

СТАТЬЯ

«Развитие детского творчества в театрализованных играх»

В программе «От рождения до школы» появились инновации: предлагается новый формат праздников, с опорой на детские интересы и детскую инициативу; предлагается новый формат взаимодействия с родителями, когда родители и воспитатели не «заказчик» и «исполнитель», а коллеги и партнеры, у которых общая задача.

Современные подходы к развитию детского творчества ориентируют педагогов на создание условий, в которых ребёнок занимает субъектную (активную) позицию, то есть именно ему, ребёнку, а не взрослому принадлежит право выбора, право проявить себя, выразить свою мысль и т.д.

В художественно-творческой деятельности создать такие условия для сотрудничества с ребёнком, с одной стороны, удобно, а с другой, не так просто. Уж больно велик соблазн придумать всё за детей, всё им подсказать, распределить кто, что и как делает. Для решения этих проблем предлагается оригинальная технология, в её основе – обыгрывание известных и понятных детям ситуаций, которые можно представить в виде смысловых моделей, являющихся опорой в процессе совместного сочинительства. Важно, чтобы выбранный сюжет или ситуация были понятны и интересны детям, иначе они не смогут самостоятельно придумывать и будут ждать подсказки от взрослого. Ниже предлагается анализ моделей и методика их обыгрывания.

Моделирование сюжетов для построения сценариев

Сначала детям лучше предлагать для обсуждения и дальнейшего обыгрывания **стереотипные** ситуации, закреплённые в бытовой культуре как известные обряды или традиции, например, празднование **Дня Рождения** или встречу **Нового Года**, празднование **Дня матери** или **День Земли**. Начнём с наиболее понятного детям события – дня рождения.

1. **Игра в «День Рождения»**

Действительно, каждый ребёнок с детства знает, что у всех есть день рождения. Дети сами вам расскажут, что в это день полагается поздравлять именинника, дарить ему подарки, а именинник, в свою очередь, должен заранее пригласить гостей, приготовить угощение, продумать, как он будет развлекать их и т.д. Анализ данной традиции высвечивает некую схему или модель: «Именинник» – «Гости» – «Угощение» – «Поздравление» – «Увеселения». Может появиться также и «Незванный гость», либо случиться непредвиденное происшествие, и тогда в данном сюжете произойдёт столкновение, противоборство разных сил (добра и зла). Таким образом, сюжет празднования «Дня Рождения» приобретёт законченное драматургическое развитие. Рассмотрим разные варианты его обыгрывания.

	Именинник	Гости	Угощения	Подарки	Незванный гость
1.	Красная Шапочка	Бабушка, лесные звери, кто ещё? (вопрос для детей)	Пирожки, что ещё?	Какие?	Кто?
2.	Чебурашка	Крокодил Гена, кто ещё?			
3.	Буратино	Мальвина, Пьеро, кто еще?			

Если на место именинника подставлять разных персонажей, то на основе этой схемы можно смоделировать множество ситуаций. В предлагаемой таблице (см. столбец б) приведены такие примеры.

Нетрудно заметить, что традиция празднования дня рождения может быть опорой для фантазирования. Конечно, персонажи игры выбираются произвольно либо в соответствии с сюжетами сказок (сначала, безусловно, необходима помощь взрослого). А кто придёт на день рождения без приглашения и что тогда произойдёт – это уже игровая задача, которую можно решить вместе с детьми и таким образом сочинить оригинальный сюжет, свой сценарий игры.

Итак, игровые задания:

1. Придумать:

- Кто придёт в гости?
- Какие подарки принесут гости?
- Какое будет приготовлено угощение?
- В какие игры все будут играть?
- Какой незваный гость пожалует, и что тогда произойдёт?
- Сочинить конец.

2. Придумать и изготовить:

- Эскизы костюмов;
- Атрибуты для игры;
- Декорации (или их элементы).

3. Подобрать музыку:

- Для общих танцев;
- Для характеристики персонажей и т.д.

4. Придумать, в каком жанре обыграть (для старших дошкольников):

- Как спектакль (театр игрушки, кукольный или теневой театр, в жанре пантомимы, мюзикла и т.д.);
- Как литературно-музыкальную викторину для родителей;
- В литературном жанре (сочинить свою историю и нарисовать к ней иллюстрации, т.е. создать «книгу»).

Данная модель, на наш взгляд, универсальна. По этому подобию развивается сюжет известной сказки К.И. Чуковского «Муха-Цокотуха». Примеры такого моделирования также приведены в методическом пособии «От игры до спектакля» (описание сюжета «День Рождения Зимы»). Действительно, вымышленный «День Рождения» может отмечать и исторический персонаж, и герой сказки, и Время года (Зима, Весна, Лето, Осень), и, наконец, просто любой предмет (например, любая игрушка, стол, книга и т.д.). Сколько простора для фантазии! Представьте, например, любимая кукла Барби отмечает свой день Рождения, как она пригласила в гости разные игрушки (Матрёшку, Буратино, Робота и др.), или как в лесу на поляне расцвёл Цветок необыкновенной красоты и к нему спешат с поздравлениями другие цветы, а также Бабочки, Стрекозы, Кузнечики...

2. Игровой сюжет – «Встреча Нового Года»

На этой основе разработан целый сценарий – «Малыш встречает Новый Год» Известно, что в современной традиции этот праздник не обходится без нарядной ёлки, хороводов вокруг неё, прихода Деда Мороза и Снегурочки и, конечно, без подарков и поздравлений.

Подставляя в эту схему разных персонажей, представим, например, как и с кем Баба Яга (Три поросёнка, Чиполлино, Серый Волк и др.) празднуют Новогодний праздник, каким образом они нарядили ёлку, какие водят вокруг ёлки хороводы, как и кого они поздравляют, что делают на Новый Год, о чём мечтают, какие дарят и получают подарки (см. таблицу).

	Персонаж (встречающий Новый Год)	Гости	Убранст во Ёлки	Поздравлен ия (от кого и кому)	Игры, хороводы	Подарки	Незваны й гость
1.	Снежная Королева						
2.	Карлсон						
3.	Незнайка						

Можно придумать различные ситуации, меняя место встречи Нового Года. Например, на Северном полюсе, в Африке, Антарктиде и т.д. Новая ситуация повлечет за собой и другие изменения. Так, например, встреча Нового года в Африке потребует обдумывания, кто там живёт, растут ли там ели и т.д., и таким образом создаётся целая сцена. **Например:**

Африка, Африка!
Солнце светит ярко.
Дед Морозу в Африке
Будет очень жарко.
Снега вовсе нет у нас.
Вместо ёлки – ананас...
Как же будем в Новый Год
Мы водить здесь хоровод?

Действительно, кем или чем заменить ёлку? Дети могут придумать разные варианты – пальмой, ананасом, Жирафом (поскольку он высокий). Жирафа можно украсить как ёлку блестящей мишурой и затем водить вокруг него хоровод. **Например:**

У всех Новый Год –
И у нас Новый год.
Заведём вокруг Жирафа
Хоровод, хоровод.
Он добрый у нас,
Он весёлый у нас,
Вместо ёлочки зелёной
Сам пошёл с нами в пляс.

Конечно, подобные сцены вызывают у детей смех, желание пошутить. При этом важна сама атмосфера сочинительства, развивающая у ребёнка чувство юмора, фантазию и воображение.

3. Игры в семейные праздники

Кроме названных праздничных сюжетов, в основу игры могут быть положены и такие события, как **Новоселье** (вспомним сказку «Кошкин дом»), **Свадьба** и т.д. Методика совместного сочинительства в этих вариантах аналогична.

4. Игры в «Путешествия»

Известно, что для путешествия необходимо определить:

- 1.Цель – зачем организовано путешествие (например, что-то достать, кому-то помочь, что-то узнать и т.д.).
- 2.Маршрут.
- 3.Транспортные средства.
- 4.Попутчиков.
- 5.Багаж (что с собой нужно взять для достижения цели) и др.

От постановки цели зависят практически все остальные составляющие: транспорт, маршрут, попутчики, багаж и т.д. В процесс сочинения сюжета педагог вовлекает детей, предлагая им решить творческие задачи:

*На каком транспорте будем путешествовать? (выбрать реально существующий транспорт или волшебные средства: ковёр-самолёт, сапоги-скороходы, волшебная палочка, «Машина Времени». Позволяющие перемещаться в пространстве и времени и т.д.).

*Кого с собой возьмём?

*Какой необходим багаж? Какие могут случиться неприятные неожиданности?

Данная модель также является универсальной и может иметь много вариантов в зависимости от цели, персонажей. Маршрута, транспортных средств и т.д.

5. Игровая ситуация «Исполнение желаний»

По такому принципу прививается сюжет сказки «Цветик-Семицветик», «По Щучьему велению», «Сказка о Золотой Рыбке» и др. Исходным моментом в развитии игрового сюжета может быть какой-либо волшебный

предмет (например, «волшебная палочка»), сказочный персонаж: Фея, Старик Хоттабыч, Золотая Рыбка, Щука и др.). Поскольку данная идея часто используется в русских и волшебных сказках, детям модно предложить сочинить свою историю по мотивам известных сюжетов.

6. Сочинение сценария игры на основе содержания сказки

В основу игры-драматизации может быть положена как основная сюжетная линия, так и отдельные сцены. В некоторых случаях используется текст и последовательность событий, если содержание позволяет включить выступления детей и создать игровые ситуации.

Вариантом этой модели может быть использование **персонажей сказки** как ведущих утренника, что также широко используется в практике.

7. Игра в пересказывание сказок и историй «наоборот»

Сочинить новый сюжет можно путём пересказывания событий в обратной последовательности либо изменив характеристики персонажей, мотивы их поступков и т.д.

Попробуем, например, подсказать, как можно рассказать сказку «Колобок», наоборот. Сначала всё происходит по тексту сказки. После того, как Старуха испекла Колобок и положила его на окошко студиться, педагог замечает, что Старуха от работы устала и заснула, а Колобок лежал-лежал на окошке, стал черстветь и... покатился по дорожке. Затем он встречается с известными персонажами и предлагает им себя съесть (поёт рекламную песенку).

Итак, творческие задачи:

- 1.Сочинить рекламную песенку Колобка.
- 2.Придумать ответы зверей, которые не хотят его есть.
- 3.Придумать счастливый (и поучительный) конец все истории.

Такую сказку, как «Теремок», также можно пересказать «наоборот», оттолкнувшись от скрытого предостережения, заложенного в её сюжете. На самом деле Теремок разваливается не по вине Медведя, а потому, что согласно народному поверью, в заброшенных избах нельзя селиться,

поскольку в них обитает «нечистая сила», которая не позволит новым хозяевам там располагаться. Поэтому напрашивается другой ход событий: звери подходят к Теремку, спрашивают, кто там живёт, но заходить туда не решаются. Постепенно они все собираются у ворот Теремка и решают построить новый дом. Заканчивается сказка новосельем и общим весельем.

8. Игра в «Детективные истории»

Далее предложим модель, широко используемую как в сказках, так и в современных мультфильмах – «Детективные истории» (похищение предметов, героев и т.д.).

9. Поучительные истории

В основе данной модели – басни, притчи, короткие сказки и истории, имеющие поучительный смысл.

10. Балы и маскарады

И завершает этот список модель, на основе которой строятся очень многие детские утренники – это Балы и Маскарады.

Итак, были коротко описаны некоторые опорные схемы, модели, на основе которых можно «конструировать» игровые сюжеты для сценариев праздничных утренников, вечеров развлечения и, практически, любых занятий – по экологии, развитию речи, математике, физкультуре, изобразительной деятельности, музыке.

Предложенная технология поможет в работе с детьми и даст новый толчок для творческого поиска, увлекательного сотрудничества с ребёнком. Всякое творчество – это процесс создания чего-либо нового, т.е. именно нового продукта.

Список используемой литературы:

Маханева М.Д. «Театрализованные занятия в детском саду» - М.:ТЦ Сфера; 2001

Антипина А.Е. «Театрализованная деятельность в детском саду» - М.: ТЦ Сфера, 2006;

Минаева В.М. Развитие эмоций дошкольников. Занятия, игры» - М.: АРКТИ, 2001;

Петрова Т.И., Сергеева Е.Л., Петрова Е.С. «Театрализованные игры в детском саду» - М.: Школьная пресса, 2000;

Рахно М.О. «Домашний кукольный театр» - Ростов н/Д: Феникс, 2008.

Музыкальный руководитель Куприянова Ф. Н.

