

Хмельницький палац творчості дітей та юнацтва

## **Конспект відкритого заняття**

### **Гурток «Витівники»**

Початковий рівень

1 рік навчання.

Тема заняття: **Керівник гри. Його функції.**

Керівник гуртка: Чубакова С.М.

Відділ: організаційно - масовий

Дата проведення: 16. 02. 2016 р.

**Гурток** «Витівники». Початковий рівень. 1 рік навчання.

Керівник Чубакова С.М.

**Заняття № 13.**

**Дата:** 16. 02. 2016 р.

**Тема:** Керівник гри. Його функції.

**Мета:**

***Начальна:***

- ознайомити з поняттями «гра» , «керівник гри», « функції керівника гри»;
- пояснити важливість дотримання алгоритму проведення гри;
- сформувати уявлення про зовнішній вигляд керівника гри;
- навчити слідувати за лексикою під час проведення гри;
- сформувати вміння акцентувати й утримувати увагу аудиторії.

***Розвиваюча:***

- розвивати артикуляційний апарат, мовленнєві здібності дітей;
- розвивати уяву, творчі здібності, нестандартне мислення дітей;
- розвивати почуття співпереживання, чуйності, взаємодопомоги;
- забезпечити поповнення словникового запасу під час заняття.

***Виховна:***

- виховувати потребу й бажання піклуватися про інших;  
формувати поняття дружніх взаємин, товаришування;
- виховувати бажання спілкуватися з дорослими та з однолітками;
- збагачувати комунікативний досвід.

**Обладнання:** роздатковий матеріал, комп'ютер, мольберт.

**Тип заняття:** комбіноване.

**Форма заняття:** групова.

**Хід заняття**

**I. Організаційний момент. (5 хв)**

Педагог:Доброго дня! Рада знову вітати вас на нашому занятті.

Перевірте своє робоче місце. (Зошит та ручка, прибрати зайві речі).

Сядьте рівно (вправа «Готовність витівника»).

Діяльність нашого гуртка тісно пов'язана із мовленням. Для того, щоб мова була гарною, виразною, відповідала сценічним вимогам ми маємо працювати над нею. Скажіть, будь ласка, що зазвичай робить спортсмен перед тренуванням? (Розминку). Для чого? А що робить витівник на початку заняття? (Артикуляційну гімнастику). Навіщо? Увага! 1,2, 3 почали.

### **Артикуляційна гімнастика (10 хв).**

Вправа «**Спис**» (язик «проколєє» то одну щоку до другу).

Вправа «**Цукерка**» (кружляємо язиком так ніби в роті цукерка).

Вправа для язика та губ «**Щітка**» (чистимо язик зубами).

Вправа «**Яблуко**» (відкриваємо рота так, наче відкушуємо велике яблуко і жуємо його).

### **Вправа «Озвуч картину».**

(*Мета:* тренувати м'язи, розвивати моторику апарату мовлення)

Керівник показує картинки, а діти їх озвучують.

Вітер (ш-ш-ш).

Машина – др-др.

Ворона – кар-кар.

Курка - ко-ко-ко.

Зозуля – ку-ку.

Півень – ку-ка-ріку.



### **Вправа «Визначити інтонацію».**

Дібрати інтонацію, яка повно передає стан героя (злий, веселий, сумний та ін.)

«Якщо б ти була Лисицею, то як би ти привіталася, тобто як би сказала слова «добрий день»

- Ведмедю ,якого боїшся;
- Зайцю, якого хочеш з'їсти; Лисиці-подружці?

## Вправа «Копіювання»

«Згадай та повтори, **що** та **як** говорять твої рідні, коли ти

- вимив посуд;
- прийшов додому брудний;
- розбив улюблену матусину вазу?

## **II. Вступна частина**

Педагог: Не кожна людина вміє розумно відпочивати, робити своє дозвілля активним, змістовним. В сфері дозвілля, особливо в ігровій діяльності людини необхідна організація. Навіть у звичайній, на перший погляд, грі дітей на подвір'ї, у піску, є своя організація, є свій організатор. Один підносить пісок, другий висипає, третій будує... Всі діють злагоджено. А як ви гадаєте: хтось керує цим процесом ? (відповіді дітей).

Так дійсно, **керівник ігор**, має продумати задум гри, визначити завдання, передбачити компетентність аудиторії, хід ігрової програми. Організатор має вміти організувати ігрову дію, вибрати гравців, активізувати вболівальників, приготувати реквізит, підвести підсумки гри, нагородити переможців.

## **III Основна частина.**

**Педагог:** Сьогодні ми з вами більш глибоко розглянемо поняття «керівник гри». Отже, хто такий, на вашу думку, керівник гри?

Керівник гри – людина, яка організовує та проводить гру.

Чому це питання є досить актуальним для вас?

Чи кожна людина може бути керівником гри?

Правильно, керівником гри може бути кожен. Але, щоб провести гру успішно треба багато знати та вміти. А також, володіти певними навичками та якостями.

Пропоную вам вправу «Я - керівник гри». Для цього ми утворимо три робочі групи.

**Вправа «Я- керівник гри» (15 хв)**

**Зміст гри.** Діти отримують картки трьох кольорів та сідають групами за відповідним кольором, кожна група отримує заготовку, в яку має внести свої пропозиції. На мольберті заготовка, посередині напис «Я -керівник гри». Кожна група обирає представника, який вписує у загальну таблицю якості та навички керівника гри, які, на їхню думку, сприятимуть успішності проведення гри.

**Педагог:** Виконуючи це завдання кожен з вас мав би уявити, образ того керівника, якого ми всі разом створили. Давайте тепер спробуємо цей образ відтворити.

**Вправа «Мій керівник гри (5 хв)**

Кожна група отримує набір паперових ляльок.

Педагог: Ваше завдання створити образ керівника гри який ми щойно описали та прикріпити його до мольберта.

Молодці, гарно впорались із завданням. Скажіть, а у повсякденному житті вам знадобляться такі навички? Чому?

Отже, образ керівника ми сформуваємо. Тепер можна приступити до найважливішого - організації та проведення гри. (10 хв)

**1. Підготовка до проведення гри:**

- вивчення гри;
- підготовка ігрового майданчика;
- підготовка реквізиту.

**2. Керування процесом гри:**

- назва гри;
- вибір гравців;
- розташування гравців на майданчику;
- визначення ролі гравців та болільників;
- пояснення правил гри;
- пояснення порядку визначення переможця;
- початок гри, керування її ходом, коментарі;

- підведення підсумків гри, визначення переможця;
- нагородження.

*Перерва 5 хв*

Педагог: Щоб перевірити як ви засвоїли теоретичний матеріал пропоную вам вправу «Моя гра». Ваше завдання: продумати організацію та хід запропонованої гри. На виконання - час 7 хв. (по бажанню гуртківці пояснюють запропоновані їм ігри)

### **Ознайомлення з сценарієм ігрової програми «Дружба єднає серця».**

Педагог: Основним напрямом діяльності нашого гуртка є організація та проведення ігрових програм. Сьогодні ми з вами познайомимось зі сценарієм ігрової програми «Дружба єднає серця». Герої програми : ведуча, Круть, Верть та кіт Вася. Хто вже здогадався яка ідея даної ігрової програми?

Відкрийте свої зошити. Ваше завдання: схематично зобразити на малюнку ситуацію, в якій беруть участь запропоновані герої та презентувати своє бачення даної ігрової програми.

Чому ця тема є актуальною для нас, як організаторів свята? Час 10 хв.

### **Розбір сценарію 20 хв**

- групове читання
- розбір ігор
- реквізит для сценарію
- розбір ролей

### **Вивчення масової пісні-гри «Ми сім'я» 15 хв**

- запис слів у зошит
- вивчення рухів та ритму
- виконання пісні разом з вчителем

*перерва 5 хв*

### **Робота над художніми образами героїв ігрової програми (30 хв)**

- індивідуальна робота з кожним героєм
- виготовлення реквізиту (картки для вибору учасників для ігор)
- повторення масового танцю «Аріва»

**Вправа** « Колективне інтерв'ю» «Як палац Валентина святкував» . З'ясувати чи актуальне це свято сьогодні? Як святкують люди це свято?

- опитати відвідувачів палацу творчості
- презентувати висновки

#### **IV Заключна частина**

Підведення підсумків заняття:

Педагог: сьогодні ми отримали нові знання, спробували себе у певних ролях.

- Що нового дізнались?
- Хто такий керівник гри?
- Що сподобалось найбільше?

Педагог: Вважаю наше заняття досягло поставленої мети.

#### **Домашнє завдання:**

Придумати власну гру, провести її на занятті.

Педагог: До побачення.

Діти прибирають свої робочі місця.