**КОНСПЕКТ МЕРОПРИЯТИЯ (ТЕАТРАЛЬНО-ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ) С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СОЦИО-ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ БУКАТОВА В.М.**

***Руднева Екатерина Валериевна, воспитатель***

***МБДОУ «Детский сад №323», г. Самара***

***E-mail:*** [***sdo.ds323@63edu.ru***](mailto:sdo.ds323@63edu.ru)

|  |  |
| --- | --- |
| **Тема: ««Репка»** |  |
| *Форма проведения:* | **занятие** |
| *Возрастная группа* | **4-5 лет** |
| *Задачи:* | 1.Закрепить знание сюжета сказки «Репка»;  2.Развивать интонационную выразительность и мимику детей;  3Формировать умение работать в малой группе, договариваться о ролях;  4.Стимулировать самостоятельность в выборе способов изображения персонажей;  5.Воспитывать доброжелательное отношение к партнёрам по игре. |
| *Ожидаемые результаты (в соответствии с задачами)* | 1. Воспитанники знают сюжет сказки, способны её пересказать; 2. в театрализованных играх разыгрывают отрывки из сказки, передают интонацию и мимические движения; 3. используют накопленный художественно-творческий опыт в самостоятельной деятельности; 4. умеют работать в малых группах и договариваться о ролях; 5. демонстрируют стремление к общению со сверстниками, доброжелательное отношение к партнёрам по игре. |
| *Используемые методы и приемы* | Словесные: круг общения, мотивационная загадка, зрительская оценка: «Что тебе особенно понравилось в игре?», рефлексивный круг, «сказочное спасибо».  Наглядные: игровое задание «Расскажи по картинкам».  Практические: жеребьёвка «Найди пару», игровое задание «Оживи героя!», проблемная ситуация «А что, если?..». |
| *Материалы и оборудование:* | маски/шапочки персонажей сказки (дедка, бабка, внучка, Жучка, кошка, мышка, репка);  «волшебный мешочек» с предметами‑символами (верёвка, игрушечная собачка, кошачий хвост, мышка‑игрушка, муляж репки);  карточки с изображениями героев (2 комплекта);  аудиозапись весёлой народной мелодии;  простой реквизит для «огорода» (обозначенные мелом грядки, искусственные овощи). |
| *Логика проведения: (при необходимости указать специалистов ДОО*) | |
| Деятельность воспитателя | Деятельность воспитанников |
| 1. Вводная часть (5 мин)  Воспитатель предлагает детям отгадать загадку:  «Кругла, а не месяц,  Желта, а не масло,  С хвостом, а не мышь… (Репка!)  Воспитатель: - Правильно! Сегодня мы побываем в сказке «Репка». Но сначала давайте поздороваемся по‑сказочному: каждый называет себя героем сказки и делает жест (например, дедка стучит посохом, мышка приседает).  Воспитатель:  — А теперь узнаем, кто сегодня будет героями. Достаньте из волшебного мешочка предмет и найдите пару по картинке!  Правило: говорить по очереди, помогать друг другу. | Дети называют варианты ответов.  Дети встают в круг, по очереди представляются героями и показывают движение.  Дети вынимают из мешочка символы (верёвка = дедка, собачий поводок = Жучка и т. д.) и находят карточку‑пару. Так формируются малые группы (по 3–4 человека). |
| 2. Основная часть (18–20 мин)  Игровое задание «Расскажи по картинкам» (5 мин)  Ход: каждая группа получает набор карточек с эпизодами сказки (последовательность нарушена). Задание: выложить картинки по порядку, рассказать эпизод своими словами.  Правила:  каждый может предложить порядок картинок; если группа ошиблась, другие помогают мягко скорректировать.  Игровое задание «Оживи героя!» (7 мин)  Ход:  В каждой группе дети выбирают, кого будут изображать (можно меняться ролями).  Задание: показать своего героя без слов — только движениями и звуками (дедка тянет, бабка хлопочет, мышка пищит и т. д.).  Остальные угадывают, кто это, и хвалят.  Правила:  можно пробовать разные способы изображения;  зрительская оценка: «Что тебе особенно понравилось в игре?».  Проблемная ситуация «А что, если?..» (6–8 мин)  Ход:  Группы получают «проблемную карточку»:  «Репка выросла очень‑очень большая — её не вытянуть!»;  «Внучка заболела и не может прийти на огород»;  «Жучка и кошка поссорились и не хотят тянуть вместе».  Пример решения:  Если репка слишком большая — зовут на помощь соседа или используют машину.  Если внучка болеет — её заменяет друг или кукла.  Если Жучка и кошка ссорятся — мышка их мирит.  Правила:  право предложить любую идею;  групповое обсуждение и выбор одного варианта;  можно использовать предметы из «волшебного мешочка». | Группы детей по очереди показывают свою последовательность и кратко пересказывают фрагмент.  Одна группа детей выбирает и изображает героев сказки, а другие отгадывают и дают зрительскую оценку.  За 3–4 минуты дети придумывают, как решить проблему, и показывают мини‑сценку (1–2 минуты).  Зрители задают вопросы: «Почему вы так решили? Что будет дальше?». |
| 3. Заключительная часть (5 мин)  Воспитатель:  — Наше путешествие в сказку закончилось. Давайте встанем в круг и скажем друг другу «сказочное спасибо» за игру:  «Спасибо, мышка, за то, что ты так тихо подкралась!»  «Спасибо, дедка, за то, что сильно тянул!»  Итог:  — Вы были дружными и смекалистыми, как герои сказки! В следующий раз придумаем новую историю. А сейчас поможем убрать маски и реквизит. | Каждый ребёнок выбирает, кому и за что поблагодарить, используя образ героя.  Дети встают в круг и говорят «сказочное спасибо»  Дети помогают воспитателю. |