьте внимательны! Я долгий Ритмоша, а вы короткие Ритмики.

Таким образом, педагог многократно повторяет звукоподражания, меняясь с детьми ролями. Кроме того, когда они усвоят ритмоблоки, им можно предложить произнести звукоподражания самостоятельно по парам.

Педагог. Молодцы! Ребята, спокойные и взволнованные ракушки скучают. Как вы думаете, может быть, их тоже нужно познакомить с Ритмиками и Ритмошей? (*Ответы детей.*)

— Хорошо. Но сначала спросим у ракушек, с кем они хотят познакомиться. Посмотрите на рисунок. Вот это друзья спокойной ракушки, а это — взволнованной ракушки. (*Схема 8 на с. VI.*)

— С кем дружит спокойная ракушка? (*Ответы детей.*) А с кем познакомилась взволнованная ракушка? (*Ответы детей.*)

Далее педагог предлагает детям самостоятельно создать ритмоблоки спокойствия и взволнованности на своих карточках с помощью Ритмиков и Ритмош (маленьких и больших кружков черного цвета, бесцветного крупного овала).

Педагог. Давайте поговорим, как спокойная ракушка, а потом как взволнованная.

Звукоречевые действия детей с использованием звуковых жестов (для спокойной ракушки — тихое прикосновение и поглаживание ладони о ладонь или одновременные поглаживания груди двумя руками (вниз-вверх), для взволнованной — легкие попеременные ритмичные постукивания пальчиками обеих рук или кубиками о поверхность стола) *на основе ритмоблоков.*

После звукоречевых действий педагог обращает внимание детей на звуковые дорожки и предлагает поочередно воспроизвести спокойные и взволнованные звукоподражания в речи и движениях на фоне шума морских волн (*схема 9 на с. VI.*)

Педагог. Давайте вспомним разговор ракушек. Как они беседовали: говорили вместе или по очереди? (Можно напомнить разговор из сюжета.) (*Ответы детей.*)

— Верно, морские ракушки вступали в разговор по очереди: сначала одна спокойно спросила, затем другая тревожно ответила. Вот эта звуковая дорожка и расскажет нам, когда спокойная или взволнованная ракушка вступает в разговор и каким голосом она говорит. (*Поочередные звукоречевые действия детей.*)

Обобщение действий детей:

Педагог. Молодцы! Теперь кто-нибудь расскажет дельфиненку, о чем разговаривали ракушки? (*Речевые фантазии детей.*)

— Ну что же, много историй вы рассказали.

— **ЗАМЕЧАТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ АКТЕРЫ!**

Игра-диалог «Моллюск и раковинка»

Развивающая игровая среда: видеосообщения о двустворчатых ракушках, иллюстрации или две ракушки; звуковой дизайн (фонограммы с таинственной музыкой, шумом морских волн); модели речевой интонации (решительность, нежность); ритмоблоки, двухголосная звуковая дорожка; 2 карточки (15 x 20 см), цветные фигуры, отражающие эмоции (качества, состояние) — решительность, нежность; Ритмики (1 шт.) и Ритмоши (1 покрашенный круг, 1 овал) по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Однажды моллюск решил погулять по морскому дну. Он втихомолку оставил спящую раковину и поплыл мимо водорослей и кораллов в самую глубину моря. Проснувшаяся раковина, увидев, что моллюск исчез, быстро последовала за ним. А моллюск, ничего не подозревая, спокойно перемещался по дну, улыбаясь всем, кто встречался на его пути. При этом он ласково лепетал: «Здравствуйте, мои друзья!» Но вскоре из-за подводной скалы появился огромный осьминог. Моллюск, совершенно не замечая угрозы, продолжал мило разговаривать с рыбками. А осьминог тихонько приближался и хотел уже схватить добычу, как раковина, быстро распахнув свои створки, спрятала моллюска и решительно сказала: «Ничего, осьминог, у тебя не получится! Моллюск под моей надежной защитой!»

Проблемно-поисковая ситуация: почему моллюск не увидел осьминога?

Поисковая задача: придумать и воспроизвести двухголосные звуковые дорожки, создавая звукоречевой диалог между нежным моллюском и решительной раковиной.

Методика проведения

Педагог. Ребята, что помешало моллюску увидеть осьминога? (*Предположения детей.*)

— Действительно, моллюск много говорил с рыбками и был невнимателен. Но еще у него есть одна особенность. Моллюск совсем плохо видит, поэтому он и не заметил приближения осьминога. Ведь даже свою добычу он выслеживать не способен, так как его органы чувств совсем не развиты. Поэтому питается моллюск с помощью ресничек, покрывающих место его прикрепления к раковине — мантию. Реснички постоянно двигаются и таким образом гоняют воду между створками раковины, которая приносит моллюску еду: мелкую растительность и всякие маленькие организмы.

— Как вы думаете, каким голосом разговаривал моллюск с рыбками? (*Ответы детей.*)

— Верно, нежным, добрым, ласковым, мягким, светлым. Давайте выберем для него нежные слова. Послушайте: циль, сель, ла-ли, шули. Какое слово больше всего похоже на ласкового моллюска? (*Ответы детей.*)

— Все слова нежные и добрые. Как они звучат: тихо или громко? Высоко или низко? Быстро или медленно? (*Ответы детей.*)

— Молодцы! Ласково, тихо, высоко, медленно. Какая же цветная фигура больше всего похожа на ласковые слова? (*Выбор и анализ модели.*)

При затруднении можно задавать наводящие вопросы:

— Кружок большой или маленький? Что это обозначает? (*Говорим тихо.*)

— Какого он цвета?

— С помощью какой линии нарисован контур у кружка: плавной волнистой или прямой? Как вы думаете, почему? (*Произносим слова медленно.*)

— Почему кружок расположен над линией? (*Нужно говорить высоким голосом.*)

Педагог помогает детям распознать речевую интонацию нежности.

Педагог. А теперь давайте превратимся в доброго моллюска и поговорим на его языке. Послушайте, как это будет звучать: ла-ли. (*Произносит с интонацией нежности.*) (*Звукоречевые действия детей.*)

— Замечательно! Теперь не хватает только Ритмиков и Ритмоши. Давайте посмотрим, с кем будет дружить нежный моллюск. (*Схема 10 на с. VI.*) (*Рассматривание, анализ ритмоблока.*)

— Итак, нежный моллюск дружит с продолжительным Ритмошей и коротким Ритмиком. Но что это за знак появился после Ритмика? Это маленькая пауза — знак молчания. При появлении паузы мы будем молчать и показывать ее руками.

— А сейчас будьте внимательны. Я вам покажу, как дружат слова с Ритмиком и Ритмошей. Сначала мы долго тянем звуки тихим высоким голосом, затем произносим их коротко и замолкаем. Понаблюдайте за мной, а потом присоединяйтесь ко мне. (*Произносит с речевой интонацией нежности, сопровождая звуковыми жестами: поглаживанием ладони о ладонь на основе ритмического рисунка.*) (*Звукоречевые действия детей.*)

— Мы совсем забыли о решительной, смелой, бойкой, отважной раковине. Она говорила совсем иначе. И слова у нее тоже



Рис. 26. Хищные растения: а — венерина мухоловка;
б — росянка; в — пузырчатка



Рис. 27. Оляпка



Рис. 28. Лангуст



Рис. 29. Каракагица

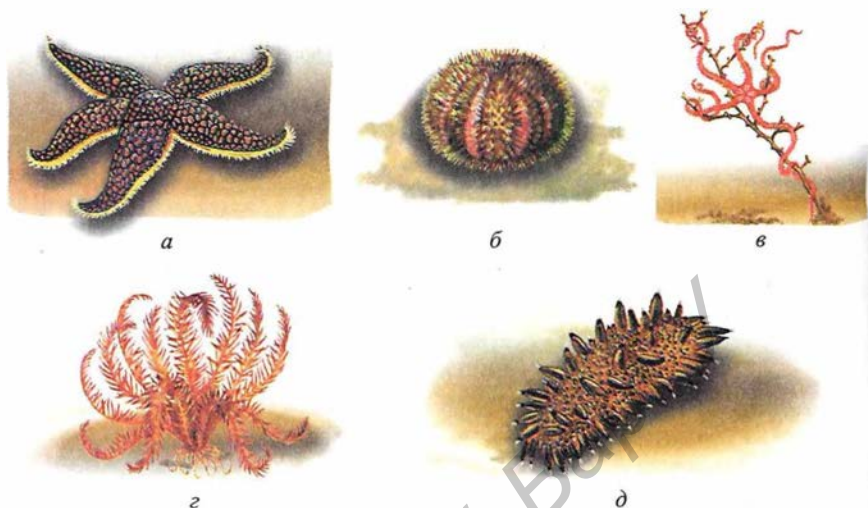


Рис. 30. Иглокожие: *а* — морская звезда; *б* — морской еж; *в* — офиура; *г* — морская лилия; *д* — голотурия



Рис. 32. Птицы: *а* — малиновка; *б* — зяблик; *в* — иволга



Рис. 33. Колибри

другие. Послушайте: бом, дыр, ру-у-уж. Громко, медленно, низко произносила она свои слова. Посмотрите, вот и цветная фигура появилась, услышав раковину. (*Рассматривание и анализ модели.*)

Наводящие вопросы:

— Какого цвета кружок?

— Он правильной или неправильной формы?

— Какой величины кружок: маленький или большой?

— О чем нам сообщает величина кружка? (*О громкости произношения.*)

— Какой линией нарисован контур у кружка: плавной волнистой или прямой?

— Как вы думаете, почему? (*Нужно произносить слова медленно.*)

— Где расположен кружок: над или под линией? Как вы думаете, что это обозначает? (*Голос должен быть низким.*)

Педагог помогает детям распознать речевую интонацию решительности.

Педагог. Верно, кружок стал большим, коричневого цвета, с волнистым контуром и находится под линией. Значит, мы говорим решительно, низким голосом, громко и медленно. Послушайте и попробуйте поговорить так же, как решительная раковина. (*Звукоречевые действия детей.*)

— Кто же из Ритмиков и Ритмош дружит с решительным голосом раковины. Посмотрите. (*Схема II на с. VI*). (*Рассматривание и анализ ритмоблока.*)

— Чем отличается этот Ритмоша от других Ритмош? (*Ответы детей.*)

— Верно, он очень большой, незакрашенный и больше похож на овал, чем на круг. Это говорит о том, что решительные слова звучат долго. И нам нужно почти нараспев так же продолжительно потянуть их голосом. Вот так, послушайте: РУ-У-УЖ (1и2и — два притопа). (Произносит с интонацией решительности, сопровождая звуковыми жестами: притопами.) Поговорите и вы решительно, как раковина, чтобы осьминог узнал, что моллюск ему уже не достанется. (*Звукоречевые действия детей.*)

— Кто из вас хочет быть нежным моллюском? А кто — решительной раковинкой?

Дети делятся на две команды и на фоне таинственной музыки перевоплощаются в игровые образы. Таким образом, они образуют пары: нежный моллюск и решительная раковина. Могут быть и другие варианты распределения на микрогруппы.

На фоне шума морских волн педагог и дети воспроизводят двухголосные речевые партитуры, сопоставляя контрастные по характеру интонации — нежность и решительность, обмениваясь звуковыми дорожками (схема 12 на с. VI).

Обобщение действий детей:

Педагог. Молодцы! Теперь вы, вероятно, догадываетесь, что бы произошло, если бы рядом с моллюском не оказалось раковины? (*Выводы детей.*)

— **ЗАМЕЧАТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ АКТЕРЫ!**

Игра-аранжировка «Необычный разговор ракушек»

Развивающая игровая среда: видеoinформация о двусторчатых ракушках или иллюстрации, три ракушки; звуковой дизайн (фонограммы с попеременным звучанием звукоподражаний спокойной и взволнованной ракушкам, музыкой созерцательно-спокойства, шумом морских волн); модели речевой интонации (спокойствие, взволнованность, радость); двух- и трехголосные звуковые дорожки, ритмоблоки, 3 карточки (15 x 20 см), жемчужное ожерелье, цветные фигуры, отражающие эмоции (качества, состояние) — радость, спокойствие, взволнованность; Ритмики (6 шт.), Ритмоши (3 круга, 1 овал) по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— В море живет очень много разнообразных ракушек. Они маленькие и большие, круглые и продолговатые, хрупкие и крепкие, игривые и мудрые. Заберутся ракушки на дно морское, прилягут тихонько и наблюдают за тем, что происходит в море синем. Лежат таинственно, думают. Да не тут-то было! Подружки ракушек — любопытные морские волны — так и норовят с ними поиграть, а еще и поговорить. То под ними проплывут, то сверху порезвятся, то песочком укроют. А ракушки радуются волнам и что-то внутри раковины весело лепечут. Только морские волны ничего не могут услышать, ведь створки (дверки) закрыты очень прочно. Вот так целыми днями волны и переносят ракушки с одного места на другое, беспрестанно с ними говоря, но ничего не слыша в ответ. А ракушки погружаются вновь в песочек и внутри раковины нежно переливаются перламутром.

Проблемная ситуация: почему ракушки так неразговорчивы?

Поисковая задача: создать и воспроизвести звукоречевую аудиокартину «Необычный разговор ракушек».

Методика проведения

Педагог. Ребята, как вы думаете, почему ракушки не открывают створки своих раковин? (*Предположения и рассуждения детей.*)

— Вероятно, они не хотят расставаться со своими жемчужинами, которые растут в раковинах. Хотите узнать, как рождается жемчужина? (*Ответы детей.*)

☞ Жемчужина рождается из попавшей в раковину маленькой песчинки, которая постепенно обрастает переливающимся перламутром. Перламутр — это красивое тонкое внутреннее покрытие раковины. (Покажите, пожалуйста, детям на образце.) Так и растет красавица жемчужина. (Рассматривание жемчужного ожерелья.) В раковине самой большой морской ракушки, которая называется гигантская тридакна, однажды была найдена жемчужина величиной с большой арбуз.

Педагог. Вот и представьте, если ракушки откроют створки раковин, волны подхватят жемчужинки и унесут далеко в море. Поэтому ракушки весело разговаривали с волнами внутри своих раковин. Ну что же, придется нам волнам рассказать, что так весело говорили им в ответ ракушки. Вот послушайте, как разговаривает веселая ракушка: бом-рум-БОМ. Как она говорит: громко или тихо, высоко или низко, быстро или медленно? (*Ответы детей.*) Давайте порадуемся вместе с ракушкой: бом-рум-БОМ. (*Звукоречевые действия детей.*)

— Посмотрите, какая цветная фигура больше всего похожа на радостную ракушку. (*Рассуждения детей, выбор и рассматривание модели речевой интонации.*) (Педагог обращает внимание детей на цвет, форму, величину, линейные очертания круга.)

— Как вы думаете, с кем будет дружить веселая, радостная, игривая ракушка: с Ритмиками или Ритмошей? Посмотрите. (*Схема 13 на с. VI.*) (*Рассматривание ритмоблока и рассуждения детей.*)

— Молодцы! Веселая ракушка будет дружить и с Ритмиками, и с Ритмошей. Послушайте, как они вместе будут звучать: бом-рум-БОМ. (Произносится с интонацией радости в ритмическом рисунке: ди-ли + ЛА.)

— Что же нужно сделать, чтобы слова ракушек услышали волны? (*Предположения детей.*)

— Конечно, нужно говорить радостнее, четко произносить все звуки, а еще можно похлопать вместе со словами. Вот так, послушайте. (Несколько раз произносит звукоподражание и хлопает в ладоши в соответствии с ритмическим рисунком.) Присоединяйтесь ко мне, веселые ракушки. (*Звукоречевые действия детей.*)

Включается фонограмма с попеременным звучанием звукоподражаний спокойной и взволнованной ракушкам.

Педагог. Ребята, кто это так говорит? (*Ответы детей.*)

— Ну конечно, в море живут не только веселые, но и взволнованные и спокойные ракушки. А как они называются, вы знаете? (*Ответы детей.*)

☉ Спокойная ракушка — это перловица, которая обитает чаще всего на песчаных речных отмелях. Из нее делают пуговицы и украшения. Вот смотрите, какая она красавица. (Рассматривание наглядного материала.)

Взволнованная ракушка — это гребешок. Видите, какие гребешки отрастают от ее раковины. (Рассматривание наглядного материала.)

Педагог. Ну, а самые веселые — это мидии. Вот они, хохотушки. (*Рис. 23 на с. II.*)

— У нас есть веселые ракушки мидии? А спокойные перловицы? А где же спрятались взволнованные гребешки? (Таким образом дети образуют три команды. Могут быть и другие варианты распределения на микрогруппы.)

Педагог предлагает детям вспомнить, как разговаривают спокойные и взволнованные ракушки, исходя из моделей речевой интонации и ритмоблоков. Обращает внимание ребят на особенности их звучания в сравнении с речевой интонацией радости: громкость, скорость, диапазон звучания голоса. Затем предлагает создать аудиокартину совместного разговора всех ракушек. Дети воспроизводят двухголосные речевые партитуры, сопоставляя контрастные по характеру интонации: радость и спокойствие, радость и взволнованность, затем взволнованность и спокойствие (*схема 14 на с. VII*). Педагог обращает внимание ребят на то, что пока разговаривают веселые и спокойные ракушки, взволнованные ракушки молча о чем-нибудь размышляют и т. д.

Педагог предлагает детям разделить на три команды и на фоне музыки созерцательного характера перевоплотиться в игровые образы ракушек. Далее ребята попеременно интонируют по карточкам звуковые дорожки (речевую партитуру), чтобы озвучить аудиокартину «Необычный разговор ракушек» (*схема 15 на с. VII*).

Обобщение действий детей:

Педагог. Теперь морские волны обязательно услышат, как разговаривают ракушки. Вам понравился их разговор? (*Ответы детей.*) Может быть, и вы придумаете какие-нибудь новые слова для них? (*Звукоречевые импровизации детей.*)

— ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ!

Игра-имитация «Загадочные звуки океана»

Развивающая игровая среда: звуковой дизайн (фонограммы с загадочной музыкой, шумом морских волн); модели речевой интонации (загадочность, сердитость); одногласные звуковые дорожки, ритмоблоки; 2 карточки (15 x 20 см) с линией посередине; цветные фигуры, отражающие эмоции (качества, состояние) — загадочность, сердитость; Ритмики и Ритмоши (по 4 шт.) по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Однажды мореплаватели, стоя на палубе корабля, любовались красотой вечернего океана. Вокруг было тихо и спокойно. Однако спустя несколько минут из океанских глубин донеслись странные звуки, похожие на бульканье, рев, постукивание, ворчание и пение. «Что это за звуки? — удивились мореплаватели. — Кто их издает?»

Проблемно-поисковая ситуация: неужели воды океана умеют разговаривать?

Поисковая задача: придумать звукоподражания для загадочных и сердитых звуков океана, проинтонировать, используя соответствующие характеру игровых образов звукоречевые аудио-модели, ритмоблоки и звуковые жесты.

Методика проведения

Педагог. Ребята, как вы думаете, океан молчит или нет? (*Предположения детей.*)

☞ Звуки океана изучают ученые-исследователи, которых называют акустиками. Уже много лет они наблюдают, как в глубине вод океана раздаются разнообразные звуки. Они напоминают стоны и урчание воды, рев и бульканье, вздохи и щелканье, раскаты грома и звенящее пение. Одни звуки слышны недолго, а другие доносятся на протяжении года и больше. Один из ученых даже придумал для них названия. Например, резкий сигнал он назвал свистком, постукивание — поездом и т. д. Но до сих пор исследователи так и не узнали, кто издает эти звуки. Они предполагают, что это могут быть различные морские животные, айсберги или арктические льды, надвигающиеся друг на друга. А может быть, это вулканы, которые находятся на дне океана или какое-нибудь огромное неизвестное морское животное.

Педагог. Вы знаете, как исследователи изучают звуки океана? (*Предположения детей.*)

— Акустики изучают их с помощью гидрофонов, которые опускаются под воду. Попробуйте догадаться, что такое гидрофон. (*Предположения детей.*)

— «Гидро» означает вода, «фон» — слушающее устройство. Значит, гидрофон — это водяной микрофон. Так вот, через установленные под водой микрофоны акустики на корабле слушают шумное звуковое представление в глубине океана.

— Давайте представим звуки океана и попробуем придумать для них звучание. (*Звукоречевые импровизации детей и педагога.*)

— Молодцы! Какие звуки океана вам понравились больше всего: загадочное бульканье, важное ворчание, таинственный рев, жалобные стоны, восторженное щелканье, сердитые раскаты грома, нежное пение или взволнованное урчание? (*Предпочтения и выбор детей.*)

— Итак, сейчас мы придумаем звуки для загадочного бульканья и сердитых раскатов грома. Я буду говорить слова, а вы хлопайте, когда услышите что-то похожее на загадочное, таинственное бульканье. Слушайте: усс-плём, цииш, мо-ля-чишь, БУЛЬ-БУЛЬК. (*Слушание звукоподражаний и выбор детей.*) (Больше всего на загадочное бульканье похоже последнее звукоподражание. Его нужно произнести с речевой интонацией загадочности, тихо, обычным голосом, в умеренном темпе.)

— Ну что ж, значит, загадочное бульканье мы будем произносить как БУЛЬ-БУЛЬК. Какая цветная фигура нам подскажет, как нужно говорить, чтобы бульканье звучало загадочно? (*Выбор, рассматривание, анализ, а затем самостоятельное создание детьми модели речевой интонации важности на своей карточке с помощью цветных фигур.*)

Наводящие вопросы:

— О чем нам говорит величина кружка?

— Какого он цвета?

— С помощью какой линии нарисован контур кружка: плавной волнистой, зигзагообразной (ломаной, остренькой) или прямой? Как вы думаете, почему?

— Почему кружок расположен на линии? (Помогает детям распознать речевую интонацию.)

— Давайте представим, что это мы загадочно, тихо, умеренно, обычным голосом булькаем в глубинах океана. (*Звукоречевые действия детей.*)

— Как вы думаете, с кем будет дружить загадочное бульканье: с Ритмиками или Ритмошей? Послушайте: БУЛЬ-БУЛЬК. (*Выбор, рассматривание, анализ, а затем самостоятельное создание детьми ритмоблока загадочности на своей карточке с помощью Ритмиков и Ритмош.*) (*Схема 16 на с. VII.*)

— Верно! Загадочное бульканье будет дружить с Ритмошами. Послушайте, как они вместе будут звучать: БУЛЬ-БУЛЬК.

(Произносит с интонацией загадочности в ритмическом рисунке: ЛА + ЛА.)

— Давайте наше бульканье украсим хлопками. Но они будут необычными: тихими, таинственными. Смотрите и слушайте. (Воспроизводит хлопки немного согнутыми ладошками, дети повторяют.)

— А теперь я буду говорить слова, но уже по-другому. Послушайте, похожи ли они на сердитые, гневные, дерзкие раскаты грома? Если вы услышите что-то похожее на сердитый гром, то сразу же топайте. Слушайте: пллоп, шорх, драб, хрумсь, БЫР-РРУФ-БЫР. (Выбор детей.)

— Мне тоже понравилось это слово. Оно действительно похоже на сердитый гром. А какая цветная фигура нам подскажет, как нужно говорить, чтобы раскаты грома звучали сердито? (Выбор, рассматривание, анализ, а затем самостоятельное создание детьми модели речевой интонации сердитости на своей карточке с помощью цветных фигур.)

Наводящие вопросы:

— Что вы видите на рисунке?

— Какого цвета (какой величины) круг?

— Какое линейное очертание у круга: ровное или зигзагообразное (острое)? Где он расположен? Над линией? Или на линии? Может быть, под линией? Что же все это обозначает? (Рассуждения детей.)

Педагог. Я вам немного напомним. Большой круг с острым зигзагообразным очертанием черного цвета, расположенный под линией, означает, что мы должны говорить сердито, громко, низким голосом и медленно. Вот так: БЫР-РРУФ-БЫР. (Произносит с интонацией сердитости.) Давайте удивим акустиков. Пусть они послушают, как из глубин океана доносятся сердитые раскаты грома. (Звукоречевые действия детей.)

Педагог предлагает рассмотреть ритмоблок, отражающий эмоцию сердитости, выяснить, с кем дружат сердитые раскаты грома: с Ритмиками или Ритмошей, и самостоятельно создать ритмический рисунок на своей карточке с помощью Ритмиков и Ритмош (схема 17 на с. VII).

Педагог предлагает воспроизвести звукоподражания, используя звуковые жесты, в частности притопы.

После звукоречевых действий обращает внимание детей на звуковые дорожки. Ребята делятся на две команды и на фоне загадочной музыки перевоплощаются в игровые образы. Поочередно интонируют загадочные и сердитые звукоподражания в речи и движениях на фоне шума морских волн (схема 18 на с. VII).

Обобщение действий детей:

Педагог. Теперь вы, вероятно, сможете сказать, молчит или разговаривает океан? (*Выводы детей.*)

— **ЗАМЕЧАТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И АКТЕРЫ!**

Игра-диалог «Глубоководная беседа»

Развивающая игровая среда: звуковой дизайн (фонограммы с таинственной музыкой, шумом морских волн); модели речевой интонации (грусть, важность), одно- и двухголосные звуковые дорожки, ритмоблоки; 2 карточки (15x20 см) с линией посередине; цветные фигуры, отражающие эмоции (качества, состояние) — грусть, важность; Ритмоши (1 круг, 1 овал), одна пауза (две длинные палочки), бубны по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Как-то раз ранним утром мореплаватели услышали жалобы волн. Вдогонку к ним присоединялось важное ворчание неизвестного морского животного.

Проблемно-поисковая ситуация: о чем беседовали волны и морское животное?

Поисковая задача: придумать и воспроизвести двухголосные звуковые дорожки, создавая звукоречевой диалог между грустными волнами и важным морским животным.

Методика проведения

Педагог. Ребята, давайте придумаем звуки, похожие на жалобы волн. (*Звукоречевые импровизации детей вместе с педагогом.*)

— Молодцы! А мореплаватели рассказывали, что волны жаловались вот так: увай-фуш. Да, действительно, печально и грустно было волнам. Давайте выберем для них цветную фигуру. Она вам подскажет, как нужно жалобно говорить слова. (*Выбор, рассмотрение, анализ, а затем самостоятельное создание детьми модели речевой интонации грусти на своей карточке с помощью цветных фигур.*)

Наводящие вопросы:

— Что вы видите на рисунке?

— Какого цвета (какой величины) круг?

— Какое линейное очертание у круга: ровное или волнистое, расплывчатое?

— Где он расположен? Над линией? Или на линии? А может быть, под линией?

Педагог. Ребята, как вы думаете, что все это обозначает? (*Рассуждения детей.*)

— Конечно, вы догадались, что серый — это цвет грусти, маленький круг с плавным линейным очертанием сообщает нам о тихом и медленном звучании голоса. Расположение кружка под линией говорит о низком голосе. Вот так: увай-фуш. (Произносит с интонацией грусти.) Поговорите, как грустные волны. (*Звукоречевые действия детей.*)

Педагог предлагает рассмотреть ритмоблок, отражающий эмоцию грусти, выяснить, с кем дружат грустные, унылые, тоскливые жалобы волны: с Ритмиками или Ритмошей, и побуждает детей самостоятельно создать ритмический рисунок на своей карточке с помощью Ритмоши и паузы (*схема 19 на с. VII*).

Педагог предлагает воспроизвести звукоподражания, используя звуковые жесты, в частности поглаживания рук или шарканье о пол ступнями.

Педагог. Ну а как же ворчало морское животное? (*Ответы детей.*)

— Да, морское животное ворчало важно. Давайте попробуем поворчать с помощью таких слов: ррыз, мурр, зыж. (*Звукоречевые импровизации детей.*)

— Какое слово больше всего похоже на ворчание важного морского животного? (*Рассуждения и выбор детей.*)

— Значит, важное животное ворчало вот так: РРЫЗ. А каким становится наш голос, когда мы важно ворчим? (*Ответы детей.*)

— Верно, наш голос становится важным, гордым, величавым, низким, звучит он громко, но медленно. А какая цветная фигура более всего похожа на важное ворчащее морское животное? (*Выбор, рассматривание, анализ, а затем самостоятельное создание детьми модели речевой интонации важности на своей карточке с помощью цветных фигур.*)

— Попробуйте еще раз поворчать. (*Звукоречевые действия детей.*)

Педагог предлагает рассмотреть ритмоблок, отражающий эмоцию важности, выяснить, с кем дружит важное ворчание неизвестного животного: с Ритмиками или Ритмошей, и самостоятельно создать ритмический рисунок на своей карточке с помощью эллипсообразной формы белого цвета (*схема 20 на с. VII*).

Педагог предлагает воспроизвести звукоподражания, используя звуковые жесты, в частности удары в бубен. (*Звукоречевые действия детей с использованием бубнов.*)

После звукоречевых действий педагог обращает внимание детей на двухголосные звуковые дорожки. Ребята рассматривают их, делятся на две команды и на фоне таинственной музыки



Рис. 13. Грустная улица



Рис. 14. Преобразование грустной улицы

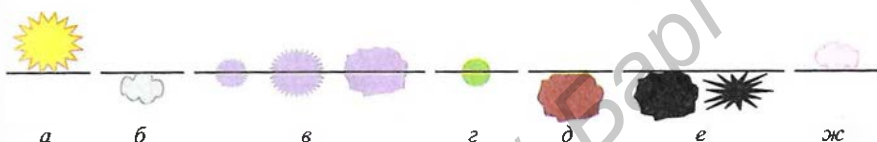


Рис. 21. Варианты моделей речевых интонаций: *а* — радость (высоко, быстро, громко); *б* — грусть (низко, медленно, тихо); *в* — взволнованность (средний диапазон звучания голоса, быстро, тихо или в зависимости от ситуации медленно и громко); *г* — спокойствие, таинственность (средний диапазон звучания голоса, умеренный темп, тихо); *д* — важность (низко, медленно, громко); *е* — сердитость (низко, медленно, громко или в зависимости от ситуации быстро и тихо); *ж* — нежность (высоко, медленно, тихо)

Схема 3

Пример одноголосной речевой партитуры: важно, взволнованно, грустно, радостно, нежно, спокойно

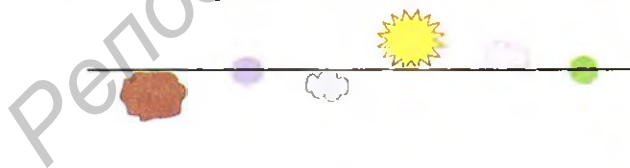
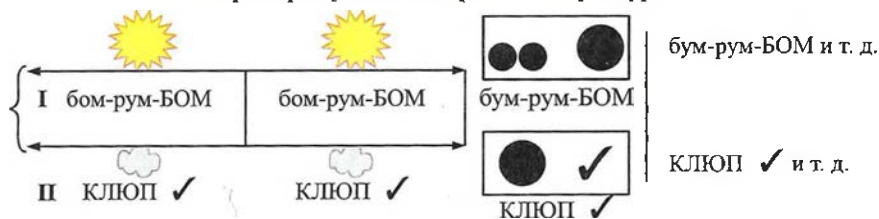


Схема 4

Пример двухголосной речевой партитуры



Пример двух- или трехголосной речевой партитуры

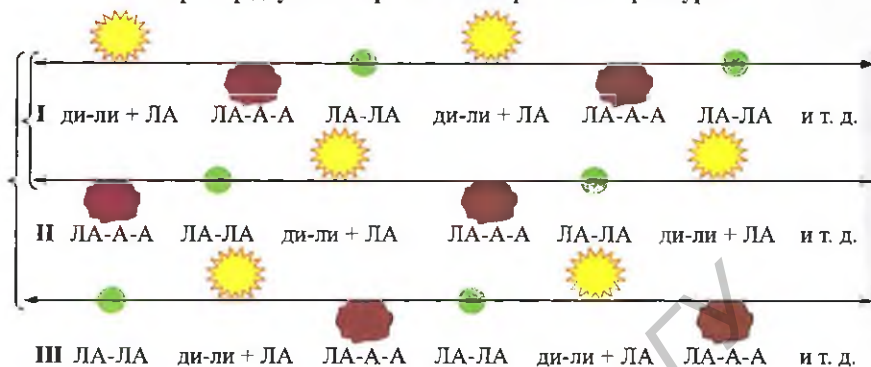


Схема 8

Спокойная ракушка:



Взволнованная ракушка:



Схема 9



Схема 10

Нежность:

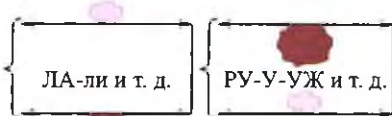


Схема 11

Решительность:



Схема 12

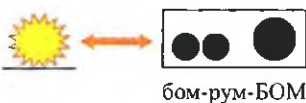


РУ-У-УЖ и т. д.

ЛА-ли и т. д.

Схема 13

Радость:



бом-рум-БОМ

Схема 14

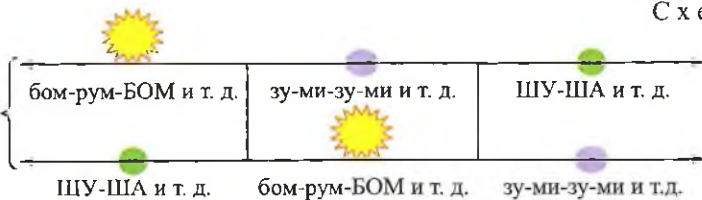


Схема 15

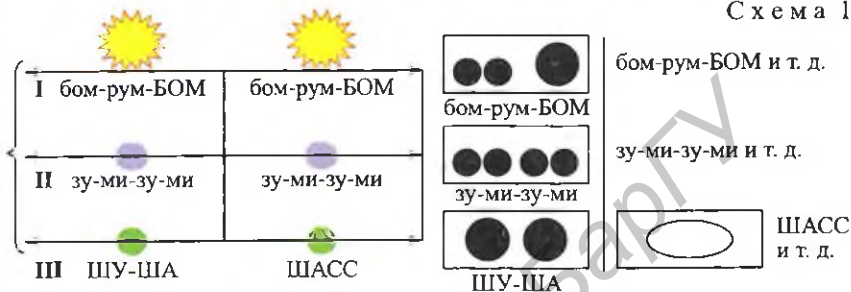


Схема 16



Схема 17

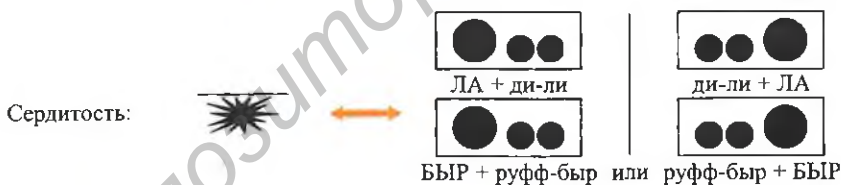


Схема 18

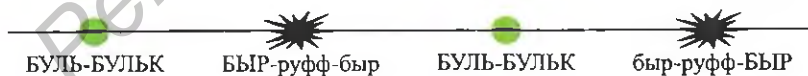


Схема 19

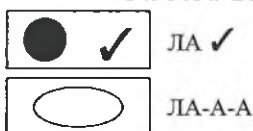
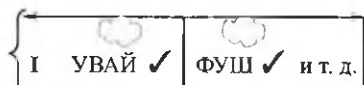


Схема 20



Схема 21

Волны:



Морское животное:

II РРЫЗ РРЫЗ и т. д.

Схема 22

Нежность:



ЛА + ди + пауза
или ЛА + ли + пауза
или КЮЛЬ + ли + пауза

Схема 23

А) Звукоречевая интонация взволнованности: средний диапазон звучания голоса, быстрый темп, тихая динамика.



ди-ли + ди-ли
мы-ша + шу-ши и т. д.

Звукоподражания: ли-ри-ми-ли; тю-ки-рю-ки, пиу-циу, тю-пи-ля-ми, ди-ли-ди-ни, мы-ша-шу-ши.

Звуковые жесты: быстрое попеременное поглаживание ладони о ладонь.

Б) Звукоречевая интонация радости: высокое, быстрое и громкое звучание голоса.



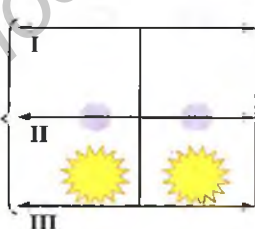
ди-ли + ЛА
чё-ли + ЩЁЛК и т. д.

Звукоподражания: чё-ли-щёлк, чи-ли-бом, улю-люзг, ши-ка-лор, цвюр-квюр-вюрк, щё-чи-цзинь, ци-зы-рябс, фью-ти-щах, пир-ря-чух.

Звуковые жесты: игра на кастаньетах.

Схема 24

Пение голубых китов:



ЛА-ли ✓
или КЮЛЬ-ли + пауза

Урчание волн:

ди-ли + ди-ли
или мы-ша + шу-ши

Щелканье дельфинов:

ди-ли + ЛА
или чё-ли + ЩЁЛК

Схема 25

Взволнованность:



ди-ли + ди-ли
ба-ма + ва-ма

Сердитость:



ди-ли + ЛА
хрум-хрум-ХРУМСЬ

перевоплощаются в игровые образы. Попеременно интонируют звукоподражания. Педагог предлагает совместно воспроизвести их в речи, используя звуковые жесты (шарканье о пол ступнями и удары в бубен) на фоне шума морских волн (схема 21 на с. VIII).

Обобщение действий детей:

Педагог. Понравилось ли вам, как шумит наш океан? (Ответы детей.) Так о чем же беседовали волны и морское животное? (Речевые фантазии детей.)

— **ЗАМЕЧАТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И АКТЕРЫ!**

Игра-аранжировка «Шумный океан»

Развивающая игровая среда: звуковой дизайн (фонограммы с загадочной музыкой, шумом морских волн); модели речевой интонации (нежность, радость, взволнованность); трехголосные звуковые дорожки, ритмоблоки; 3 карточки (15 x 20 см) с линией посередине; цветные фигуры, отражающие эмоции (качества, состояние) — нежность, радость, взволнованность; две короткие палочки для паузы; Ритмики (7 шт.), Ритмоши (2 шт.), кастаньеты по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Однажды акустики-океанологи, наблюдая за звучанием океана, услышали шумное музыкальное представление. Каких только там звуков не было! И нежное пение голубых китов, и восторженное шелканье дельфинов, и взволнованное урчание волн!

Проблемно-поисковая ситуация: что происходило в глубинах океана, отчего там было так шумно?

Поисковая задача: создать и воспроизвести звукоречевую аудиокартину «Шумный океан».

Методика проведения

Педагог. Ребята, как вы думаете, почему в глубинах океана было так шумно? (Предположения детей.)

— Да, вероятно, там веселый праздник. Вы не хотите послушать, как он звучал? (Ответы детей.)

— Ну что же, тогда в путь. Представьте себе, что мы опрашиваемся в батискафе на самое дно океана. Что такое батискаф? (Ответы детей.)

— Верно, это маленький подводный шаровидный корабль, в котором исследователи могут спокойно наблюдать за морскими растениями и животными, глубоко погружаясь в воду. А мы будем

наблюдать за праздником на дне океана и слушать с помощью гидрофонов морских животных и урчание волн.

Звучат фонограммы. Педагог с детьми, слушая музыку, перемещается в воображаемый батискаф.

Педагог. Итак, я вижу, что справа по борту проплывают рыбы. Что видите вы? (*Фантазии детей.*)

— А вот и голубые киты появились. Какие они огромные! А как поют! Ребята, вы слышите? (*Ответы детей.*)

— Кто из вас сможет сейчас спеть на китовом языке? (*Вокальные импровизации детей.*) Никто не знает такого языка? Давайте сами придумаем слова для голубого кита. Предлагайте, только не забудьте, что нам нужны нежные, ласковые слова. (*Звукоречевые импровизации детей.*)

Можно предложить детям свой вариант звукоподражаний, например, мянь-лю, тень-ли, бюль-пи, сель-ми, линь-нё, ла-ли, шу-ли, кюль-ли, пи-нья. Дети выбирают наиболее понравившийся им вариант звукоподражания, хлопая в ладоши. Какое слово всем больше понравится, то и будет звукоподражанием для пения кита.

Педагог. Как звучат нежные, добрые, светлые слова? (*Рассуждения детей.*)

Дети выбирают, рассматривают, анализируют сенсорные свойства звучания речевой интонации нежности: высоко, тихо, медленно, а затем на карточке с помощью цветных фигур самостоятельно создают модель речевой интонации нежности.

Педагог предлагает детям рассмотреть ритмоблок, отражающий эмоцию нежности, определить, с кем дружит нежный кит: с Ритмиками или Ритмошей. Дети самостоятельно создают ритмический рисунок на своей карточке с помощью Ритмика, Ритмоши и паузы (*схема 22 на с. VIII*).

После освоения модели речевой интонации педагог предлагает воспроизвести звукоподражания, используя звуковые жесты, в частности нежные медленные поглаживания ладошек.

Таким же образом дети вспоминают свойства речевой интонации взволнованности и радости, рассматривая и анализируя их модели, ритмоблоки (*схема 23 на с. VIII*).

Затем дети воспроизводят взволнованное урчание волн и восторженное щелканье дельфинов с помощью звуковых жестов.

После звукоречевых действий педагог обращает внимание детей на трехголосные звуковые дорожки. Ребята делятся на три команды и на фоне загадочной музыки перевоплощаются в игровые образы. Поочередно интонируют, а затем педагог предлагает совместно воспроизвести нежные, взволнованные, восторженные звукоподражания в речи и движениях на фоне шума морских волн (*схема 24 на с. VIII*).

Обобщение действий детей:

Педагог. Вот какой замечательный праздник в глубинах океана у нас получился!

— **ЗАМЕЧАТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И ОКЕАНОЛОГИ-АКУСТИКИ!**

Игра-имитация «Омар и налим»

Развивающая игровая среда: иллюстрации с изображением омара и налима; звуковой дизайн (фонограммы с таинственной музыкой, шумом морских волн); модели речевой интонации (нежность, печаль); одноголосные звуковые дорожки, ритмблоки; 2 карточки (15 x 20 см) с линией посередине; цветные фигуры, отражающие эмоции (качества, состояние) — нежность, печаль; две длинные палочки для паузы, Ритмики (1 шт.), Ритмоши (3 шт.) по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Однажды в море встретились омар и налим. Потирая усиками о панцирь, омар печально проскрипел: «Скрыпс, скрыпс». А налим в ответ ему ласково заурчал: «Уррс, уррс».

Проблемно-поисковая ситуация: о чем говорили омар и налим?

Поисковая задача: определить характер звукоподражаний для печального омара и ласкового налима, проинтонировать, используя соответствующие игровым образам звукоречевые аудиомодели, ритмблоки и звуковые жесты.

Методика проведения

Педагог. Ребята, кто из вас видел омара и налима и может что-нибудь рассказать о них? (*Ответы детей.*) Давайте внимательно посмотрим на них. (*Рассматривание и анализ иллюстраций.*)

— Разве рыбы разговаривают? (*Предположения детей.*)

☞ Да, многие говорят, что рыбы молчаливы. Но ученые утверждают, что рыбы не молчат. Они очень даже любят поговорить, только на своем необычном языке. Вот, например, морской налим урчит и может хрюкать, караси и карпы, проглатывая добычу, аппетитно причмокивают, ставрида вообще лает, как настоящая собака, рыба-бычок просто рычит, а белуга может не только свистеть и шипеть, но еще и громко реветь и вздыхать. Вот какие необычные звуки издают рыбы. Они могут ворчать, квакать, как лягушка, пищать, даже мяукать.

Педагог. Представляете, какой шум стоит в глубинах моря или океана? (*Рассуждения детей.*)

Педагог предлагает детям:

1. Выявить эмоциональное состояние персонажей.

Определения образа:

— *печального омара*: плачущий, тоскующий;

— *нежного налима*: ласковый, добрый.

2. Послушать звукоподражание «скрыпс», имитирующее печальное поскрипывание омара, обращая внимание на сенсорные особенности его звучания: низко, тихо, медленно и воспроизвести речевую интонацию грусти.

3. Выбрать модель речевой интонации (цветную фигуру), отражающую интонацию печали, рассмотреть, проанализировать и самостоятельно создать на карточке с помощью цветных фигур.

4. Определить, с кем дружит грустный омар: с Ритмиками или Ритмошей. Педагог побуждает детей самостоятельно создать ритмический рисунок на своей карточке с помощью Ритмоши и паузы.

5. Воспроизвести звукоречевую имитацию «скрыпс», опираясь на звуковые жесты (щелчки пальцами) и ритмоблок.

В такой же последовательности дети имитируют звукоподражание «уррс»: высоко, тихо, медленно, опираясь на модель и ритмоблок речевой интонации нежности, а также звуковые жесты: поглаживание ладошек друг о друга.

После звукоречевых действий педагог обращает внимание детей на одnogолосные звуковые дорожки. Ребята рассматривают их, делятся на две команды и на фоне таинственной музыки перевоплощаются в игровые образы. Поочередно интонируют звукоподражания на основе ритмоблоков, используя звуковые жесты (щелчки пальцами и поглаживания ладошек друг о друга) на фоне шума морских волн.

Обобщение действий детей:

Педагог. Молодцы! Вероятно, вы сейчас расскажете, о чем разговаривали печальный омар и ласковый налим? (*Речевые фантазии детей.*)

— **ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И АКТЕРЫ!**

Игра-диалог

«Слон-мореплаватель и кит-косатка»

Развивающая игровая среда: видеоинформация о китах или иллюстрации; звуковой дизайн (фонограммы с загадочной музыкой, шумом морских волн); модели речевой интонации (взволнованность, сердитость), ритмоблоки, двухголосные звуковые дорожки; 2 карточки (15 x 20 см) с линией посередине; цветные фигуры,

отражающие эмоции (качества, состояние) — взволнованность, сердитость; Ритмики (6 шт.), Ритмоши (2 шт.) по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Как-то раз в глубинах моря дельфины спокойно играли с ракушками, переговаривались и любовались красотой ярких кораллов. Неожиданно с морского дна поднялся песок, рыбы засуетились, морские животные рассыпались в разные стороны. «Что случилось?» — задумались дельфины и, посмотрев вверх, увидели... Как вы думаете, кого? (*Предположения детей.*) Обыкновенного, но очень обеспокоенного слона, который отважно покорял водную гладь и подавал особые сигналы опасности. А в это время к нему быстро приближался неумолимый, хищный и коварный кит-косатка.

Проблемно-поисковая ситуация: что произошло дальше?

Поисковая задача: придумать и воспроизвести двухголосные звуковые дорожки, создавая звукоречевой диалог между встревоженным слоном и безжалостным китом-косаткой.

Методика проведения

Педагог. Ребята, разве слоны плавают в море? (*Рассуждения детей.*)

☉ Несмотря на то, что слоны — наземные животные, они, оказывается, могут плавать по морю или океану на огромные расстояния. Вероятно, это происходит потому, что слоны любят путешествовать в поисках пищи и для этого вплавь преодолевают встречающиеся им на пути водные просторы. Конечно, это удивительное явление! Ведь слоны большие спокойные животные, а тут их можно назвать покорителями океанов и морей!

Педагог. Как вы думаете, разговаривают ли слоны? (*Предположения детей.*)

— Слоны, действительно, не молчаливы. Они издают громкие звуковые сигналы, которые слышны даже на очень далеком расстоянии. О чем же могут говорить слоны? (*Предположения детей.*)

— Конечно, как и морские животные, слоны сообщают об опасности, зовут своих детенышей, рассказывают о том, где они сейчас находятся.

— Вот и в нашей истории слон призывал на помощь, потому что на него стал нападать коварный злой хищный кит-косатка. Вы знаете, что это за животное? (*Ответы детей.*)

☉ Кит, хоть внешне и похож на огромную рыбу, но все же является млекопитающим животным. Потому что своих детенышей-китят, которые очень быстро растут, он кормит питательным молоком. Дышит кит легкими, а не жабрами, как рыбы.

Есть усатые и зубатые киты. Самый большой зубатый кит — это кашалот, немного поменьше — нарвал, а еще меньше — белуха.

Они питаются в основном кальмарами и рыбой. А вот кит-косатка обожает есть морских животных: котиков, тюленей. Он даже нападает на усатых китов — *полосатиков, серых, гладких, гренландских и голубых*, которые лакомятся крохотными рачками с помощью свисающих с верхней челюсти усов.

Педагог предлагает детям:

1. Выявить эмоциональное состояние персонажей.

Определения образа:

— *сердитого кита-косатки*: безжалостный, злой, коварный, дерзкий, жестокий, рычащий, гневный, яростный, безжалостный;

— *взволнованного слона*: встревоженный, обеспокоенный, испуганный, суетливый.

2. Придумать разнообразные звукоподражания для образов. (*Звукоречевые импровизации детей.*)

Если дети затрудняются, педагог предлагает им свои варианты звуковых имитаций, например, для встревоженного слона — ба-ма-ва-ма, безжалостного кита-косатки — хрум-хрум-хрумсь.

3. Послушать и воспроизвести совместно с педагогом звукоподражания, сопоставляя сенсорные особенности их звучания на основе анализа моделей речевой интонации. Самостоятельно создать модели на карточках с помощью цветных фигур.

Модели речевой интонации (схема 25 на с. VIII): взволнованность — средний диапазон звучания голоса, быстро, громко; сердитость — низко, быстро, громко.

4. Определить, с кем дружат персонажи: с Ритмиками или Ритмошами. После этого самостоятельно создать ритмический рисунок на своей карточке с помощью Ритмиков, Ритмош.

5. Воспроизвести звукоречевые имитации, опираясь на звуковые жесты и ритмоблоки.

Звуковые жесты: взволнованность — легкие шлепки ладошками по поверхности стола, сердитость — притопы.

После звукоречевых действий педагог обращает внимание детей на одногласные звуковые дорожки. Ребята рассматривают их, делятся на две команды и на фоне загадочной музыки перевоплощаются в игровые образы. Попеременно интонируют звукоподражания встревоженного слона и безжалостного кита на основе ритмоблоков, используя звуковые жесты на фоне шума морских волн.

Педагог предлагает детям воспроизвести двухголосные звуковые дорожки на фоне морского шума, совместно интонируя в речи звуковые имитации «ба-ма-ва-ма», «хрум-хрум-хрумсь», поочередно обмениваясь звукоподражаниями (*схема 26 на с. IX*).

Обобщение действий детей:

Педагог. Молодцы! Вероятно, вы сейчас расскажете, что же произошло дальше со словом, китом и дельфинами? (*Речевые фантазии детей.*)

— Действительно, дружелюбные дельфины сразу же пришли на помощь. Они тихонько поднялись на поверхность моря, окружили слона и стали сопровождать его, охраняя от хищного кита.

— **ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И АКТЕРЫ!**

Мини-информация для педагога.

Таким образом, с детьми можно неоднократно играть в игру-имитацию, игру-диалог, изменяя лишь развитие сюжетной ситуации, а также персонажи, подбирая к ним повзвательный материал, соответствующие модели речевой интонации, звуковые жесты и ритмоблоки. Например, ласковый писк дельфинов (филь-фюль) и злое бурчание акулы (гримсь-рым-рум), причмокивание веселого карася (чи-ки-чмок) и сердитый лай ставриды (вау-хва-хва), жалобный рев (вау) или печальные вздохи (ох) белуги и важное рычание рыбы-бычка (ррыф), смешное хрюканье морского налима (хрюм) и загадочный треск розовой креветки (фур-трис), игривое кваканье рыбы (ква-ки-квак) и нежное шипение белуги (шисс) и т. д.

Игра-аранжировка «Рыбы посиделки»

Развивающая игровая среда: звуковой дизайн (фонограммы с таинственной музыкой, шумом морских волн); модели речевой интонации (взволнованность, важность, восторженность); двух- и трехголосные звуковые дорожки, ритмоблоки; 3 карточки (15 x 20 см) с линией посередине; цветные фигуры, отражающие взволнованность, восторженность, важность; Ритмики (6 шт.), Ритмоши (1 круг, 1 крупный овал) по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Однажды на морской совет собрались рыбы: кефали, белуги, бычки, ставриды, пирании, меч-рыба, морские коньки. Они расположились на коралловых рифах и что-то долго обсуждали. А в это время любопытная акула, проплывая мимо, пыталась узнать, о чем же говорят рыбы.

Проблемно-поисковая ситуация: что так долго обсуждали рыбы?

Поисковая задача: создать и воспроизвести звукоречевую аудиокартину «Морской совет рыб».

Методика проведения

Педагог. Ребята, о чем беседовали рыбы? (*Предположения и ответы детей.*)

— Действительно, трудно разобраться. Ведь мы не знаем и не понимаем языка морских рыб.

Ученые-океанологи утверждают, что рыбы общаются между собой с помощью разнообразных сигналов. Например, они подсказывают друг другу, где можно полакомиться чем-нибудь вкусным, рассказывают о местах, в которых они обитают, выявляют опасные районы, в которых можно встретить хищников, а также сообщают о направлении движения различных рыб и морских животных.

Педагог предлагает детям:

1. Выявить эмоциональное состояние персонажей.

Определения образа:

— *взволнованной белуги*: обеспокоенная, встревоженная, суетливая, трепетная, сомневающаяся, нетерпеливая;

— *важной меч-рыбы*: гордая, величавая, торжественная, неторопливая, полная достоинства;

— *восторженной кефали*: веселая, бодрая, радостная, ликующая, восхитительная, бурная, довольная, светящаяся, задорная, активная, ослепительная.

2. Придумать разнообразные звукоподражания для образов. (*Звукоречевые импровизации детей.*)

Если дети затрудняются, педагог предлагает им свои варианты звуковых имитаций, например, для взволнованной белуги — сы-са-су-ши, важной меч-рыбы — вжи-и-иг, восторженной кефали — бью-ти-ах.

3. Послушать и воспроизвести совместно с педагогом звукоподражания, сопоставляя сенсорные особенности их звучания на основе анализа моделей речевой интонации. Самостоятельно создать модели на карточках с помощью цветных фигур.

Модели речевой интонации: восторженность — высоко, быстро, громко; взволнованность — высоко, быстро, тихо; важность — низко, громко, медленно.

4. Определить, с кем дружат персонажи: с Ритмиками или Ритмошами. Самостоятельно создать ритмический рисунок на своей карточке с помощью Ритмиков, Ритмош (*схема 27 на с. IX*).

5. Воспроизвести звукоречевые имитации «сы-са-су-ши», «вжи-и-иг», «бью-ти-ах», опираясь на звуковые жесты и ритмоблоки.

Звуковые жесты: взволнованность — рисование кругов пальцами обеих рук по поверхности стола, важность — притопы, восторженность — хлопки.

После звукоречевых действий педагог обращает внимание детей на одноголосные звуковые дорожки. Ребята рассматривают их, делятся на три команды и на фоне таинственной музыки перевоплощаются в игровые образы морских рыб. Поочередно

интонируют звукоподражания взволнованной белуги, важной меч-рыбы, восторженной кефали на основе ритмоблоков, используя звуковые жесты на фоне шума морских волн.

Педагог предлагает детям воспроизвести трехголосные звуковые дорожки на фоне морского шума, совместно интонируя в речи звуковые имитации «сы-са-су-ши», «вжи-и-иг» и «бью-ти-ах», поочередно обмениваясь звукоподражаниями (схема 28 на с. IX).

Обобщение действий детей:

Педагог. Молодцы! Теперь вы, наверное, сможете рассказать акуле, о чем так долго беседовали взволнованная белуга, важная меч-рыба и восторженная кефаль? (*Речевые фантазии детей.*)

— ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И АКТЕРЫ!

Мини-информация для педагога.

Таким образом можно создать аудиокартинки «Шум водорослей», «Триокитов», «Морское радио», «Игра волн», «Морские шорохи» и т. д.

Игра-имитация «Язык ароматов»

Развивающая среда: звуковой дизайн (фонограммы с загадочной музыкой, шумом ветра или дождя); модели речевой интонации (испуг, смелость); одnogолосные звуковые дорожки, ритмоблоки; 2 карточки (15 x 20 см) с линией посередине; цветные фигуры, отражающие эмоции (качества, состояние) — смелость, испуг; Ритмики (4 шт.), Ритмоши (2 шт.), барабаны по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Ранним утром хищные насекомые атаковали спелые красные помидоры. Едва проснувшись, помидоры почувствовали нестерпимую боль. Они испугались, стали подавать мощные сигналы в воздух: «Помогите! На нас напали огромные полчища хищников!» Тут же откуда ни возьмись появились смелые насекомые-защитники. Они быстро освоились в листьях помидоров и уничтожили всех непрошенных гостей.

Проблемно-поисковая ситуация: неужели растения могут разговаривать?

Поисковая задача: придумать звукоподражания для испуганных помидоров и смелых насекомых, проинтонировать, используя соответствующие характеру игровых образов звукоречевые аудиомодели, ритмоблоки и звуковые жесты.

Методика проведения

Педагог. Ребята, как вы думаете, могут ли растения звать на помощь? (*Предположения детей.*)

☞ Многие считают, что растения ничего вокруг не видят, совсем не умеют разговаривать и думать. Но оказывается, они — умные существа, которые способны наблюдать за окружающим, думать, говорить и даже звать на помощь. Только думают и говорят они на своем особом языке ароматов, с помощью которого привлекают к себе насекомых-спасателей, чтобы избавиться от врагов.

Педагог. Хотите узнать, как они это делают, ведь мы ничего не слышим, находясь на цветочной поляне, в саду или на огороде? (*Ответы детей.*)

— Так вот, ученые, проведя много опытов, выяснили, что растения в момент нападения на них врагов выделяют различные ароматические запахи, которые сообщают насекомым-спасателям, где находится растение и кто на него напал. И спасатели, ощутив даже самый слабый запах, устремляются на помощь к растению.

На земле существует много растений, которые могут позвать себе на помощь друзей-насекомых. Это огурцы, бобы, кукуруза, помидоры и т. д. При этом они выделяют всякие запахи для различных насекомых-врагов. Но если поранить растение чем-нибудь колким, то оно молча будет терпеть боль, потому что не хочет понапрасну тревожить своих защитников.

Педагог предлагает детям:

1. Выявить эмоциональное состояние персонажей.

Определения образа:

— *испуганного помидора*: взволнованный, обеспокоенный, встревоженный, нетерпеливый;

— *смелых насекомых*: решительные, боевые, мужественные, уверенные, благородные, сильные, бойкие, отважные, атакующие.

2. Придумать звукоподражания для образов. (*Звукоречевые импровизации детей.*)

Если дети затрудняются, педагог предлагает им свои варианты звуковых имитаций, например, для испуганных помидоров — пух-ша, смелых насекомых — цзын-пфу.

3. Послушать и воспроизвести совместно с педагогом звукоподражания, сопоставляя сенсорные особенности их звучания на основе анализа моделей речевой интонации. Самостоятельно создать модели на карточках с помощью цветных фигур.

Модели речевой интонации: испуг — высокий или средний диапазон звучания голоса, тихо, быстро; смелость — низко, громко, медленно.

4. Определить, с кем дружат персонажи: с Ритмиками или Ритмошей (*схема 29 на с. IX*). Педагог побуждает детей самостоятельно

создать ритмический рисунок на своей карточке с помощью Ритмиков и Ритмош.

5. Воспроизвести звукоречевые имитации, опираясь на звуковые жесты и ритмоблоки.

Звуковые жесты: испуг — шлепки внешней стороной кисти правой руки о ладонку левой руки, смелость — удары палочками по барабану.

После звукоречевых действий педагог обращает внимание детей на одnogолосные звуковые дорожки. Ребята рассматривают их, делятся на две команды и на фоне загадочной музыки перевоплощаются в игровые образы. Поочередно интонируют звукоподражания на основе ритмоблоков, используя звуковые жесты на фоне ветра или дождя.

Обобщение действий детей:

Педагог. Молодцы! Вероятно, вы сейчас расскажете, о чем же говорят разные растения? (*Речевые фантазии детей.*)

— **ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И АКТЕРЫ!**

Игра-диалог «Виктория и голубой гиацинт»

Развивающая среда: видеoinформация о водных растениях или иллюстрации; звуковой дизайн (фонограммы с музыкой созерцательного характера, шумом воды); модели речевой интонации (величие, коварность); ритмоблоки, одно- и двухголосные звуковые дорожки, карточки с линией посередине; цветные фигуры, отражающие эмоции (качества, состояние) — величие, коварность; Ритмики (2 шт.), Ритмоши (1 круг, 1 овал), бубны по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— На реке Амазонка росли огромные растения восхитительной красоты с величественными темно-зелеными листьями и нежно розовыми цветами. От них исходил свежий аромат на всю реку, растения с гордостью переговаривались друг с другом. Рядом с ними расположились маленькие голубые цветочки, которые все время что-то тихонько сердито бурчали, сдавливая большие растения со всех сторон, пытаясь изгнать их из реки.

Проблемно-поисковая ситуация: что это за растения, о чем они говорили?

Поисковая задача: придумать и воспроизвести двухголосные звуковые дорожки, создавая звукоречевой диалог между величественной викторией и коварным голубым гиацинтом.

Методика проведения

Педагог. Ребята, как называются эти растения, которые растут в воде? (*Предположения детей.*)

☞ ☞ Эти интересные растения называются водными, потому что растут только в воде. Огромное растение — это красивая, восхитительная **виктория**, которая обитает на реке Амазонка в Африке и очень быстро растет (*рис. 24* на с. II). Ее родственниками являются кувшинки. У виктории большие гладкие темно-зеленые листья с волнистыми очертаниями (диаметр от 1,4 до 1,8 м). Рядом с ними находятся бело-розовые светящиеся лепестки цветов, которые распускаются только к вечеру. В течение трех ночей они цветут, изменяя свой цвет от розового до темно-красного, а затем опускаются под воду.

Педагог. Как вы думаете, почему листья виктории не тонут? (*Предположения детей.*)

☞ ☞ Листья снизу покрыты колючками, а их прожилки наполнены воздухом. Вот поэтому они и плавают, хорошо держась на воде. Они такие сильные, что могут выдержать даже ребенка (до 30 кг).

Растение с маленькими голубыми цветками называется **голубой гиацинт** (*рис. 25* на с. II). Он также обожает речную воду. Его стебель, похожий на губку с воздухом, поддерживает красивый голубой цветок над водой. Но у голубого гиацинта есть одна особенность. Он очень быстро разрастается, переплетая в воде стебли и корни. Вскоре растение заполняет всю поверхность реки так, что по ней можно просто ходить, не проваливаясь.

Педагог. Как вы думаете, хорошо ли это для реки, рыбок, которые живут в этой реке? (*Рассуждения детей.*)

— Верно, ничего хорошего нет, потому что рыба погибает. Ей просто нечем дышать в воде, лишенной кислорода коварными голубыми гиацинтами.

Педагог предлагает детям:

1. Выявить эмоциональное состояние персонажей.

Определения образа:

— *величественной виктории*: важная, гордая, величавая, торжественная, полная достоинства;

— *коварного голубого гиацинта*: злой, дерзкий, жестокий, завистливый, назойливый, безжалостный, сердитый, недовольный, бубнящий, яростный.

2. Придумать разнообразные звукоподражания для образов. (*Звукоречевые импровизации детей.*)

Если дети затрудняются, педагог предлагает им свои варианты звуковых имитаций, например, для величественной виктории — ви-ва-ро-о-оз, коварного голубого гиацинта — ры-жу-драб.

3. Послушать и воспроизвести совместно с педагогом звукоподражания, сопоставляя сенсорные особенности их звучания на основе анализа моделей речевой интонации. Самостоятельно создать модели на карточках с помощью цветных фигур.

Модели речевой интонации: величественность — низко, громко, медленно; коварность — низко, тихо, медленно.

4. Определить, с кем дружат персонажи: с Ритмиками или Ритмошами (*схема 30* на с. IX). Педагог побуждает детей самостоятельно создать ритмический рисунок на своей карточке с помощью Ритмиков, Ритмош.

5. Воспроизвести звукоречевые имитации, опираясь на звуковые жесты и ритмоблоки.

Звуковые жесты: величественность — хлопки в ладоши; коварство — постукивание кулачком по бубну.

После звукоречевых действий педагог обращает внимание детей на одноголосные звуковые дорожки. Ребята рассматривают их, делятся на две команды и на фоне музыки созерцательного характера перевоплощаются в игровые образы. Попеременно интонируют звукоподражания на основе ритмоблоков, используя звуковые жесты на фоне шума воды.

Педагог предлагает детям воспроизвести двухголосные звуковые дорожки на фоне шума воды, совместно интонируя в речи звуковые имитации «ви-ва-ро-о-оз», «ры-жу-драб», поочередно обмениваясь звукоподражаниями.

Обобщение действий детей:

Педагог. Молодцы! Вероятно, вы сейчас расскажете, что же произошло дальше с величественной викторией и коварным голубым гиацинтом? (*Речевые фантазии детей.*)

— **ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ, АКТЕРЫ И БИОЛОГИ!**

Игра-аранжировка «Хитрые растения»

Развивающая среда: видеoinформация о хищных растениях или иллюстрации; звуковой дизайн (фонограммы с загадочной музыкой, шумом ветра); модели речевой интонации (кокетливость, безразличие, огорчение); ритмоблоки, одно-, двух- и трехголосные звуковые дорожки; 3 карточки (15 x 20 см) с линией посередине; цветные фигуры, отражающие эмоции (качества, состояние) — кокетливость, безразличие, огорчение; Ритмики (1 шт.), Ритмоши (4 шт.), две короткие и две длинные палочки (паузы короткая и долгая) по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— В один из жарких летних дней комарик нетерпеливо вертелся возле листьев одного из болотных растений, усеянных блестящими капельками росы. Они кокетливо манили к себе комарика и ласково приговаривали: «Попей прохладной водички! Попей!» Ему так хотелось пить, что он не выдержал и присел на краешек одного из листьев. Но вместо воды комарик ощутил липкую слизь, которая затягивала его. «Помогите!» — беспомощно пропищал комарик, все больше погружаясь в густую слизь.

А в это время любопытная муха залетела поживиться в ярко окрашенный кувшинчик другого растения со сладким нектаром, от которого исходил приятный запах. И сразу же, прокатившись по гладким стенкам цветка, оказалась в жгучей жидкости на его дне.

Растения оказались очень хитрыми. Заманив к себе комарика и муху, они с огромным удовольствием ими полакомились.

Проблемно-поисковая ситуация: разве растения питаются насекомыми?

Поисковая задача: создать и воспроизвести звуковую аудиокартину «Хитрые растения».

Методика проведения

Педагог. Ребята, что же это за растения? Как они называются? (*Предположения детей.*)

Э **Э** Это растения-хищники. Они живут на болотах и просто обожают ловить и есть насекомых. Вот это маленькое красноватое растение — **росянка** (рис. 26 на с. III).

Все листочки росянки покрыты красноватыми волосками, на кончиках которых сверкают капельки, очень похожие на росу. Но это не прохладная водичка, а хитрая липкая слизь, куда и попадают насекомые. Росянка вначале схватит, приклеит к себе свою добычу, а затем долго ее переваривает.

Педагог. А вот венерина мухоловка. Вы, наверное, уже догадались, кого она любит? (*Ответы детей.*) Это растение растет в Северной Америке. (Покажите, пожалуйста, детям на карте или глобусе.) Венерина мухоловка сходна по внешнему виду с одуванчиком. У нее круглые листья, у которых по краям растут жесткие волоски-реснички. Вот они и ловят. Хотите знать, как это происходит? (*Ответы детей.*)

— На каждом листе мухоловки есть по три шипа, один из которых обязательно зацепит попавшаяся добыча. Получив сигнал от шипа, лист сразу же закрывается, и насекомое оказывается в ловушке. Добыча переваривается в соке несколько дней. А после этого листья мухоловки опять раскрываются и ждут следующих насекомых.

— Пузырчатка питается мелкими водными животными, такими как дафнии и циклопы. Как вы думаете, почему это растение так называли? (*Предположения детей.*)

— Действительно, у нее есть много маленьких пузырьков, похожих на небольшие камеры. Когда неосторожный рачок дотронется до чувствительных волосков растения, в пузырьке открывается специальное отверстие, которое с помощью воды всасывает добычу. И оттуда рачок уже не сможет выбраться на свободу. Таким образом пузырчатка может поймать за сутки огромное количество мелких водных животных (около 300). Вот так хищные растения и поедают насекомых. Вам их жаль? (*Ответы детей.*)

— Конечно, жаль любопытных насекомых, но ничего не поделаешь — это природное явление.

Педагог предлагает детям:

1. Выявить эмоциональное состояние персонажей.

Определения образа:

— *кокетливой росянки*: хитрая, лстивая, коварная;

— *безразличной венеиной мухоловки*: резкая, деркая, жестокая, колючая, безжалостная, равнодушная;

— *огорченных насекомых*: унылые, печальные, плачущие, тоскливые, горестные, скорбные, безутешные, молящие, страдающие.

2. Придумать разнообразные звукоподражания для образов. (*Звукоречевые импровизации детей.*)

Если дети затрудняются, педагог предлагает им свои варианты звуковых имитаций, например, для кокетливой росянки — слён, безразличной венеиной мухоловки — пши, огорченных насекомых — мым.

3. Послушать и воспроизвести совместно с педагогом звукоподражания, сопоставляя сенсорные особенности их звучания на основе анализа моделей речевой интонации. Самостоятельно создать модели на карточках с помощью цветных фигур.

Модели речевой интонации: кокетливость — высоко, тихо, медленно; безразличие — средний диапазон звучания голоса, тихо, медленно; огорчение — низко, тихо, медленно.

4. Определить, с кем дружат персонажи: с Ритмиками или Ритмошами. Самостоятельно создать ритмический рисунок на своей карточке с помощью Ритмиков, Ритмош (*схема 31 на с. IX*).

5. Воспроизвести звукооречевые имитации, опираясь на звуковые жесты и ритмоблоки.

Звуковые жесты: кокетливость — поглаживание рук, безразличие — шлепки по деревянной поверхности, огорчение — шарканье ступнями о пол.

После звукооречевых действий педагог обращает внимание детей на одноголосные звуковые дорожки. Ребята рассматривают

их, делятся на три команды и на фоне загадочной музыки перевоплощаются в игровые образы. Попеременно интонируют звукоподражания на основе ритмблоков, используя звуковые жесты на фоне шума ветра.

Педагог предлагает детям воспроизвести трехголосные звуковые дорожки на фоне шума ветра, совместно интонируя в речи звуковые имитации «слень», «пши» и «мым», поочередно обмениваясь звукоподражаниями.

Обобщение действий детей:

Педагог. Теперь расскажите, пожалуйста, есть ли среди растений хищники? (*Выводы детей.*)

— **ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ, АКТЕРЫ И БОТАНИКИ!**

Игра-имитация «Водяной воробей»

Развивающая игровая среда: видеoinформация об оляпке или иллюстрации; звуковой дизайн (фонограммы с таинственной музыкой, шумом воды); модели речевой интонации (храбрость, задумчивость); ритмблоки, одnogолосные звуковые дорожки; 2 карточки с линией посередине; цветные фигуры, отражающие эмоции (качества, состояния); храбрость, задумчивость; Ритмики (2 шт.), Ритмоши (2 шт.), пауза (две длинные палочки или полоски) по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Возле берега реки, беспокойно прыгая с камня на камень, маленькая птичка внимательно всматривалась в холодную бурлящую воду. Вдруг она быстро нырнула и оказалась на самом дне. Наблюдавшая за птичкой сорока испуганно закричала: «Ой! Помогите! Птичка тонет!» Но скоро верткая птичка вылетела из воды, и в ее клювике беспомощно барахталось мокрое насекомое.

«Что же ты за птица? И нырять умеешь, и плавать в речной воде?» — задумчиво спросила сорока.

«Я всего лишь маленькая водяная птичка. Обожаю реку и люблю в ней купаться, путешествовать по ее дну и рассматривать камешки и ракушки», — храбро ответила птичка.

Проблемно-поисковая ситуация: за какой птицей наблюдала сорока?

Поисковая задача: придумать звукоподражания для храброй оляпки и задумчивой сороки, проинтонировать, используя соответствующие характеру игровых образов звукоречевые аудиомодели, ритмблоки и звуковые жесты.

Методика проведения

Педагог. Ребята, как называется эта маленькая птичка? (*Предположения детей.*)

☞ Это оляпка (*рис. 27 на с. III*). Она очень похожа на воробья, и поэтому ее тоже прозвали воробьем, только водяным. Оляпка любит купаться в реке, бегать по ее каменистому дну в поисках пищи. Погрузившись на дно, бесстрашная птичка ходит себе спокойно и выискивает водяных насекомых, чтобы затем ими полакомиться. Можно сказать, что оляпка очень смелая птица, потому что совсем не боится бурного течения воды и даже стужи. У нее плотное пушистое оперение, густо смазанное жиром, к которому в воде прилипают пузырьки воздуха. И птичка, плавая в воде с помощью своих маленьких крылышек, от этого становится похожей на переливающийся серебряный шарик.

Педагог предлагает детям:

1. Выявить эмоциональное состояние персонажей.

Определения образа:

— *храброй оляпки*: решительная, бойкая, боевая, мужественная, уверенная, сильная, бесстрашная, отважная, смелая;

— *задумчивой сороки*: размышляющая, созерцающая.

2. Придумать звукоподражания для образов. (*Звукоречевые импровизации детей.*)

Если дети затрудняются, педагог предлагает им свои варианты звуковых имитаций, например, для храброй Оляпки — бау-ру, задумчивой Сороки — кын.

3. Послушать и воспроизвести совместно с педагогом звукоподражания, сопоставляя сенсорные особенности их звучания на основе анализа моделей речевой интонации. Самостоятельно создать модели на карточках с помощью цветных фигур.

Модели речевой интонации: храбрость — средний диапазон звучания голоса, громко, быстро; задумчивость — низко, тихо, медленно.

4. Определить, с кем дружат персонажи: с Ритмиками или Ритмошей. Педагог побуждает детей самостоятельно создать ритмический рисунок на своей карточке с помощью Ритмиков и Ритмош (*схема 32 на с. X*).

5. Воспроизвести звукоречевые имитации, опираясь на звуковые жесты и ритмоблоки.

Звуковые жесты: храбрость — хлопки в ладоши, задумчивость — поглаживание ладошек друг о друга.

После звукоречевых действий педагог обращает внимание детей на одногласные звуковые дорожки. Ребята рассматривают их, делятся на две команды и на фоне загадочной музыки

перевоплощаются в игровые образы. Попеременно интонируют звукоподражания на основе ритмблоков, используя звуковые жесты на фоне шума воды.

Обобщение действий детей:

Педагог. Молодцы! Теперь вы расскажете, за какой птицей наблюдала любопытная сойка? (*Выводы детей.*)

— **ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И АКТЕРЫ!**

Игра-диалог **«Скрипящий лангуст»**

Развивающая игровая среда: видеоинформация о лангустах или иллюстрации; звуковой дизайн (фонограммы с таинственной музыкой, шумом морских волн); модели речевой интонации (бодрость, капризность); ритмблоки, одно-, двухголосные звуковые дорожки; 2 карточки с линией посередине; цветные фигуры, отражающие эмоции (качества, состояние) — бодрость, капризность; Ритмики (4 шт.), Ритмоши (2 шт.) по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Как-то раз встретились в море два лангуста. Один из них, Лангик, был жизнерадостным, бодрым, веселым и игривым, а другой, Ворчун, — недовольным и капризным. Лангик все время пытался развеселить капризного Ворчуна, но ему это никак не удавалось.

«Что ты все улыбаешься и смеешься? Мне и так тошно. У меня все болит и ноет. Скучно мне», — раскричился капризный Ворчун.

«Улыбаюсь, потому что вокруг красиво. И мне нравится путешествовать по морю», — восторженно ответил Лангик.

«Все тебе нравится. А как же мне быть? У меня все не так», — хрипло пробурчал недовольный лангуст Ворчун.

«Давай вместе путешествовать. Может, и тебе понравится любоваться красотой морских глубин», — предложил Лангик.

И Ворчун задумался.

Проблемно-поисковая ситуация: согласился ли Ворчун путешествовать вместе с Лангиком?

Поисковая задача: придумать и воспроизвести двухголосные звуковые дорожки, создавая звукоречевой диалог между бодрым Лангиком и капризным Ворчуном.

Методика проведения

Педагог. Ребята, кто такие лангусты? (*Предположения и рассуждения детей.*)

☞ ☞ **Лангусты** — это морские раки, но без клешней (рис. 28 на с. III). Их часто называют омарами. Вместо двух клешней у лангуста есть два длинных усика, с помощью которых он производит громкий скрипящий звук. Это происходит следующим образом. Когда лангуст шевелит усиками, он как будто водит смычком по дрожащей поверхности бугристых колючих подушечек, расположенных на голове. Кроме того, резко сдвигая усики, лангуст ловит проплывающих мимо рыбок и потом ими лакомится.

Педагог. Ребята, как вы думаете, почему Лангик не боится путешествовать один по морю? (*Предположения детей.*)

— Лангик действительно не боится плавать по морю в одиночку, потому что, как предположили ученые, своими скрипящими звуками лангусты не только сообщают о себе или предупреждают об опасности, но еще и отпугивают врагов.

Педагог предлагает детям:

1. Выявить эмоциональное состояние персонажей.

Определения образа:

— *бодрого Лангика*: жизнерадостный, веселый, восторженный, ликующий, довольный, игривый, активный;

— *капризного Ворчуна*: встревоженный, занудливый, скрипящий, кряхтящий, унылый, хмурый, обиженный, неуверенный, сомневающийся.

2. Придумать звукоподражания для образов. (*Звукоречевые импровизации детей.*)

Если дети затрудняются, педагог предлагает им свои варианты звуковых имитаций, например, для *бодрого Лангика* — лё-ри-зом, *капризного Ворчуна* — пых-ну-ни.

3. Послушать и воспроизвести совместно с педагогом звукоподражания, сопоставляя сенсорные особенности их звучания на основе анализа моделей речевой интонации. Самостоятельно создать модели на карточках с помощью цветных фигур.

Модели речевой интонации: бодрость — высоко, громко, быстро; капризность — низко, тихо, медленно.

4. Определить, с кем дружат персонажи: с Ритмиками или Ритмошей. Педагог побуждает детей самостоятельно создать ритмический рисунок на своей карточке с помощью Ритмиков и Ритмош (*схема 33 на с. X*).

5. Воспроизвести звукоречевые имитации, опираясь на звуковые жесты и ритмоблоки.

Звуковые жесты: бодрость — хлопки в ладоши, капризность — медленное шарканье ступнями о пол.

После звукоречевых действий педагог обращает внимание детей на одногласные звуковые дорожки. Ребята рассматривают

их, делятся на две команды и на фоне таинственной музыки перевоплощаются в игровые образы. Попеременно интонируют звукоподражания на основе ритмоблоков, используя звуковые жесты.

Педагог предлагает детям воспроизвести двухголосные звуковые дорожки на фоне шума моря, совместно интонируя в речи звуковые имитации «лѐ-ри-зом», «пых-ну-ни», поочередно обмениваясь звукоподражаниями.

Обобщение действий детей:

Педагог. Молодцы! Так как вы думаете, согласился ли Ворчун путешествовать по морю вместе с Лангиком? (*Выводы детей.*)

— **ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И АКТЕРЫ!**

Игра-аранжировка «Морской переполох»

Развивающая игровая среда: видеoinформация о каракатицах и иглокожих или иллюстрации; звуковой дизайн (фонограммы с таинственной музыкой, шумом морских волн); модели речевой интонации (нежность, удивление, ярость, отвага); ритмоблоки, одно-, двух- и трехголосные звуковые дорожки; карточки с линией посередине; цветные фигуры, отражающие эмоции (качества, состояние) — нежность, удивление, ярость, отвагу; Ритмики (5 шт.), Ритмоши (5 шт.), пауза (две короткие палочки) по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Как-то передвигаясь по морю, каракатица забрела в гости к морской лилии.

«Ах, какой милый и нежный цветок!» — восхищаясь красотой морской лилии, с восторгом произнесла каракатица.

«Ну что ты, каракатица, — нежно пролепетала лилия, — я такая же красавица, как и ты, и морская звезда».

«Морская звезда? А разве звезды плавают в море?» — удивилась каракатица.

«Конечно же, плавают! Еще какие звезды!» — ласково ответила лилия.

Вдруг рядом раздался вопль. Каракатица и лилия обернулись и увидели, как красавица моря звезда, медленно перебирая лучами, коварно подобралась к морскому ежу. Она яростно пыталась схватить его и съесть. Но еж не сдавался. Свернувшись в колючий клубок с огромными иглами, он решительно и отважно сопротивлялся.

Проблемно-поисковая ситуация: что произошло дальше?

Поисковая задача: создать и воспроизвести звукоречевую аудиокартину «Морской переполох».

Методика проведения

Педагог. Ребята, кто это такие: каракатица, морские лилия, еж и звезда? (*Предположения детей.*)

☞ ☞ **Каракатицы** — это морские головоногие моллюски, которые могут быть маленькими (до 5 см) и очень большими (до 1,5 м) (*рис. 29 на с. III*).

Педагог. Что это означает — головоногие моллюски? (*Ответы детей.*)

☞ ☞ У каракатиц есть только два щупальца, восемь ножек, а еще голова. А вот раковины у них нет, потому что каракатицам тяжело ее носить. Их ближайшими родственниками являются улитки, морские гребешки, кальмары и осьминоги.

Каракатицы поселяются на морском побережье, коралловых рифах и среди морских водорослей. Они постоянно изменяют цвет кожи от пятнистого, полосатого черно-белого и серого до розового, красного, желтого и зеленого в крапинку и могут сморщивать кожу, превращая ее в шипы, канавки, либо делать совсем гладкой. Это им нужно для того, чтобы скрываться от врагов — акул и барракуд.

Каракатицы тоже, как и рыбы, умеют общаться. Они обмениваются информацией с другими обитателями моря с помощью своей окраски кожи и разнообразных поз и движений. Например, опущенные лапки, оттопыренный плавник и т. д., сообщают либо об опасности, либо об удачной добыче пищи.

Педагог. Как вы думаете, почему некоторых морских животных называют иглокожими? (*Предположения детей.*)

☞ ☞ Скелет у этих животных состоит из разнообразных иголок и пластинок. Они чем-то напоминают ежа, но обитают в морях и океанах. К ним относятся морские ежи и звезды, офиуры и голотурии (*рис. 30 на с. IV*). Некоторые из них, например, морские лилии, больше всего похожи на растения, потому что имеют цветок с лепестками, стебель, с помощью которого прикрепляются к морскому дну. А вот морской еж с помощью коротеньких ножек-присосок, скрываясь от хищной морской звезды, может даже заползти на высокую морскую скалу.

Голотурии поселяются на камнях или песчаных площадках моря. Их еще называют трепангами или морскими огурцами, потому что они действительно напоминают огурец, обсыпанный мягкими большими и маленькими шипами. На брюшке у трепангов есть маленькие ножки с присосками, как у морского ежа.

Окраска трепанга часто меняется. Если он плавает на поверхности моря, его цвет будет темно-зеленым с коричневым оттенком, а в морских глубинах становится целиком коричневым.

Педагог. Как вы думаете, для чего трепанг изменяет свой цвет? (*Ответы детей.*) Конечно, таким образом он защищается от врагов. (*Рассматривание наглядного материала.*)

— Как вы думаете, зачем этим морским животным иглы? (*Рассуждения детей.*)

☞ С помощью игл животные защищают себя от врагов, потому что они неповоротливы и очень медленно, можно сказать, неохотно передвигаются по морскому дну. Но у них есть еще один способ защиты. Чтобы скрыться от хищников, морские звезды, лилии и голотурии могут даже потерять какую-нибудь часть своего тела. Например, морская звезда отбрасывает один из лучей, морская лилия роняет цветок. Но затем все эти части тела отрастают вновь. Любимая пища иглокожих — это улитки и крабы.

Педагог предлагает детям:

1. Выявить эмоциональное состояние персонажей.

Определения образа:

— *удивленной каракатицы*: изумленная, потрясенная, ошеломленная;

— *милой морской лилии*: добрая, ласковая, нежная, доверчивая, приветливая, чуткая, отзывчивая, добродушная, мечтательная, мирная, трогательная;

— *яростной морской звезды*: грубая, резкая, дерзкая, жесткая, безжалостная, рычащая, бубнящая, безразличная, сердитая, колючая;

— *отважного морского ежа*: решительный, смелый, боевой, мужественный, уверенный, сильный, отчаянный, бойкий.

2. Придумать разнообразные звукоподражания для образов. (*Звукоречевые импровизации детей.*)

Если дети затрудняются, педагог предлагает им свои варианты звуковых имитаций, например, для милой морской лилии — миль-лю, удивленной каракатицы — фу-би-ох, яростной морской звезды — скруц-жум-жум, отважного морского ежа — жиг-зам.

3. Послушать и воспроизвести совместно с педагогом звукоподражания, сопоставляя сенсорные особенности их звучания на основе анализа моделей речевой интонации. Самостоятельно создать модели на карточках с помощью цветных фигур.

Модели речевой интонации: нежность — высоко, тихо, медленно; удивление — высоко, громко, медленно; ярость — низко, громко, медленно; отвага — средний диапазон звучания голоса, громко, медленно.

4. Определить, с кем дружат персонажи: с Ритмиками или Ритмошами. Самостоятельно создать ритмический рисунок на своей карточке с помощью Ритмиков, Ритмош (схема 34 на с. X).

5. Воспроизвести звукоречевые имитации, опираясь на звуковые жесты и ритмоблоки.

Звуковые жесты: нежность — поглаживание рук, удивление — встряхивание бубна, ярость — притопы, отвага — удары кулачком в бубен.

После звукоречевых действий педагог обращает внимание детей на одногласные звуковые дорожки. Ребята рассматривают их, делятся на четыре команды и на фоне таинственной музыки перевоплощаются в игровые образы морских животных. Попеременно интонируют звукоподражания на основе ритмоблоков, используя звуковые жесты.

Затем на фоне шума морских волн педагог предлагает детям создать аудиокартину «Морской переполох» на основе воспроизведения четырехголосной звуковой дорожки, совместно интонируя в речи звуковые имитации «миль-лю», «фу-би-ох», «скруп-жум-жум», «жиг-зам», поочередно обмениваясь звукоподражаниями.

Обобщение действий детей:

Педагог. Ребята, так что же произошло дальше с морским ежом и морской звездой? (*Речевые фантазии детей.*)

— Конечно, морской еж выдержал яростный напор морской звезды, а затем познакомился и подружился с карахатицей. Морская звезда так и осталась ни с чем. Она лежала на морском дне и наблюдала за происходящим.

— **ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И АКТЕРЫ!**

Игра-имитация «Ветер-невидимка»

Развивающая игровая среда: видеoinформация о ветре или иллюстрации; звуковой дизайн (фонограммы с таинственной музыкой, шумом ветра); модели речевой интонации (игривость, заносчивость); одногласные звуковые дорожки, ритмоблоки; 2 карточки (15 x 20 см) с линией посередине; цветные фигуры, отражающие эмоции (качества, состояние) — игривость, заносчивость; Ритмики (2 шт.), Ритмоши (1 круг, 1 овал), барабаны, «шумелки», «бренчалки» по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Как-то раз бельчонок путешествовал по деревьям. Он задорно прыгал с одной ветки на другую. Неожиданно, деревья немного

закачались, ветви, нежно шевелясь, стали игриво подниматься то вверх, то вниз. Оглянувшись бельчонок, но никого не увидел. «Что же случилось с деревьями? — задумался бельчонок. — Кто так раскачивает ветки? Ведь вокруг никого нет».

Но деревья не увимались. Раскачиваясь в разные стороны, они стали ниже и ниже наклоняться к земле. Вокруг все беспокойно загудело и завывало. Бельчонок, быстро спрятавшись в своем дупле, никак не мог понять, отчего вдруг стало так темно в лесу.

Проблемно-поисковая ситуация: кто раскачивал деревья?

Поисковая задача: придумать звукоподражания для игривого ветерка и заносчивого ветра, проинтонировать, используя соответствующие характеру игровых образов звукооречевые аудио-модели, ритмоблоки и звуковые жесты.

Методика проведения

Педагог. Ребята, почему шевелились ветви деревьев? Как вы думаете, кто такой невидимый играл с бельчком? (*Предположения детей.*)

— Ветки шевелились оттого, что их раскачивал воздух, а движение воздуха и есть ветер. Значит, с бельчком играл ветер. Что это такое? Отчего он появляется? (*Рассуждения детей.*)

☞ ☞ **Ветер** — это невидимое движение воздуха. Его мы можем заметить только тогда, когда воздух находится в движении: теплый, более легкий, поднимается вверх, а холодный, более тяжелый, устремляется вниз. Когда для проветривания комнаты мы открываем форточку, сразу же ощущается прохладный воздух. Он заполняет все пространство, а теплый улетает из комнаты на улицу.

Вот так и рождается ветер: то слабый, игривый, легкий, то мощный, сердитый, тяжелый. За ветром наблюдают метеорологи и синоптики, которые затем в зависимости от его направления, перемещения предвещают то солнечную спокойную, то дождливую ветреную погоду.

Ветры бывают разными. Например, в пустыне дует сухой жаркий ветер. Послушайте, как интересно называются ветры. В Сахаре дует ветер сирокко, в Аравийской и Ливийской пустынях — габли и хамсин, а в Средней Азии — афганец. (Покажите, пожалуйста, детям эти пустыни на карте.) Ветры пустынь уносят с собой много песка или пыли, превращаясь в песчаную или пыльную бурю, вьюгу, даже в ураган.

Педагог. Над сушей и океанами бушуют ураганы, тайфуны, штормовые ветры разной силы. Кто из вас знает, что такое тайфун? (*Предположения детей.*)

☞ ☞ **Тайфун** — это тропический ветер. Он проносится зимой и летом над Японией, Китаем, Индонезией, Индией, Аф-

рикой, когда ветры, называемые *муссонами*, начинают менять направление.

Есть еще и легкий морской ветер — бриз, который дует только на морском берегу, озерах. Он меняет свое направление утром и вечером.

Педагог. Почему это происходит? (*Предположения детей.*)

☉ ☉ Днем земля нагревается, и теплый воздух поднимается вверх, а более прохладный дует с моря на сушу. Вспомните, как хочется в жаркий день подойти поближе к воде, потому что там более прохладно. А вот ночью все наоборот. С остывшей земли на воду веет уже более холодный ветер.

На земле существует более сильный, можно сказать, мощный, штормовой, ветер, который называется ураган. Пронесясь над землей, он поднимает вверх песок, камешки, все, что попадет ему на пути. На улице становится темно, вокруг сгущаются тучи, ничего не видно, кроме песчаной вьюги. Во время урагана может появиться торнадо (смерч). Он возникает в грозовом облаке, часто опускается до земли в виде воронки или хобота и способен разрушать дома, вырывать с корнем деревья.

Вот какие разные бывают ветры: легкий, игривый ветерок и мощный, безжалостный ветрище. Если прислушаться к ветру, то можно услышать, как он то смеется, то гудит и бубнит, то свистит и воет, то стучит в окошко.

Педагог предлагает детям:

1. Выявить эмоциональное состояние персонажей.

Определения образа:

— *игривого ветерка*: радостный, веселый, восторженный, ликующий, довольный;

— *ревущего заносчивого ветра*: надменный, воющий, скрипящий, кряхтящий, гордый, высокомерный.

2. Придумать звукоподражания для образов. (*Звукоречевые импровизации детей.*)

Если дети затрудняются, педагог предлагает им свои варианты звуковых имитаций, например, для игривого ветерка — фю-ли-вай, ревущего заносчивого ветра — бужж.

3. Послушать и воспроизвести совместно с педагогом звукоподражания, сопоставляя сенсорные особенности их звучания на основе анализа моделей речевой интонации. Самостоятельно создать модели на карточках с помощью цветных фигур.

Модели речевой интонации: игривость — высоко, умеренно громко, быстро; ревущая заносчивость — низко, громко, быстро.

4. Определить, с кем дружат персонажи: с Ритмиками или Ритмошей. Педагог побуждает детей самостоятельно создать

ритмический рисунок на своей карточке с помощью Ритмиков и Ритмош (схема 35 на с. X).

5. Воспроизвести звукоречевые имитации, опираясь на звуковые жесты и ритмоблоки.

Звуковые жесты: игривость — шлепки внешними сторонами ладоней друг о друга либо легкое покачивание самодельных коробочек с песком («шумелки»), ревушая заносчивость — удары палочками по барабану либо быстрое встряхивание баночек (из-под кофе), наполненных камешками, горохом и т. д. («бренчалки»).

После звукоречевых действий педагог обращает внимание детей на одноголосные звуковые дорожки. Ребята рассматривают их, делятся на две команды и на фоне таинственной музыки перевоплощаются в игровые образы. Попеременно интонируют звукоподражания на основе ритмоблоков, используя звуковые жесты на фоне шума ветра.

Обобщение действий детей:

Педагог. Молодцы! Сейчас вы уже сможете объяснить бельчонку, кто раскачивал деревья в лесу? (*Выводы детей.*)

— ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И АКТЕРЫ!

Игра-диалог «Лесное эхо»

Развивающая игровая среда: звуковой дизайн (фонограммы с загадочной музыкой, со звуками леса (пение птиц и т. д.)); модели речевой интонации (изумление, задумчивость); схема звуковой волны, одно- и двухголосные звуковые дорожки, ритмоблоки; 2 карточки (15 x 20 см) с линией посередине; цветные фигуры, отражающие эмоции (качества, состояние) — изумление, задумчивость; Ритмоши (2 шт.), две паузы (4 длинные палочки) по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Однажды, гуляя по лесу, зайчата Ушастик и Пушистик разбрелись в разные стороны. Ушастик растерялся и подумал: «Как же теперь я найду своего друга?» Пушистик, долго не думая, стал громко звать заблудившегося Ушастика: «Ушастик! Ау!»

«Ау, ау, ау!» — задумчиво повторил заячьи слова тихий лес, будто дразнил Пушистика.

«Что это? Почему дразнишься? Ты кто?» — изумленно спросил заяц.

«Ты кто, ты кто, ты кто?» — услышал в ответ Пушистик и стал с любопытством всматриваться в чащу леса.

Проблемно-поисковая ситуация: кто же разговаривал с Пушистиком в лесу?

Поисковая задача: придумать и воспроизвести двухголосные звуковые дорожки, создавая звукоречевой диалог между изумленным зайцем и задумчивым эхом.

Методика проведения

Педагог. Ребята, кто разговаривал с Пушистиком? (*Ответы детей.*)

— Верно, с Пушистиком разговаривало лесное эхо. Что это такое? (*Предположения детей.*)

Эхо — это колебания (качания) воздуха. От наших слов по воздуху распространяется волна. Когда она достигает наших ушей, мы слышим звуки. Звуковая волна встречает препятствие, от которого она отталкивается, и возвращается (*рис. 31*). И мы опять слышим свой голос, только немного уже приглушенный, тихий и задумчивый.

Педагог. Как вы думаете, почему? (*Предположения детей.*)



Рис. 31. Движение звуковой волны

— Волна на обратном пути слабеет и становится уже не такой сильной. Давайте попробуем позвать друг друга. (*Действия детей.*)

— Появилось ли эхо? (*Ответы детей.*)

— Действительно, эхо не появилось. Наверное, мы что-то сделали не так? Просто эхо рождается не всюду. Для его появления нужно, чтобы препятствие, с которым встречается звуковая волна, находилось от нас на большом расстоянии, как в лесу. А здесь мы стоим рядом друг с другом в небольшой комнате. Вот поэтому эхо и не может поиграть с нами.

Педагог предлагает детям:

1. Выявить эмоциональное состояние персонажей.

Определения образа:

— *изумленного зайчика:* удивленный, потрясенный, ошеломленный;

— *задумчивого эха:* спокойное, созерцающее, раздумывающее, мечтательное, загадочное, таинственное, покорное, смиренное.

2. Придумать звукоподражания для образов. (*Звукоречевые импровизации детей.*)

Если дети затрудняются, педагог предлагает им свои варианты звуковых имитаций, например, для изумленного зайчика и задумчивого эха — «фау».

3. Послушать и воспроизвести совместно с педагогом звукоподражания, сопоставляя сенсорные особенности их звучания на основе анализа моделей речевой интонации. Самостоятельно создать модели на карточках с помощью цветных фигур.

Модели речевой интонации: изумление — высоко, громко, умеренно; задумчивость — низко, тихо, умеренно.

4. Определить, с кем дружат персонажи: с Ритмиками или Ритмошами. Педагог побуждает детей самостоятельно создать ритмический рисунок на своей карточке с помощью Ритмиков, Ритмош (схема 36 на с. X).

5. Воспроизвести звукоречевые имитации, опираясь на звуковые жесты и ритмоблоки.

Звуковые жесты: изумление — хлопок в ладоши, задумчивость — легкие поглаживания ладошками друг о друга.

После звукоречевых действий педагог обращает внимание детей на одnogолосные звуковые дорожки. Ребята рассматривают их, делятся на две команды и на фоне загадочной музыки перевоплощаются в игровые образы. Поочередно интонируют звукоподражания на основе ритмоблоков, используя звуковые жесты.

Педагог предлагает детям воспроизвести двухголосные звуковые дорожки, совместно интонируя в речи звуковые имитации «фау», поочередно обмениваясь звукоподражаниями.

Обобщение действий детей:

Педагог. Молодцы! Замечательное лесное эхо появилось у нас в группе!

— **ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И АКТЕРЫ!**

Игра-аранжировка «Буря»

Развивающая игровая среда: звуковой дизайн (фонограммы с таинственной музыкой, шумом грозы); модели речевой интонации (взволнованность, величественность, грозность); двух-, трехголосные звуковые дорожки, ритмоблоки; 3 карточки (15 x 20 см) с линией посередине; цветные фигуры, отражающие эмоции (качества, состояние) — взволнованность, величественность, грозность; Ритмики (4 шт.), Ритмоши (2 круга, 1 овал), бубны или барабаны по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Однажды чайка, пролетая над морем, увидела, что повсюду бушевали огромные волны. Они величественно поднимались, разгонялись и разбивались о прибрежные скалы. Все вокруг бурлило, гремело и рычало. А на земле в это время грозно ревел ветер, поднимая песок и камни вверх к облакам, яростно грохотал гром. «Что случилось с морем? Почему дрожит земля? Где же мне укрыться?» — отчаянно стараясь удержаться в воздухе, беспокоилась чайка.

Проблемно-поисковая ситуация: что происходило на море и суше?

Поисковая задача: создать и воспроизвести звукооречевую аудиокартину «Буря».

Методика проведения

Педагог. Ребята, как вы думаете, отчего так бушевало море, и гремела земля? (*Предположения детей.*)

— Верно, это бушевала буря. Что это такое? (*Предположения детей.*)

☞ **Буря** — это грозное явление природы. Она может возникнуть на море в виде шторма или на суше в облике грозы, мощного урагана, сильных дождей. Буря может бушевать на больших участках земли или моря, поднимать в воздух и кружить песок, камни, ветки деревьев и др.

Педагог. Как вы думаете, отчего бывают бури? (*Предположения детей.*)

— Буря рождается в том месте, где встречаются и сталкиваются холодный и теплый влажный воздух. Вспомните, куда перемещается холодный воздух при встрече с теплым? (*Ответы детей.*)

— Верно, холодный воздух перемещается вниз, а теплый — вверх. Вот так и теплые воздушные потоки, врезаясь в холодный воздух, образуют зону пониженного давления, в которой тут же появляется сильный рассерженный ветер. Образуются грозовые тучи. Ну а затем начинает свирепствовать буря с молнией, громом, ветром, дождем или снегом. Бывают песчаные бури.

Педагог предлагает детям:

1. Выявить эмоциональное состояние персонажей.

Определения образа:

— *взволнованной чайки:* обеспокоенная, встревоженная;

— *величественных волн:* важные, царственные;

— *грозного грома:* сердитый, яростный, гневный, суровый.

2. Придумать разнообразные звукоподражания для образов. (*Звукооречевые импровизации детей.*)

Если дети затрудняются, педагог предлагает им свои варианты звуковых имитаций, например, для взволнованной чайки —

фи-у-ци-у, величественных волн — ружж, грозного грома — бумц-бумц.

3. Послушать и воспроизвести совместно с педагогом звукоподражания, сопоставляя сенсорные особенности их звучания на основе анализа моделей речевой интонации. Самостоятельно создать модели на карточках с помощью цветных фигур.

Модели речевой интонации: взволнованность — средний диапазон звучания голоса, тихо, умеренно; величественность — низко, громко, медленно; грозность — низко, громко, медленно.

4. Определить, с кем дружат персонажи: с Ритмиками или Ритмошами. Педагог побуждает детей самостоятельно создать ритмический рисунок на своей карточке с помощью Ритмиков, Ритмош (схема 37 на с. X).

5. Воспроизвести звукоречевые имитации, опираясь на звуковые жесты и ритмоблоки.

Звуковые жесты: взволнованность — легкие удары пальчиками обеих рук друг о друга или встряхивание бубна, величественность — удары кулачком в бубен или палочкой по барабану, грозность — притопы.

После звукоречевых действий педагог обращает внимание детей на одnogолосные звуковые дорожки. Ребята рассматривают их, делятся на три команды и на фоне таинственной музыки переплощаются в игровые образы. Поочередно интонируют звукоподражания на основе ритмоблоков, используя звуковые жесты.

Педагог предлагает детям под шум дождя и ветра создать аудиокартину «Буря» на основе воспроизведения трехголосной звуковой дорожки, совместно интонируя в речи звуковые имитации «фи-у-ци-у», «ружж», «бумц-бумц», поочередно обмениваясь звукоподражаниями.

Обобщение действий детей:

Педагог. Ребята, так что же происходило на суше и море? (Выводы детей.)

— ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И АКТЕРЫ!

Игра-имитация **«Эвкалипт и коала»**

Развивающая игровая среда: видеоинформация об эвкалиптах и коале или иллюстрации; звуковой дизайн (фонограммы с таинственной музыкой, шумом ветра); модели речевой интонации (мечтательность, взволнованность); ритмоблоки, одnogолосные звуковые дорожки; 2 карточки (15 x 20 см) с линией посередине;

цветные фигуры, отражающие эмоции (качества, состояние) — мечтательность, взволнованность; Ритмики (4 шт.), Ритмоши (2 шт.) по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Однажды на эвкалипт неуклюже вскарабкалось очень забавное животное. Медленно цепляясь лапками за ствол и ветви дерева, оно тихонько оципывало зеленые листочки.

«Ой! Ай!» — нежно пищали листики, отворачиваясь от животного в сторону солнца.

«Ах! Какие вкусные! Просто объедение! Сейчас съем все листья!» — мечтательно произнесло животное, спокойно пережевывая листочки эвкалипта.

«Кто же это поедает мои листья?» — заволновалось дерево.

Проблемно-поисковая ситуация: какое животное забралось на эвкалипт?

Поисковая задача: придумать звукоподражания для мечтательной коалы и взволнованного эвкалипта и проинтонировать, используя соответствующие характеру игровых образов звукоречевые аудиомодели, ритмоблоки и звуковые жесты.

Методика проведения

Педагог. Ребята, кто забрался на дерево? (*Предположения детей.*)

— Это была коала. Кто такая коала? (*Предположения детей.*)

☉ Коала — это забавное небольшое милостивое неуклюжее и медлительное животное, которое еще называют сумчатым медведем.

Педагог. Догадываетесь, почему? (*Ответы детей.*)

— Конечно же, как и у кенгуру, у коалы есть сумка, в которой она носит своего маленького детеныша. А живет коала в Австралии. (Покажите, пожалуйста, детям на карте этот материк.) Она обожает ползать по деревьям, особенно эвкалиптам, потому что питается в основном их листьями.

— Что вы можете рассказать об эвкалипте? (*Ответы детей.*)

☉ Эвкалипт — это самое высокое дерево в мире! Его высота 100—110 м, почти как высотное здание (40 этажей). Растет эвкалипт в жарких странах с влажным климатом, например, в Австралии. Цвет его древесины может быть от белого до розового. Листья некоторых видов эвкалипта узкие и плоские. Они выделяют пахучее вещество, которое не только освежает воздух и отпугивает вредных насекомых и комаров, но и приносит огромную пользу человеку. Так, пахучие вещества листьев используются для приготовления некоторых лекарств, ароматного эфирного масла, помогающих при простуде, болезнях горла, воспалении легких.

Педагог. А еще очень часто эвкалипт называют деревом-насосом. Знаете почему? (*Предположения детей.*) Потому что эвкалипт очень быстро растет и высасывает, как насос, из почвы очень много воды (около 300 л в сутки).

Педагог предлагает детям:

1. Выявить эмоциональное состояние.

Определения образа:

— *мечтательной коалы*: созерцающий;

— *взволнованного эвкалипта*: обеспокоенный, встревоженный, кричащий, неуверенный, сомневающийся, трепетный.

2. Придумать звукоподражания для образов. (*Звукоречевые импровизации детей.*)

Если дети затрудняются, педагог предлагает им свои варианты звуковых имитаций, например, для мечтательной коалы — лём-мом, взволнованного эвкалипта — тю-ни-лю-ни.

3. Послушать и воспроизвести совместно с педагогом звукоподражания, сопоставляя сенсорные особенности их звучания на основе анализа моделей речевой интонации. Самостоятельно создать модели на карточках с помощью цветных фигур.

Модели речевой интонации: мечтательность — средний диапазон звучания голоса, тихо, умеренно; взволнованность — средний диапазон звучания голоса, тихо, умеренно.

4. Определить, с кем дружат персонажи: с Ритмиками или Ритмошей. Педагог побуждает детей самостоятельно создать ритмический рисунок на своей карточке с помощью Ритмиков и Ритмош (*схема 38 на с. XI*).

5. Воспроизвести звукоречевые имитации, опираясь на звуковые жесты и ритмоблоки.

Звуковые жесты: мечтательность — поглаживание рук, взволнованность — легкие удары пальчиками по бедрам.

После звукоречевых действий педагог обращает внимание детей на одногласные звуковые дорожки. Ребята рассматривают их, делятся на две команды и на фоне таинственной музыки перевоплощаются в игровые образы. Под шум ветра попеременно интонируют звукоподражания на основе ритмоблоков, используя звуковые жесты.

Обобщение действий детей:

Педагог. Молодцы! Так какое животное забралось в гости к эвкалипту? (*Выводы детей.*)

— ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И АКТЕРЫ!

Игра-диалог «Кенгуру и кузнечик»

Развивающая игровая среда: видеоинформация о кенгуру и кузнечиках или иллюстрации; звуковой дизайн (фонограмма с загадочной музыкой); модели речевой интонации (взволнованность, гордость); ритмблоки, двухголосные звуковые дорожки; 2 карточки (15 x 20 см) с линией посередине; цветные фигуры, отражающие эмоции (качества, состояние) — взволнованность, гордость; Ритмики (4 шт.), Ритмоши (один овал) по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Однажды рядом с кузнечиком оказалось большое неизвестное животное, которое почему-то все время прыгало. У него на животе была сумка, из которой торчала голова маленького детеныша. «Кто вы? — удивленно застрекотал взволнованный кузнечик. — Почему вы прыгаете, а не ходите? Ведь у вас в сумке малыш. Он может из нее выпасть».

«А разве вы не знаете, как меня зовут? — изумленно застучало задними ногами животное. — Понимаете, я совсем не умею ходить. Я только прыгаю, но делаю это лучше всех на свете», — добавил незнакомец и гордо поскокал дальше.

Кузнечик тихонько спрятался в траве и задумался: «Как же зовут это странное животное?»

Проблемно-поисковая ситуация: с кем разговаривал кузнечик?

Поисковая задача: придумать и воспроизвести двухголосные звуковые дорожки, создавая звукоречевой диалог между взволнованным кузнечиком и гордым кенгуру.

Методика проведения

Педагог. Ребята, как вы думаете, кто же это оказался рядом с кузнечиком? (*Предположения детей.*)

— Верно. Это был кенгуру — животное, которое обожает полакомиться зеленой травой и листьями. Как вы догадались? (*Рассуждения детей.*)

— Конечно, большое животное, у которого на животе есть сумка для детеныша — это кенгуру. Но почему кенгуру не может ходить, а только прыгает? (*Предположения детей.*)

☞ У кенгуру задние ноги намного больше передних. Поэтому ходить ему очень неудобно, и он просто прыгает. Прыжки у кенгуру очень длинные (до 10 м) и высокие (до 3 м). А вот разговаривать кенгуру совсем не способен, поэтому он общается с другими животными с помощью задних ног. Ударяя ими о землю, кенгуру передает сигналы-сообщения для своих друзей.

Педагог. Кто из вас знает, как разговаривает кузнечик? (*Предположения детей.*)

☞ Действительно, кузнечик не разговаривает, а стрекочет. Эти звуки он издает, шевеля крыльями, как будто трет их друг о дружку. Поэтому и говорят, что кузнечик поет крыльями. Но есть у него еще одна особенность, он слушает ногами. Удивительно, правда? На передних ногах у кузнечика есть щели, которые и являются его ушками.

Педагог. Как вы думаете, почему кузнечик не знает кенгуру? (*Предположения детей.*)

— Вероятно, кузнечик, прыгая по траве, никогда раньше не встречал кенгуру. Да и дружит он только с кобылками, саранчой и сверчками.

Педагог предлагает детям:

1. Выявить эмоциональное состояние персонажей.

Определения образа:

— *взволнованного кузнечика*: обеспокоенный, встревоженный, сомневающийся;

— *гордого кенгуру*: величавый, торжественный, полный достоинства.

2. Придумать разнообразные звукоподражания для образов. (*Звукоречевые импровизации детей.*)

Если дети затрудняются, педагог предлагает им свои варианты звуковых имитаций, например, для взволнованного кузнечика — стрё-ки-рё-ки, гордого кенгуру — фам.

3. Послушать и воспроизвести совместно с педагогом звукоподражания, сопоставляя сенсорные особенности их звучания на основе анализа моделей речевой интонации. Самостоятельно создать модели на карточках с помощью цветных фигур.

Модели речевой интонации: взволнованность — средний диапазон звучания голоса, тихо, быстро; гордость — низко, громко, медленно.

4. Определить, с кем дружат персонажи: с Ритмиками или Ритмшами. Педагог побуждает детей самостоятельно создать ритмический рисунок на своей карточке с помощью Ритмиков, Ритмош (*схема 39 на с. XI*).

5. Воспроизвести звукоречевые имитации, опираясь на звуковые жесты и ритмоблоки.

Звуковые жесты: взволнованность — постукивание пальцами о поверхность стола, гордость — притопы.

После звукоречевых действий педагог обращает внимание детей на одnogолосные звуковые дорожки. Ребята рассматривают их, делятся на две команды и на фоне загадочной музыки

Схема 38



Схема 39

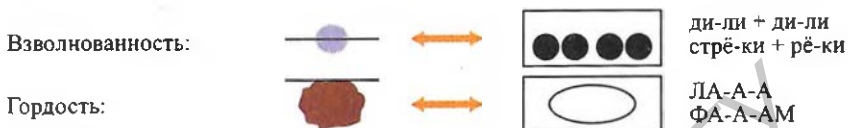


Схема 40

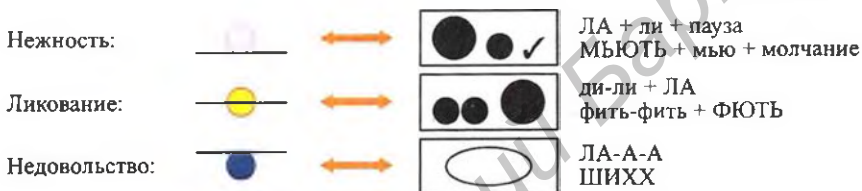


Схема 41

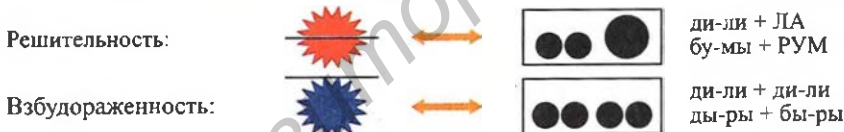


Схема 42

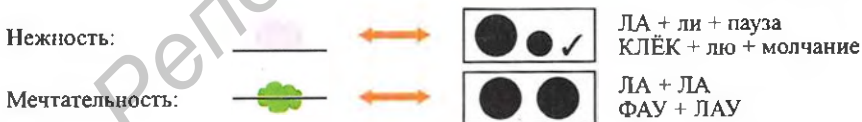


Схема 43

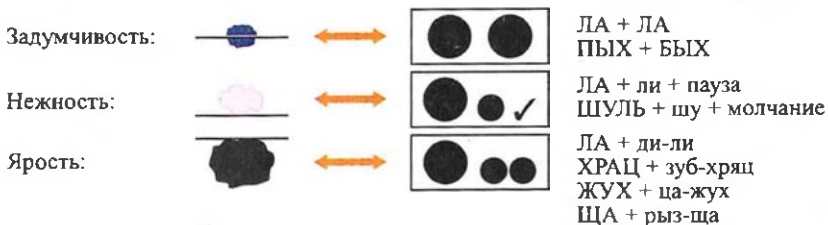


Схема 44



Схема 45

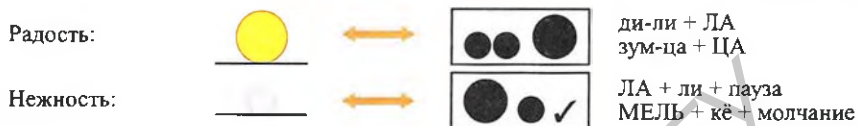


Схема 46

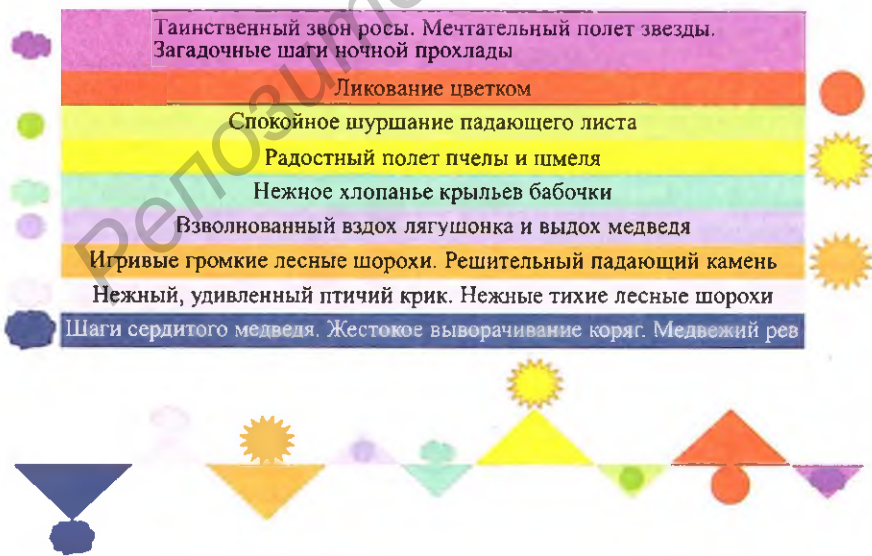
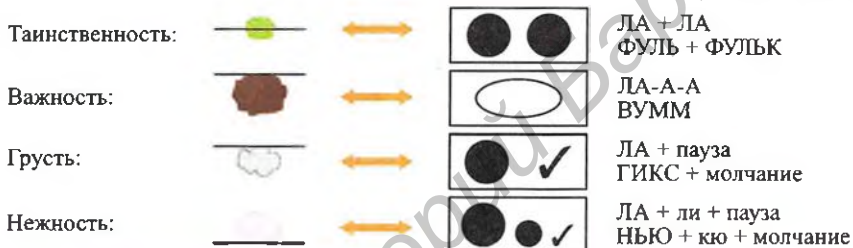


Рис. 35. Модель цветной палитры к сказке «Эр и Эл»

перевоплощаются в игровые образы. Попеременно интонируют звукоподражания на основе ритмоблоков, используя звуковые жесты.

Педагог предлагает детям воспроизвести двухголосные звуковые дорожки, совместно интонируя в речи звуковые имитации «стрё-ки-рё-ки», «фам», поочередно обмениваясь звукоподражаниями.

Обобщение действий детей:

Педагог. Молодцы! Как вы думаете, кто же лучше прыгает: кенгуру или кузнечик? *(Ответы детей.)*

— ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И АКТЕРЫ!

Игра-аранжировка «Раннее утро в лесу»

Развивающая игровая среда: звуковой дизайн (фонограммы с таинственной музыкой, шелестом листьев деревьев и пением птиц); модели речевой интонации (нежность, ликование, недовольство); одно-, двух- и трехголосные звуковые дорожки, ритмоблоки; 3 карточки (15 x 20 см) с линией посередине; цветные фигуры, отражающие эмоции (качества, состояние) — нежность, ликование, недовольство; Ритмики (3 шт.), Ритмоши (2 круга, 1 овал) по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Утро в лесу необычайно шумное. С рассвета щебечут и поют птицы, шелестят листвой деревья, благоухают цветы и травы. Вот слышится серебристое пение малиновки, а это звонкие раскатистые трели зяблика. Но что это? Издали доносятся противные, даже неприятные звуки. Кто же из птиц так поет?

Проблемно-поисковая ситуация: какая птица издает в лесу противные звуки?

Поисковая задача: создать и воспроизвести звукоречевую аудиокартину «Утро в лесу».

Методика проведения

Педагог. Ребята, каких птиц вы знаете? *(Ответы детей.)*

— Кто это такие: малиновка и зяблик? Как вы думаете, почему птицу назвали малиновкой? *(Предположения детей.)*

☞ У малиновки (рис. 32 на с. IV) очаровательное желтовато-красное оперение на грудке, длинные ножки с приподнятым хвостиком и большие темные глаза, похожие на пуговицы. За яркость ее окраски эту птицу еще называют зарянкой. У малиновки-зарянки есть одна особенность: в отличие от других птиц свое

гнездо она вьет на пеньках или земле. Она очень дружелюбна и прекрасно поет тонким нежным голоском.

А вот зяблика можно узнать по его изумительному пению — звонким и ликующим трелям (см. рис. 32). Его песня самая обволаживающая в лесу. Зяблик очень хозяйственная птица. Свое гнездо, похожее на корзинку, он аккуратно плетет из травинок, мха и веточек, тщательно маскируя его на дереве.

Педагог. Как вы думаете, почему он прячет свое гнездо? (Предположения детей.)

— Верно, у зяблика много врагов. Это и кошки, и хищные птицы, и хорьки. Они разрушают его гнездо, поэтому зяблик вынужден скрывать свой домик и, отважно оберегая его, устраивать драки с непрошенными гостями. На зиму зяблик вместе со своими птенцами улетает в теплые страны Северной Африки и на юг Европы. (Покажите, пожалуйста, детям на карте эти места.)

— Кто же тогда ранним утром издавал в лесу неприятные звуки? (Предположения детей.) Я вам немного подскажу.

☞ Это птица иволга (см. рис. 32). Несмотря на ее красоту, ярко-желтое оперение, она может петь разным голосом: то приятным, ласковым и трепетным, похожим на звуки флейты, то визжащим и противным. Вот поэтому иволгу называют то «лесной флейтой», то «лесной кошкой». (В данном случае можно предложить для слушания мелодию, исполненную на флейте, чтобы дети почувствовали нежность ее звучания.)

Педагог. Все эти птицы: малиновка-зарянка, зяблик и иволга — очень полезны, потому что они очищают лес от вредных насекомых.

Педагог предлагает детям:

1. Выявить эмоциональное состояние персонажей.

Определения образа:

— *нежной малиновки*: добрая, милая, ласковая, доверчивая, приветливая, чуткая, отзывчивая, добродушная, мечтательная, мирная, трогательная;

— *ликующего зяблика*: веселый, бодрый, радостный, восторженный, довольный, праздничный, задорный, звонкий, звучный;

— *недовольной иволги*: капризная, скрипящая, кряхтящая, бубнящая.

2. Придумать разнообразные звукоподражания для образов. (Звукоречевые импровизации детей.)

Если дети затрудняются, педагог предлагает им свои варианты звуковых имитаций, например, для нежной малиновки — мьють-мью, ликующего зяблика — фить-фить-фють, недовольной иволги — шихх.

3. Послушать и воспроизвести совместно с педагогом звукоподражания, имитирующие нежность малиновки, ликование зяблика, недовольство иволги, сопоставляя сенсорные особенности их звучания на основе анализа моделей речевой интонации. Самостоятельно создать модели на карточках с помощью цветных фигур.

Модели речевой интонации: нежность — высоко, тихо, умеренно; ликование — средний диапазон звучания голоса, громко, умеренно; недовольство — низко, громко, умеренно.

4. Определить, с кем дружат персонажи: с Ритмиками или Ритмошами. Самостоятельно создать ритмический рисунок на своей карточке с помощью Ритмиков, Ритмош (схема 40 на с. XI).

5. Воспроизвести звукоречевые имитации, опираясь на звуковые жесты и ритмоблоки.

Звуковые жесты: нежность — поглаживание рук, ликование — хлопки в ладоши; недовольство — шарканье ступнями о пол.

После звукоречевых действий педагог обращает внимание детей на одnogолосные звуковые дорожки. Ребята рассматривают их, делятся на три команды и на фоне таинственной музыки перевоплощаются в игровые образы. Попеременно интонируют звукоподражания на основе ритмоблоков, используя звуковые жесты.

Затем педагог предлагает детям на фоне шелеста листьев деревьев, пения птиц создать аудиокартину «Утро в лесу» на основе воспроизведения трехголосной звуковой дорожки, совместно интонируя в речи звуковые имитации «мьють-мью», «фить-фить-фю», «шихх», поочередно обмениваясь звукоподражаниями.

Обобщение действий детей:

Педагог. Ребята, как еще может петь иволга? (*Ответы детей.*)

— Конечно же, иволга может петь чарующе, как флейта. Давайте и мы попробуем придумать для нее восхитительную песенку! (*Звукоречевые импровизации детей.*)

— ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И АКТЕРЫ!

Игра-имитация **«Носорог и кокосовая пальма»**

Развивающая игровая среда: звуковой дизайн (фонограммы с таинственной музыкой, шелестом листьев деревьев); модели речевой интонации (решительность, взбодораженность); одnogолосные звуковые дорожки, ритмоблоки; 2 карточки (15 x 20 см) с линией посередине; цветные фигуры, отражающие эмоции (качества,

состояние) — решительность, взбудораженность; Ритмики (6 шт.), Ритмоши (1 шт.), бубны по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Однажды днем из зарослей пальмового леса донесся грозный храп. «Кто же так храпит, не дает нам отдохнуть?» — подумала кокосовая пальма и взглянула вниз. Там она увидела большое толстокожее животное с огромным рогом на носу, которое громко и сердито посапывало.

«Что же делать?» — спросила пальма у фикуса, росшего рядом.

«А зачем тебе столько орехов? Сбрось один на рог незнакомца, вот он и проснется», — ответил мудрый фикус.

Пальма так и сделала. Большой кокосовый орех угодил прямо на рог животного, которое сразу же проснулось и, ничего не поняв, убежало. Дерево облегченно вздохнуло и, расправив свои ветви, продолжало наслаждаться тишиной леса.

Проблемно-поисковая ситуация: как называется это животное?

Поисковая задача: придумать звукоподражания для решительной пальмы и взбудораженного носорога, проинтонировать, используя соответствующие характеру игровых образов звукоречевые аудиомодели, ритмоблоки и звуковые жесты.

Методика проведения

Педагог. Ребята, кто же нарушил тишину пальмового леса? (*Предположения детей.*)

— Это был огромный носорог. Ведь только у него на носу растет большой рог. Как вы думаете, для чего ему нужен рог? (*Предположения детей.*)

☞ Рог животному служит защитой от хищников. Почуввав опасность, носорог разговяется и, выставив рог, бежит навстречу врагу. Но если враг хоть чуть-чуть отойдет в сторону, носорог пробежит мимо. И это не случайно: животное плохо видит. Несмотря на величину (3—4 м в длину) и массу (около 3 т), носорог питается растениями: корнями, листьями, травой и т. д. Днем, вымазавшись в грязь, чтобы его не тревожили насекомые, он всегда спит, а ночью отиравается на поиски пищи.

Педагог. Почему такой большой и сильный носорог испугался кокосового ореха? (*Ответы детей.*)

— Верно, спросонья носорог не разобрался, в чем дело, и бросился бежать, думая, что к нему подкрался кто-то из врагов.

— Ребята, что представляет собой кокосовая пальма? (*Ответы детей.*)

☞ Кокосовая пальма очень красивая. За это ее называют королевской пальмой. Она растет в основном у берегов океана в Индии, Африке, Южной Америке, Индонезии. (Покажите, пожалуйста,

детям на карте.) Орехи, созревшие под листьями пальмы, падают в воды океана и отправляются в плавание. Волны выбрасывают их на берег, где они и прорастают. Поэтому орех кокосовой пальмы очень часто называют морским кокосом, потому что он очень любит путешествовать по океану.

В кокосовых орехах есть кисло-сладкий сок, который затем превращается в кокосовое молоко. А в созревших орехах образуется молочно-белая мякоть — копра, которую можно съесть.

У пальмы огромные (семиметровые) похожие на веер листья. Они заслоняют лучи солнышка, и от этого в пальмовом лесу всегда сумрачно и влажно. Видимо, поэтому носорог и решил отдохнуть в тени пальм.

Педагог предлагает детям:

1. Выявить эмоциональное состояние персонажей.

Определения образа:

— *решительной пальмы*: отважная, бойкая, смелая, храбрая, мужественная, бесстрашная;

— *взбудораженного носорога*: взволнованный, обеспокоенный, встревоженный.

2. Придумать звукоподражания для образов. (*Звукоречевые импровизации детей.*)

Если дети затрудняются, педагог предлагает им свои варианты звуковых имитаций, например, для решительной пальмы — бу-мы-рум, взбудораженного носорога — ды-ры-бы-ры.

3. Послушать и воспроизвести совместно с педагогом звукоподражания, сопоставляя сенсорные особенности их звучания на основе анализа моделей речевой интонации. Самостоятельно создать модели на карточках с помощью цветных фигур.

Модели речевой интонации: решительность — средний диапазон звучания голоса, громко, быстро; взбудораженность — низко, громко, быстро.

4. Определить, с кем дружат персонажи: с Ритмиками или Ритмошей. Педагог побуждает детей самостоятельно создать ритмический рисунок на своей карточке с помощью Ритмиков и Ритмош (*схема 41 на с. XI*).

5. Воспроизвести звукоречевые имитации, опираясь на звуковые жесты и ритмоблоки.

Звуковые жесты: решительность — удары в бубен, взбудораженность — покачивание «бренчалками».

После звукоречевых действий педагог обращает внимание детей на одnogолосные звуковые дорожки. Ребята рассматривают их, делятся на две команды и на фоне таинственной музыки перевоплощаются в игровые образы. Под шелест листьев деревьев

попеременно интонируют звукоподражания на основе ритмоблоков, используя звуковые жесты.

Обобщение действий детей:

Педагог. Молодцы! Так как звали сонное животное, грозно храпевшее под кокосовой пальмой? (*Выводы детей.*)

— **ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И АКТЕРЫ!**

Игра-диалог «Колибри и обезьянка»

Развивающая игровая среда: звуковой дизайн (фонограммы с таинственной музыкой, шелестом листвы деревьев); модели речевой интонации (нежность, мечтательность); ритмоблоки, одно-, двухголосные звуковые дорожки; 2 карточки (15 x 20 см) с линией посередине; цветные фигуры, отражающие эмоции (качества, состояние) — нежность, мечтательность; Ритмики (1 шт.), Ритмоши (3 шт.), пауза (две маленькие палочки или полоски), колокольчики, металлофоны по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Как-то раз, раскачиваясь на лиане, обезьянка размечталась. Вдруг рядом с ней на цветок орхидеи присела крошечная птичка, которая больше всего была похожа на пеструю бабочку. У нее были яркие перышки, фигурный хвостик и тоненький длинный клювик, с помощью которого она пила сладкий ароматный нектар.

Проблемно-поисковая ситуация: с кем встретилась обезьянка?

Поисковая задача: придумать и воспроизвести двухголосные звуковые дорожки, создавая звукоречевой диалог между нежной колибри и мечтательной обезьянкой.

Методика проведения

Педагог. Ребята, как вы думаете, какую птичку увидела обезьянка? (*Предположения детей.*)

☞ ☞ Эта маленькая птичка — колибри. Весит она всего лишь два грамма, а величиной — 1,5 см. Вот такая! (*Рис. 33 на с. IV.*)

У нее очень красивое разноцветное сверкающее оперение, из-за которого колибри называют еще летающим драгоценным камнем. Кроме того, колибри машет крылышками не так, как все остальные птицы.

Педагог. Покажите мне, пожалуйста, как машут крыльями птицы. (*Действия детей.*)

— Верно, они машут крыльями вверх и вниз, то есть вертикально. А колибри делает взмахи крылышками горизонтально.

Вот так, посмотрите. (Показывает.) Попробуйте вместе со мной полетать, как колибри. (*Действия детей.*) От этого колибри может летать хвостиком вперед. Вот какая интересная и необычная птичка! А еще колибри никогда не садится на землю. Даже спит она, уцепившись за лиану или ветку дерева, вниз головой. Напоминает ли вам эта птичка кого-нибудь? (*Ответы детей.*)

— Действительно, так спят летучие мыши. Несмотря на то, что колибри маленькая и нежная птичка, она всегда отважно защищает свое гнездо.

Педагог предлагает детям:

1. Выявить эмоциональное состояние персонажей.

Определения образа:

— *нежной колибри*: милая, ласковая, добрая, приветливая, трепетная;

— *мечтательной обезьянки*: созерцающая, спокойная, задумчивая.

2. Придумать разнообразные звукоподражания для образов. (*Звукоречевые импровизации детей.*)

Если дети затрудняются, педагог предлагает им свои варианты звуковых имитаций, например, для нежной колибри — клёк-лю, мечтательной обезьянки — фау-лау.

3. Послушать и воспроизвести совместно с педагогом звукоподражания, сопоставляя сенсорные особенности их звучания на основе анализа моделей речевой интонации. Самостоятельно создать модели на карточках с помощью цветных фигур.

Модели речевой интонации: нежность — высоко, тихо, медленно; мечтательность — средний диапазон звучания голоса, тихо, медленно.

4. Определить, с кем дружат персонажи: с Ритмиками или Ритмошами. Педагог побуждает детей самостоятельно создать ритмический рисунок на своей карточке с помощью Ритмиков, Ритмош (*схема 42 на с. XI*).

5. Воспроизвести звукоречевые имитации, опираясь на звуковые жесты и ритмоблоки.

Звуковые жесты: нежность — легкое позванивание колокольчиками, мечтательность — игра на металлофоне.

После звукоречевых действий педагог обращает внимание детей на одnogолосные звуковые дорожки. Ребята рассматривают их, делятся на две команды и на фоне загадочной музыки перевоплощаются в игровые образы. Попеременно интонируют звукоподражания на основе ритмоблоков, используя звуковые жесты.

Педагог предлагает детям воспроизвести двухголосные звуковые дорожки, совместно интонируя в речи звуковые имитации

«клёк-лю», «фау-лау», поочередно обмениваясь звукоподражаниями.

Обобщение действий детей:

Педагог. Итак, кого же увидела обезьянка на цветке орхидей? (*Ответы детей.*)

— ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И АКТЕРЫ!

Игра-аранжировка «Джунгли»

Развивающая игровая среда: звуковой дизайн (фонограммы с таинственной музыкой, шумом ветра и дождя); модели речевой интонации (задумчивость, нежность, ярость); ритмоблоки, одно-, двух-, трехголосные (и более) звуковые дорожки; 3 карточки (15 x 20 см) с линией посередине; цветные фигуры, отражающие эмоции (качества, состояние) — задумчивость, нежность, ярость; Ритмики (3 шт.), Ритмоши (3 шт.), пауза (две короткие палочки или полоски) по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Как-то раз ясным днем в сумрачный лес залетела странствующая птица. Изумленная пышностью и красотой леса, она удивилась: «Как здесь тихо! Можно остановиться и немного отдохнуть». И уставшая птица, расположившись на лиане под нежно шелестевшими листьями пальмы и фикуса, крепко заснула и долго спала. Когда она проснулась, уже стемнело и отовсюду стали доноситься разнообразные крики, стоны, завывания и вопли. «Удивительно, уже темно, — подумала птица, — а в этом странном лесу почему-то все зашумело, зашевелилось и заговорило».

Проблемно-поисковая ситуация: в какой лес залетела странствующая птица, почему днем в нем тихо, а вечером и ночью так шумно?

Поисковая задача: создать и воспроизвести звукоречевую картину «Джунгли».

Методика проведения

Педагог. Ребята, что это за странный лес, в котором днем почти не видно солнечных лучей? Там растут пальмы, фикусы, лианы. (*Предположения детей.*)

☉ ☉ Это джунгли — могучие, роскошные и очень влажные леса, которые находятся в Африке, Индии, Южной Америке. (Покажите, пожалуйста, детям на карте их местоположение.) Там мало света, всегда влажно и сумрачно, потому что джунгли — это

заросли разных деревьев: хлебного и кофейного, пальм и фикусов — и кустарников со свисающими с ветвей лианами и корнями очаровательных орхидей. В джунглях можно встретить много необычных животных: носорогов, жирафов, слонов, тигров, обезьян, муравьедов и броненосцев, разных ярко окрашенных райских птиц, колибри и попугаев. А в реке водится огромное количество крокодилов.

Удивительно, но днем в джунглях стоит тишина. А вот ночью повсюду слышно, как кричат обезьяны, рычат тигры и ягуары, воют шакалы и гиены, громогласно трубят слоны, свистят и шипят змеи.

Педагог. Ребята, вы догадываетесь, почему? (*Предположения детей.*)

— Конечно, потому что днем животные спят, а вечером выходят на охоту.

Педагог предлагает детям:

1. Выявить эмоциональное состояние персонажей.

Определения образа:

— *уставшей задумчивой птицы*: размышляющая, спокойная, безмятежная, созерцательная;

— *нежной лисы пальм и фикусов*: добрая, ласковая, приветливая, добродушная, мирная;

— *яростных животных*: грубые, резкие, дерзкие, безжалостные, рычащие, бубнящие, сердитые, колючие, визжащие.

2. Придумать разнообразные звукоподражания для персонажей. (*Звукоречевые импровизации детей.*)

Если дети затрудняются, педагог предлагает им свои варианты звуковых имитаций, например, для уставшей задумчивой птицы — пых-бых, нежной лисы пальм и фикусов — шуль-шу, яростных животных — хряц-зуб-хряц, жух-ца-жух, ца-рыз-ца.

3. Послушать и воспроизвести совместно с педагогом звукоподражания, сопоставляя сенсорные особенности их звучания на основе анализа моделей речевой интонации. Самостоятельно создать модели на карточках с помощью цветных фигур.

Модели речевой интонации: задумчивость — средний диапазон звучания голоса, тихо, медленно; нежность — высоко, тихо, медленно; ярость — низко, громко, медленно.

4. Определить, с кем дружат персонажи: с Ритмиками или Ритмошами. Самостоятельно создать ритмический рисунок на своей карточке с помощью Ритмиков, Ритмош (*схема 43 на с. XI*).

5. Воспроизвести звукоречевые имитации, опираясь на звуковые жесты и ритмоблоки.

Звуковые жесты: задумчивость — поглаживание кубиком о кубик, нежность — шуршание бумагой, ярость — притопы или удары кулачком в бубен.

После звукоречевых действий педагог обращает внимание детей на одноголосные звуковые дорожки. Ребята рассматривают их, делятся на три команды и на фоне таинственной музыки перевоплощаются в игровые образы. Попеременно интонируют звукоподражания на основе ритмоблоков, используя звуковые жесты.

Педагог предлагает детям под шум ветра и дождя создать аудиокартину «Джунгли» на основе воспроизведения трехголосной (и более) звуковой дорожки, совместно интонируя в речи звуковые имитации «пых-бах», «шуль-шу», «храц-зуб-храц», «жух-ца-жух», «ща-рыз-ща», поочередно обмениваясь звукоподражаниями.

Обобщение действий детей:

Педагог. Ребята, что произошло с птицей ночью в джунглях? (*Речевые фантазии детей.*)

— **ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И АКТЕРЫ!**

Игра-имитация «Поющий песок»

Развивающая игровая среда: звуковой дизайн (фонограммы с таинственной музыкой, шумом ветра); модели речевой интонации (нежность, печаль); одноголосные звуковые дорожки, ритмоблоки; 2 карточки (15 x 20 см) с линией посередине; цветные фигуры, отражающие эмоции (качества, состояние) — нежность, печаль; Ритмики (1 шт.), Ритмоши (1 круг, 1 овал), пауза (две короткие палочки или полоски), колокольчики, листы бумаги по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Как-то раз ветер решил проведать свои песчаные владения. Он мгновенно перенесся в пустыню и с удовольствием подул на горячий песок, разбрасывая его в разные стороны и пытаясь утащить за собой каждую песчинку. Вдруг он услышал странные завывания и нежное чарующее пение. «Что это за звуки?» — приостановился и задумался ветер. А песок тем временем, ускользая от ветра тонкими неуловимыми струйками, убежал в сторону величественных барханов.

Проблемно-поисковая ситуация: кто в пустыне издавал воющие и нежные чарующие звуки?

Поисковая задача: придумать звукоподражания для нежно поющего и печально воющего песка и проинтонировать, используя соответствующие характеру игровых образов звукоречевые аудиомодели, ритмоблоки и звуковые жесты.

Методика проведения

Педагог. Ребята, кто в пустыне так нежно пел и печально выл? (*Предположения детей.*)

— Вероятно, это песок. Но разве он умеет петь? И что такое песок? (*Предположения детей.*)

☞ **Песок** — это мельчайшие частицы могучих скал и камней, которые были разрушены и размельчены палящим солнцем, ураганным ветром, проливным дождем.

В пустыне песок образует разнообразные холмы, которые называются барханами. Это могут быть горки, пирамиды, ряды с плавными или подковообразными очертаниями. Барханы пустыни в палящих лучах солнца или лунном свете изумляют путешественников своим величием и причудливостью форм. Их контуры постоянно меняются, потому что пустынный песок с помощью ветра легкими струйками плавно стекает со склонов барханов.

Песок действительно может петь в том случае, если все его песчинки круглые, ровные, одного размера, сухие и сильно нагреты солнцем, как в пустыне. Там мы можем услышать, как поют барханы днем от жары либо вечером после сильного ветра. А происходит это следующим образом. Ветер приносит на вершину барханов новый песок, который в затишье скатывается по более крупным горячим песчинкам склона, издавая разные звуки: то ласковые и высокие, то печальные и низкие.

Педагог предлагает детям:

1. Выявить эмоциональное состояние персонажей.

Определения образа:

— *нежно поющих песчинок:* добрые, ласковые, милые, светлые, приветливые, спокойные, мечтательные, мирные, трогательные.

— *печально воющего песка:* грустный, задумчивый, унылый, жалобный, плачущий, тоскливый, хмурый, обиженный, огорченный, страдающий, неуверенный, рыдающий.

2. Придумать звукоподражания для образов. (*Звукоречевые импровизации детей.*)

Если дети затрудняются, педагог предлагает им свои варианты звуковых имитаций, например, для нежно поющих песчинок — люни-ли, печально воющего песка — фуссы.

3. Послушать и воспроизвести совместно с педагогом звукоподражания, сопоставляя сенсорные особенности их звучания на

основе анализа моделей речевой интонации. Самостоятельно создать модели на карточках с помощью цветных фигур.

Модели речевой интонации: нежность — высоко, тихо, медленно; печаль — низко, тихо, медленно.

4. Определить, с кем дружат персонажи: с Ритмиками или Ритмошей. Педагог побуждает детей самостоятельно создать ритмический рисунок на своей карточке с помощью Ритмиков и Ритмош (схема 44 на с. XII).

5. Воспроизвести звукоречевые имитации, опираясь на звуковые жесты и ритмоблоки.

Звуковые жесты: нежность — позванивание колокольчиками, печаль — поглаживание бумажными листами друг о друга.

После звукоречевых действий педагог обращает внимание детей на односторонние звуковые дорожки. Ребята рассматривают их, делаются на две команды и на фоне таинственной музыки перевоплощаются в игровые образы. Под шум ветра попеременно интонируют звукоподражания на основе ритмоблоков, используя звуковые жесты.

Обобщение действий детей:

Педагог. Ребята, так кто же в пустыне помогает петь песчинкам? (*Выводы детей.*)

— **ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И АКТЕРЫ!**

Игра-диалог **«Друзья звенящей скалы»**

Развивающая игровая среда: звуковой дизайн (фонограммы с таинственной музыкой, шумом ветра); модели речевой интонации (радость, нежность); образцы камней, одно-, двухголосные звуковые дорожки, ритмоблоки, схема речевой фантазии; 2 карточки (15 x 20 см) с линией посередине; цветные фигуры, отражающие эмоции (качества, состояние) — радость, нежность; Ритмики (3 шт.), Ритмоши (2 шт.), пауза (две короткие палочки или полоски), колокольчики, бубны по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Возле дороги одиноко стояла старая скала. Уже долго она наблюдала за машинами, которые быстро пронеслись мимо. Однажды рано утром возле скалы остановилась грузовая машина. Ее кузов был наполнен маленькими красивыми камешками. Они были гладкими и блестящими. «Как поживаете, мудрая скала?» — ласково спросили камешки. Скала радостно зазвенела, радуясь долгожданной встрече с друзьями.

Проблемно-поисковая ситуация: неужели скалы могут звенеть?

Поисковая задача: придумать и воспроизвести двухголосные звуковые дорожки, создавая звукоречевой диалог между радостной скалой и ласковыми камешками.

Методика проведения

Педагог. Ребята, что такое звенящая скала? (*Предположения детей.*)

☞ **Звенящая скала** немного похожа на гору, только маленькую. Это может быть нагромождение камней, валунов либо огромных тяжелых каменных глыб красно-бурого цвета. От обычных непоющих скал звенящие отличаются своей неровной закругленной поверхностью, на которой расположены маленькие углубления и отверстия, похожие на внутренние ходы и туннели. Ученые говорят, что на разных камнях и их обломках с помощью деревянных палочек можно сыграть какую-нибудь мелодию.

Жители местности, в которой находятся эти скалы, называют их Садам камней или Звенящими скалами. Эти скалы действительно «поют» и звенят, как колокола.

Педагог. Какими бывают камни? (*Предположения и рассуждения детей.*)

☞ Камни имеют разную форму, окраску, размер и цвет, потому что они состоят из одного или нескольких минералов, которые и придают им всякие цветовые оттенки. Они бывают гладкими и шероховатыми, блестящими и матовыми (то есть неблестящими), на кого-то похожими и т. д. Кроме того, камни имеют различное происхождение. Некоторые из них называются осадочными, потому что образовались из осадка (отложений) с помощью ветра, льда, воды. А вот слоистые камни состоят из слоев разных отложений. Но есть и самые красивые камни — это драгоценные, которые переливаются и сверкают разными цветами радуги. Это алмаз, бирюза, жемчуг, малахит, лунный камень, топаз, хрусталь, янтарь и др. (Рассмотрите, пожалуйста, с детьми разные камешки (морские, речные и т. д.).)

Педагог предлагает детям:

1. Выявить эмоциональное состояние персонажей.

Определения образа:

— *радостной скалы*: веселая, ликующая, бодрая, восторженная, оживленная;

— *ласковых камешков*: нежные, милые, приветливые, добрые, отзывчивые.

2. Придумать разнообразные звукоподражания для образов. (*Звукоречевые импровизации детей.*)

Если дети затрудняются, педагог предлагает им свои варианты звуковых имитаций, например, для радостной скалы — зум-ца-ца, ласковых камешков — мель-кё.

3. Послушать и воспроизвести совместно с педагогом звукоподражания, сопоставляя сенсорные особенности их звучания на основе анализа моделей речевой интонации. Самостоятельно создать модели на карточках с помощью цветных фигур.

Модели речевой интонации: радость — высоко, громко, умеренно; нежность — высоко, тихо, умеренно.

4. Определить, с кем дружат персонажи: с Ритмиками или Ритмошами. Педагог побуждает детей самостоятельно создать ритмический рисунок на своей карточке с помощью Ритмиков, Ритмош (схема 45 на с. XII).

5. Воспроизвести звукоречевые имитации, опираясь на звуковые жесты и ритмоблоки.

Звуковые жесты: радость — встряхивание бубна, нежность — перезвон колокольчиков.

После звукоречевых действий педагог обращает внимание детей на одноголосные звуковые дорожки. Ребята рассматривают их, делятся на две команды и на фоне загадочной музыки перевоплощаются в игровые образы. Попеременно интонируют звукоподражания радостной скалы и ласковых камешков на основе ритмоблоков, используя звуковые жесты.

Педагог предлагает детям воспроизвести двухголосные звуковые дорожки, совместно интонируя в речи звуковые имитации «зум-ца-ца», «мель-кё», поочередно обмениваясь звукоподражаниями.

Обобщение действий детей:

Педагог. Как вы думаете, о чем могли рассказать звенящей скале камешки? (*Речевые фантазии детей.*)

Педагог предлагает детям:

а) выбрать любой понравившийся камешек и превратиться в него;
б) немного подумав, рассказать все о своем камне, используя придуманные жесты и звукоподражания по схеме речевой фантазии (рис. 34), например:

— о форме, цвете, поверхности, величине, окраске камня;

— откуда этот камешек появился, как образовался;

— где он живет: в воде (морской или пресной) или траве, на земле или горе, скале и т. д.;

— что из него можно построить: гнездо для птиц, норку для животного, дом или пещеру и т. д.

Для этого рассмотрите, пожалуйста, с детьми схему и побуждайте их объяснить предназначение каждого знака.



Размер камня: маленький, средний, большой и т. д.



Расцветка камня.



Где обитает камешек: в озере, море или океане и т. д.



В горах: сводчатых, складчатых, вулканических и т. д.

Рис. 34. Примерная схема речевой фантазии

Дети воспринимают и интерпретируют полученную невербальную информацию о камне, раскрывая ее смысл со своих позиций. А ребенок помогает им расшифровать свои действия и звукоподражания.

Далее педагог предлагает детям рассказать о придуманном волшебном камешке в рисунчатом письме своему другу из группы, родителям и т. д.

— ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И АКТЕРЫ!

Игра-аранжировка «Пещера и водопад»

Развивающая игровая среда: звуковой дизайн (фонограммы с таинственной музыкой, шумом воды); модели речевой интонации (таинственность, важность, грусть, нежность); одно-, двух- и четырехголосные звуковые дорожки, ритмоблоки; 4 карточки (15 х 20 см) с линией посередине; цветные фигуры, отражающие эмоции (качества, состояние) — таинственность, важность, грусть, нежность; Ритмики (1 шт.), Ритмоши (4 круга, 1 овал), паузы (две короткие и две длинные полоски или палочки), металлофоны, бубны, полиэтиленовые мешочки по количеству детей.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Однажды стремительный водопад попал с высокого уступа реки в старую пещеру. Пробираясь сквозь темные узкие щели и каналы подземного царства, вода услышала необычные звуки: вздохи, скрипы, бульканье и шипение. От испуга она все время натывалась на острые каменные выступы и свисающие сосульки. «Почему в пещере так шумно?» — подумала вода.

Проблемно-поисковая ситуация: кто шумит в пещере под землей?

Поисковая задача: создать и воспроизвести звукоречевую картину «Звуки пещеры».

Методика проведения

Педагог. Ребята, что такое пещера? (*Предположения детей.*)

☞ Пещеры — это пустоты, которые находятся внутри гор, холмов и скал, даже в каменистой почве. Они рождаются по-разному. Например, пещеру может построить вода и ветер, извергающийся вулкан, а также морской прибой, вымывающий в прибрежных скалах извилистые ходы.

Представьте, что капля воды, просачиваясь сквозь щель в скале, растворяет частичку камня и повисает на потолке пещеры. Потом она срывается вниз, а на потолке пещеры остается маленькая каменная частичка в виде пленки. Следующая капля, проникшая через щель, делает пленку еще толще. И через много лет на этом месте вырастет каменная сосулька (около 4 см), которая называется сталактит. Капля, упавшая вниз, тоже постепенно растет и образует каменную башенку — сталагмит. Через огромное количество (миллионы) лет сталактит и сталагмит соединятся и превратятся в сверкающую колонну.

Пещера состоит из глубоких пропастей, извилистых и запутанных ходов. Так как воздух в ней всегда очень влажный, там живут разнообразные насекомые, водные и наземные животные. Их называют еще троглобионты, что означает «живущие в пещерах». Это разнообразные рыбы, рачки, мокрицы, пауки, ложные скорпионы и другие существа. Но самые многочисленные обитатели пещеры — летучие мыши, которые могут летать даже в темноте. Чтобы не натолкнуться на препятствие во время полета по извилистому лабиринту пещеры, летучие мыши издают звуковые сигналы специальным органом, расположенным около носа. Звуки отражаются от различных предметов. Летучие мыши слушают их и ориентируются в полете. (Вспомните с детьми, как это происходило с эком.)

Еще в пещерах обитают насекомые и животные, которые находятся там только какую-то часть своей жизни. Это бабочки, зимующие под землей, некоторые виды кузнечиков, живущие в пещере в дневное время, львы и гиены, а также медведи, отдыхающие там.

Педагог. Что означает слово «водопад»? (*Предположения детей.*)

☞ Водопад — слово, которое состоит из двух частей: «водо» и «пад», что означает: падающая вода. Водопады бывают разными.

Например, каменный и подводный водопад, горячий и ледяной в виде замерзших струй. Как вы думаете, что представляет собой каменный водопад? (*Предположения детей.*)

Каменный водопад формируется из застывшей лавы (огненной массы) после извержения вулкана либо из воды, в которой на протяжении долгого времени откладываются различные соли и минералы, образуя большие окаменевшие сосульки.

Педагог предлагает детям:

1. Выявить эмоциональное состояние персонажей.

Определения образа:

— *таинственных капелек воды*: созерцающие, сказочные, загадочные, мечтательные;

— *важной летучей мыши*: гордая, величавая, неторопливая;

— *грустно поскрипывающих рачков*: унылые, печальные, жалобные, плачущие, неуверенные;

— *нежных бабочек*: трепетные, мирные, ласковые, спокойные.

2. Придумать разнообразные звукоподражания для образов. (*Звукоречевые импровизации детей.*)

Если дети затрудняются, педагог предлагает им свои варианты звуковых имитаций, например, для бульканья таинственных капелек воды — фуль-фульк, сигналов важной летучей мыши — вумм, грустного поскрипывания рачков — гикс, порхания нежных бабочек — нью-кю.

3. Послушать и воспроизвести совместно с педагогом звукоподражания, сопоставляя сенсорные особенности их звучания на основе анализа моделей речевой интонации. Самостоятельно создать модели на карточках с помощью цветных фигур.

Модели речевой интонации: таинственность — средний диапазон звучания голоса, тихо, медленно; важность — низко, громко, медленно; грусть — низко, тихо, медленно; нежность — высоко, тихо, медленно.

4. Определить, с кем дружат персонажи: с Ритмиками или Ритмошами. После этого самостоятельно создать ритмический рисунок на своей карточке с помощью Ритмиков, Ритмош (*схема 46 на с. XII*).

5. Воспроизвести звукоречевые имитации, опираясь на звуковые жесты и ритмоблоки.

Звуковые жесты: таинственность — игра на металлофоне, важность — удары кулачком в бубен, грусть — шарканье ступнями ног о пол, нежность — шуршание полиэтиленовым мешочком.

После звукоречевых действий педагог обращает внимание детей на одноголосные звуковые дорожки. Ребята рассматривают

их, делятся на четыре команды и на фоне таинственной музыки перевоплощаются в игровые образы. Попеременно интонируют звукоподражания на основе ритмоблоков, используя звуковые жесты.

Педагог предлагает детям под шум воды создать аудиокартину «Звуки пещеры» на основе воспроизведения четырехголосной звуковой дорожки, совместно интонируя в речи звуковые имитации «фуль-фульк», «вумм», «гикс», «ню-кю», поочередно обмениваясь звукоподражаниями.

Обобщение действий детей:

Педагог. Ребята, кто еще мог шуметь в пещере? (*Речевые фантазии детей.*)

— **ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ САМЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ФАНТАЗЕРЫ И АКТЕРЫ!**

Игра-драматизация «Эр и Эл»

Развивающая игровая среда: звуковой дизайн (фонограммы с таинственной музыкой, шумом ветра, пением птиц, шелестом листьев); модели речевой интонации; шумовые и музыкальные игрушки-инструменты (колокольчики, барабан, бубен, металлофон, трещотка, рубель, маракасы, погремушки, ложки, тарелки, дудочки, цитры, свистульки и т. д.); бумага разного качества, бумажные коробки, наполненные крупой, песком, камешками, желудями и т. д.; металлические, деревянные предметы, ракушки, пуговицы на леске; цветные фигуры, отражающие эмоции (качества, состояние) — решительность, страх, тоска, грусть, взволнованность, нежность, мечтательность, удивление, трепетность, храбрость, восторг; карандаши, фломастеры, краски, мольберт.

Проектирование воображаемой проблемной ситуации:

— Жили-были в одном лесу Эр и Эл.

Эр — огромный медведь, бурый, косолапый, очень сильный.

Эл — лупоглазый лягушонок величиной с маленькую монету.

Эр ничего не знал про Эла. Он хозяйничал в лесу, выворачивал коряги, вламывался в чащу, отыскивая ореховые и медовые сокровища, а ночью ревел от непонятной тоски. (Озвучивание: шаги медведя сквозь чащу, выворачивание коряг, медвежий рев.)

«Что ты мечтаешь? Чего тебе не хватает?» — укоряла его медведица.

«Не знаю, сам не знаю», — виновато затихал он.

Лягушонку в такие минуты так хотелось вылезти из укрытия и дотронуться лапкой до мохнатой щеки зверя. Но он боялся. Он

всегда и всего боялся: птичьего крика, громкого шороха, каждого подвижного и неподвижного камня. (Озвучивание: птичий крик, тихие и громкие лесные шорохи, падающий камень.)

Однажды они встретились.

Эл, весь во власти грез, сидел в середине розового цветка шиповника. Он чуть не умер от страха, когда ветка качнулась от мощного медвежьего выдоха. (Озвучивание: вздох лягушонка и выдох медведя.)

Эр удивился: кто это в цветке? Ростом с орех, зеленого цвета, лапки тонкие, глаза как прожекторы.

«Ты кто?» — спросил он.

«Я Эл, лягушонок», — последовал робкий ответ.

«А что ты делаешь здесь?»

«Хотел послушать, как бабочка хлопает крыльями». (Озвучивание: хлопанье крыльев бабочки.)

Глаза у зверя стали желтыми и прозрачными.

«И слышал?»

«Не прилетели они еще... Были только пчела и шмель». (Озвучивание: полет пчелы и шмеля.)

Медведь отчего-то забеспокоился:

«Они тебя не укусили?»

Эл ничего не ответил. Он помотал головой, сжал лапки и поднял на зверя робкий взор своих зеленых прожекторов.

Медведь взволнованно засопел.

«Иди ко мне», — и осторожно сгреб когтистой ланой зеленого малыша.

Он посадил его на свое дремучее плечо, и снова пошел сквозь чащу, и снова выворачивал коряги.

Ему казалось, что на плече у него лучик солнца.

Эл храбро глядел по сторонам. Иногда он просил друга быть тихим-тихим. Тогда они вместе слушали шуршанье падающего листа, шаги ночной прохлады. Видели, как распускается цветок, рождается роса и бродит звезда. (Озвучивание: шуршанье падающего листа, шаги ночной прохлады, ликование цветком, звон росы, полет звезды.)

И оба были счастливы. (По Э. Киселевой.)

Поисковая задача: интонационно озвучить сказку с помощью разнообразных звукоподражаний.

Методика проведения

Педагог предлагает детям:

1. Послушать сказочную историю.
2. Выявить сказочные образы, их действия и природные явления, которые можно симитировать звуками. Определить их

эмоциональное состояние: сердитые шаги медведя сквозь чащу, жестокое выворачивание коряг, медвежий рев, нежный птичий крик, нежные тихие и игривые громкие лесные шорохи, решительный падающий камень, взволнованный вздох лягушонка и выдох медведя, нежное хлопанье крыльев бабочки, радостный полет пчелы и шмеля, спокойное шуршание падающего листа, загадочные шаги ночной прохлады, ликование цветком, таинственный звон росы, мечтательный полет звезды.

3. Придумать для них и проинтонировать разнообразные звукоподражания, сопоставляя сенсорные особенности их звучания на основе анализа моделей речевой интонации — сердитости, нежности, радости, удивления, взволнованности, решительности, мечтательности. Подобрать соответствующие звуковые жесты, включающие как действия детей, так и игру со звучащим материалом (бумагой, мешочками, ракушками, камешками и т. д.), музицирование на шумовых и музыкальных игрушках-инструментах.

Если дети затрудняются, педагог предлагает им свои варианты звуковых имитаций: шаги медведя сквозь чащу (бум, шлоп, драб), выворачивание коряг (хрумсь), медвежий рев (рры-ы-ы, у-у-у), птичий крик (тюль-ля-лю, угу, при-рья, пиу-циу), тихие и громкие лесные шорохи (ша, шухх, брям, гу-ццур), падающий камень (тур-рам), вздох лягушонка и выдох медведя (о-ой, ухх), хлопанье крыльев бабочки (тюд-лям), полет пчелы и шмеля (ззум, жжу), шуршанье падающего листа (шшаш-ах, цииш), шаги ночной прохлады (шу-чу-ща, мо-ля-чипь), ликование цветком (бау, ого-го), звон росы (суль-ль-лём, шпиль), полет звезды (фау-у-у-фиу-у-у, кю-ю-юль).

4. На фоне голосов птиц, шума ветра или шелеста листьев совместно с педагогом интонационно озвучить сказку звукоподражаниями, звуковыми жестами и игрой на шумовых и музыкальных игрушках-инструментах, соответствующими характеру образов.

5. Создать цветную палитру сценария сказки на основе (коллективного или индивидуального) моделирования сюжета с помощью красок, карандашей, фломастеров или цветных фигур из бумаги. Дети в данном случае перевоплощаются в сценаристов.

В процессе моделирования цветной палитры сценария сказки можно использовать разнообразные фигуры: круги, квадраты, овалы, ромбы и т. д., варьируя их расположение, конструируя из них какую-либо фигуру, располагая аудиомодели в соответствии с параметрами звучания голоса (низко, средний диапазон звучания, высоко) (рис. 35 на с. XII).

Далее совместно с педагогом дети могут придумать свою сказку, меняя местами цветные фигуры и аудиомодели, опираясь на их внешние признаки: цвет, величину, линейные очертания. Первоначально необходимо использовать два контрастных образа, например, ласковый колокольчик и обиженная шишка, важный лев и мечтательная коала, отважный зимородок и загадочный соловей и т. д. Затем количество персонажей можно увеличить до трех и более.

Таким образом, инсценируя сюжеты разных сказок, дети могут сочинять свои сценарии для мини-спектаклей, а также создавать для них декорации, элементы костюмов, подбирать шумовые эффекты и т. д.

Мини-информация для педагога.

Игры-драматизации проводятся в течение определенного времени, позволяющего детям спокойно и полноценно создавать звукоречевые театральные мини-спектакли.

Литература

1. *Басин, Я. З.* И творцы, и мастеровые / Я. З. Басин. Мн., 1988.
2. *Гумилевская, М. В.* Почему так бывает? / М. В. Гумилевская. Мн., 1987.
3. *Никашина, Г. А.* В мире фантазии и звуков : пособие для педагогов дошк. учреждений и муз. руководителей / Г. А. Никашина. Мозырь, 2004.
4. Что такое? Кто такой? (Спутник любознательных) : в 2 кн. / ред.-сост.: Л. П. Печков, В. И. Рубин. М., 1968.
5. Я познаю мир : естествознание : детская энциклопедия / [Д. С. Щигель]. М., 2003.
6. Я познаю мир : загадочные растения : детская энциклопедия / [Б. Н. Головкин, М. Т. Мазуренко, И. В. Черныш]. М., 2002.
7. Я познаю мир : растения : детская энциклопедия / [сост. Л. А. Багрова ; под общ. ред. О. Г. Хинн]. М., 1995.
8. Я познаю мир : чудеса природы : детская энциклопедия / [И. В. Черныш ; под общ. ред. Е. М. Ивановой]. М., 2002.

Содержание

ОТ АВТОРА	3
ИГРОВОЙ БЛОК ПОЗНАНИЯ «ПЕРВООТКРЫВАТЕЛИ КРАСОТЫ И ТАИН ПРИРОДЫ»	4
ИГРЫ-ДИЗАЙНЫ	4
Жук и оса	8
Грациозные бабочки	11
Дивные рыбки	12
Морской конек	14
Зонтик	16
Причудливые облака	17
Оранжевая орхидей	19
Удивленный поезд	20
Необычный дендрарий	22
Что там за окном?	25
Кислое настроение	27
Фейерверк смеха	30
Зоркая стрекоза	31
Луговые цветы	34
Разноликий дождь	35
Подарок для куклы	38
Разноцветные стены	40
Медведь в лесу	42
Чудесные камни	44
Задумчивая ель	46
ЗВУКОРЕЧЕВЫЕ ИГРЫ-ФАНТАЗИИ	48
Игра-имитация «Жемчужные ракушки»	55
Игра-диалог «Моллюск и раковинка»	60
Игра-аранжировка «Необычный разговор ракушек»	63
Игра-имитация «Загадочные звуки океана»	66
Игра-диалог «Глубоководная беседа»	69
Игра-аранжировка «Шумный океан»	71
Игра-имитация «Омар и налим»	73
Игра-диалог «Слон-мореплаватель и кит-кошатка»	74
Игра-аранжировка «Рыбы посиделки»	77
Игра-имитация «Язык ароматов»	79
Игра-диалог «Виктория и голубой гиацинт»	81
Игра-аранжировка «Хитрые растения»	83
Игра-имитация «Водяной воробей»	86
Игра-диалог «Скрипящий лягустан»	88

Игра-аранжировка «Морской переполох»	90
Игра-имитация «Ветер-невидимка»	93
Игра-диалог «Лесное эхо»	96
Игра-аранжировка «Буря»	98
Игра-имитация «Эвкалипт и коала»	100
Игра-диалог «Кенгуру и кузнечик»	103
Игра-аранжировка «Раннее утро в лесу»	105
Игра-имитация «Носорог и кокосовая пальма»	107
Игра-диалог «Колибри и обезьянка»	110
Игра-аранжировка «Джунгли»	112
Игра-имитация «Поющий песок»	114
Игра-диалог «Друзья звенящей скалы»	116
Игра-аранжировка «Пещера и водопад»	119
Игра-драматизация «Эр и Эл»	122
Литература	126

Схема 26



Схема 27



Схема 28

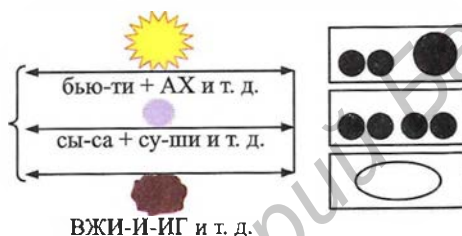


Схема 29

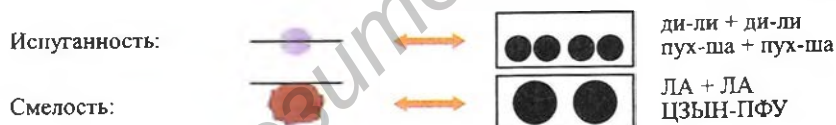


Схема 30

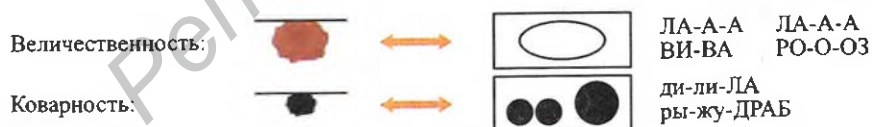


Схема 31

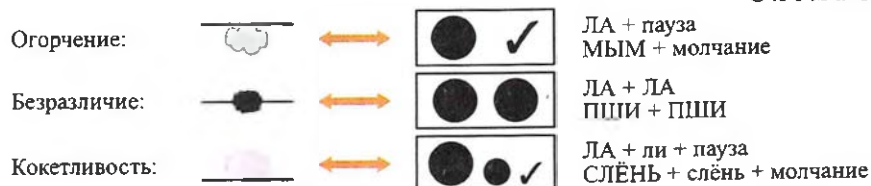


Схема 32

Храбрость:				ди-ли + ЛА ба-у + РУ
Задумчивость:				ЛА + пауза КЫН + молчание

Схема 33







Бодрость:				ди-ли + ЛА лё-ри + ЗОМ
Капризность:				ЛА + ди-ли ПЫХ + ну-ли

Схема 34













Нежность:				ЛА + ли + пауза МИЛЬ + лю + молчание
Удивление:				ди-ли + ЛА фу-би + ОХ
Ярость:				ЛА + ди-ли СКРУЦ + жум + жум
Отважность:				ЛА + ЛА ЖЫГ + ЗАМ



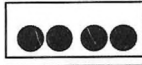


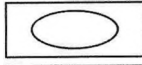



Схема 35

Игривость:				ди-ли + ЛА фю-ли + ВАЙ
Ревущая заносчивость:				ЛА-А-А БУЖЖ

Схема 36

Изумление:				ЛА + пауза ФАУ + молчание
Задумчивость:				пауза + ЛА молчание + ФАУ

Схема 37

Взволнованность:				ди-ли + ди-ли фи-у + ци-у
Величественность:				ЛА-А-А РУЖЖ
Грозность:				ЛА + ЛА БУМЦ + БУМЦ



Детство — период интенсивного обогащения личности знаниями и впечатлениями об окружающем мире. Стремление ребенка активно открывать что-то новое о себе и окружающих явлениях — одна из характерных особенностей проявления его неутолимого познавательного отношения к действительности. В этой связи на современном этапе особую значимость приобретает определение педагогических условий познавательного развития дошкольника.

Расширение познавательного опыта ребенка, на наш взгляд, означает не пассивное усвоение каких-либо определенных знаний, а прежде всего творческий поиск информации на основе ее переживания, осмысления и нахождения в ней личностного смысла. Такое становится возможным только лишь при условии возникновения и развития игровой деятельности, способствующей самовыражению ребенка, формированию у него багажа энциклопедических знаний, познавательно-исследовательской активности, стимулирующей саморазвитие его личности.

Безусловно, такой процесс требует от педагога особой организации содержания и методов работы с детьми. Каким же образом нужно построить игровое взаимодействие с ребенком? Какое игровое пространство необходимо создать педагогу, чтобы обеспечить полноценное эмоционально-интеллектуальное развитие старших дошкольников, стимулировать их любознательность, направлять в русло усвоения ценностей окружающей действительности? Обо всем этом Вы сможете узнать, заглянув в пособие «**Весь мир в игре: игровая модель познавательного развития ребенка**», состоящее из четырех частей.

В первой части «**Минуты познания**» Вы сможете ознакомиться с сущностью педагогической модели включения дошкольников в процесс познания окружающего в условиях игровой деятельности. Там же можно найти ответы на вопросы, касающиеся первоначальной организации, содержания и методов работы, направленных на формирование энциклопедических знаний у ребенка путем введения в воспитательно-образовательный процесс минут познания и любования.

Вторая часть «**Исследователи Вселенной**» посвящена исследовательскому блоку познания, включающему в свою структуру *познавательные игры*: игру-экспериментирование и игру-моделирование. Их сущность выражается в поиске детьми средств и способов решения проблемно-игровых ситуаций посредством ориентировочно-исследовательских и ассоциативных действий в условиях игрового экспериментирования и художественного моделирования.

Игровые занятия, разработанные на основе *художественно-познавательных игр*, мы представляем в третьей части пособия — «**Первооткрыватели красоты и тайн природы**». В частности, это звуко-речевые игры-фантазии и игры-дизайны, которые направлены на познание красоты, уникальной одухотворенности и гармонии окружающей действительности. В данном случае, приобщая детей к эмоциональному познанию мира природы, мы формируем у них жизненно важный ориентир, выражающийся в способности откликаться на многообразную красоту Вселенной, переживать и осознавать ее гармоническое единство. В дальнейшем это приводит к развитию основ эстетического мироотношения, которое проявляется у ребенка в потребности постоянно ощущать красоту, во внутренней чувствительности к восприятию и переживанию гармонии форм, цветовых и звуковых сочетаний природного мира, в умении удивляться всему необычному и неповторимому.

О том, как можно систематизировать знания и впечатления, приобретенные дошкольниками в процессе познавательной деятельности, Вы можете узнать, прочитав четвертую часть пособия — «**Фантазеры, логики и стратеги**». В ней мы предлагаем Вашему вниманию *логические и социально-адаптационные игры*, а также *поливариативные игры-фантазии*, ориентированные на творческое и практическое применение детьми имеющегося познавательного опыта в различных жизненных ситуациях.

Ну а теперь, держа в руках все четыре части пособия, в добрый путь познания! Вместе с детьми с интересом и любопытством познавайте и исследуйте удивительный и необыкновенный мир Вселенной! Открывайте для своих воспитанников и себя чарующую красоту и уникальные неповторимые разнообразия и единства тайн природы!

ISBN 978-985-514-455-8



9 789855 144558

Гармония