

Описание Технологии «Exprompt and Game».

Разработала: Денисенко Татьяна Викторовна,
музыкальный руководитель.

Технология, которую я представляю, разработана и используется в работе с детьми старшего дошкольного возраста в театральной студии «Арт-фантазия». Срок реализации -1 год. Занятия проводятся 1 раз в неделю, 1 академический час. В конце года проводится традиционное итоговое мероприятие для воспитанников и сотрудников ДООУ. Раз в два года студия принимает участие в краевом фестивале детских самодельных театров кукол «Страна чудес».

Цель моей деятельности – развитие музыкальных и театрально-речевых способностей при субъектной позиции ребенка. Эти способности можно развивать при помощи дидактических игр, многократных упражнений, но эффективнее это происходит в самобытной детской игре. В старшем дошкольном возрасте сюжетно-ролевая игра выходит на новый уровень – сюжетосложение.

Суть, технологии «Exprompt and Game» состоит в синтезе сюжетосложения, элементов импровизации и социо-игрового стиля.

Сюжетной игре не свойственно предварительное планирование и жесткое следование плану. В этом проявляются ее специфические черты — необязательность, свобода выбора действий. В начале игры дети, как правило, определяют лишь ее тему в общем виде, а дальше события в сюжете постепенно нарастают, как снежный ком. Общий сюжет складывается из предложений участников уже в процессе самой игры. Для того чтобы дети могли реализовать свои творческие возможности и действовать согласованно, несмотря на всю прихотливость индивидуальных замыслов, необходимо овладение новым, более сложным способом построения игры — совместным сюжетосложением.

I этап технологии «Exprompt and Game».

Совместное частичное изменение - «расшатывание» уже известных сказочных сюжетов (изменение главного героя, его задачи, волшебного средства) + проигрывание получившейся истории + импровизация в заданной образовательной ситуации.

II этап технологии «Exprompt and Game».

Придумывание новой сказки с соединением сказочных и реалистических элементов + проигрывание получившейся истории + импровизация в заданной образовательной ситуации.

III этап технологии «Exprompt and Game».

Развертывание нового сюжета с разноконтекстными ролями + проигрывание получившейся истории + импровизация в заданной образовательной ситуации.

IV этап технологии «Exprompt and Game».

Придумывание новых историй на основе реалистических событий + проигрывание получившейся истории + импровизация в заданной образовательной ситуации. Чаще всего сюжеты возникают из совместного проживания проектов и событий в группе. На каждом этапе ведется видеосъемка, она позволяет детям увидеть конечный продукт их творчества, обеспечивает рефлексию.

Сказка, придуманная детьми, разыгрывается здесь и сейчас. В нашей студии нет места для заучивания текстов, утомительных репетиций, освоения сугубо театральных приемов. Таким образом, снимается зажатость, дети находятся в естественном для них состоянии придумывания игры. Они легко и непринужденно играют выбранные роли, произносят свои собственные тексты, выбирают место действия, необходимые атрибуты и оборудование и получают от этого удовольствие. Я выступаю в роли партнера, умеющего интересно играть. Моя цель – создание благоприятной эмоциональной атмосферы, позволяющей воспитанникам свободно проявляться в творчестве, помочь детям воплотить их замыслы.

Важная роль отводится музыке и звуку, по ходу проигрывания сказки звучат разные музыкальные отрывки, которые способствуют детской импровизации. **Импровизация**, в моем понимании, это неподготовленное сиюминутное спонтанное выражение своих чувств и мыслей в музыкальном, пластическом движении, в пении и игре на музыкальных инструментах.

По ходу сюжетной линии сказки я «вбрасываю» ситуации, которые помогают решать образовательные задачи.

Считаю важным, чтобы созданные мной ситуации не регламентировали дальнейшую деятельность детей, не ломали сказку, а обогащали ее. Использую следующие приемы («..И вдруг..», «Звуковые эффекты», «Озвучивание», «Волшебные предметы», «Невидимые предметы», «Превратился сам», «Превращение предмета», и др.), которые гармонично вплетаются в детскую деятельность и дают возможность детям импровизировать. Универсальность этих приемов заключается в том, что они провоцируют детей на самостоятельный поиск выразительных средств, для создания образа музыкально-ритмической деятельности, песенном творчестве, игре на детских музыкальных инструментах.

Часто такие ситуации возникают спонтанно. Моя задача – увидеть их и использовать для решения образовательных задач.

Импровизационные ситуации способствуют формированию у детей игрового поведения, развитию театрально-речевых и музыкальных способностей.

Проект реализуют музыкальные руководители или воспитатели, владеющие социо-игровой технологией, приемами организации сюжетно-ролевой игры.

Очень важна организация среды для творчества, возможность ее быстрой и легкой трансформации с помощью нехитрого реквизита. Оборудование и инвентарий: Синтезатор; акустическая система; музыкальный центр «Караоке»; проектор с экраном; лазерная установка; передвижные платформы; ширмы; крупные акониты; ткани разного размера; бросовый материал; элементы костюмов; музыкальные инструменты; неоформленный материал; коллекция звуковых и видео эффектов. Все эти элементы обеспечивают развитие творческих способностей, провоцируют развитие игровой деятельности дошкольников.

Планируемые/полученные результаты применения технологии «Exprompt and Game».

В процессе сюжетосложения по представленной технологии у ребенка наряду с развитыми игровыми умениями:

1. Сформирована активная деятельностная позиция, он готов к спонтанным действиям, способен к созданию нового образа, отличающегося оригинальностью, вариативностью, гибкостью.

2. Творчески проявляет себя в сочинении песенных, танцевальных, двигательных импровизаций. Владеет навыками игры-импровизации на детских музыкальных инструментах.

3. Участие детского театрального коллектива в IV краевом фестивале детских самодеятельных театров кукол «Страна чудес» (диплом лауреата фестиваля), в V краевом фестивале детских самодеятельных театров кукол «Страна чудес» (диплом лауреата).

Опыт и история.

В основе технологии «Exprompt and Game» лежит:

1. Подход к организации сюжетной игры в детском саду Н. Михайленко, Н. Коротковой;

2. Приемы, изложенные в программе «Арт-фантазия» Н. Чуриловой;

3. Методические рекомендации из пособия «Детский совет» Л.В. Свирской;

4. Принципы социо-игровой педагогики Ф.П. Ершовой, В.М. Букатова, Е.Е.Шулешко.

Технология «Exprompt and Game» разработана мною самостоятельно для развития музыкальных и театрально-речевых способностей при субъектной позиции ребенка.

Дошкольное учреждение, в котором я работаю, реализует Основную образовательную программу дошкольного образования МАДОУ. Программа разработана на основе ФГОС ДО и парциальных программ по каждой образовательной области. Цель программы, сформулированная участниками образовательных отношений – выявление и развитие способностей дошкольников при субъектной позиции ребенка.

Возможность тиражирования.

Возможна передача опыта по использованию данной технологии в рамках ГМО музыкальных руководителей, на городском педагогическом совете, образовательном форуме.

Дополнительно.

Деятельность театрального кружка вышла на качественно новый уровень.