

## **Майстар-клас “Выкарыстанне музычных гульняў для развіцця прасторавых уяўленняў дашкольнікаў”**

**Мэта:** Павышэнне прафесійнай кампетэнтнасці педагогаў па выкарыстанні музычна-гульнявых метадаў для развіцця ў дзяцей здольнасці арыентавацца ў прасторы («права-лева», «верх-ніз», «перад-зад», кола, шэрэнга).

### **Тэарытычная частка:**

Музычныя гульні з'яўляюцца адным з найбольш эфектыўных сродкаў фарміравання прасторавых уяўленняў у дашкольнікаў, бо яны спалучаюць слыхавое ўспрыманне, рухальную актыўнасць і эмацыйную ўцягнутасць.

Вось некалькі асноўных кірункаў, як гэта працуе:

#### **1. Арыентацыя ва ўласным целе**

Праз песні-гульні (напрыклад, «Галава, плечы, калені, пальцы») дзеці засвойваюць паняцці «верх — ніз», «права — лева». Рытмічныя рухі дапамагаюць усвядоміць межы свайго цела.

#### **2. Арыентацыя ў навакольнай прасторы**

Змена напрамку: гульні, дзе трэба рухацца за музыкай (напрыклад, ісці па крузе, разыходзіцца ў розныя бакі або збірацца ў цэнтр), вучаць каардынацыі. Змена дыстанцыі: музыка рознай гучнасці можа падказваць адлегласць: гучна — аб'ект блізка, ціха — далёка.

#### **3. Мадэляванне прасторы праз рытм**

Выкарыстанне графічных партытур (маляванне гукаў) дапамагае перанесці гук у візуальную плоскасць. Напрыклад, высокі гук — малюем кропку ўверсе, нізкі — унізе. Гэта развівае здольнасць «бачыць» структуру.

#### **4. Камунікатыўныя гульні**

Танцы ў парах або групах патрабуюць ад дзіцяці разумення свайго месца адносна іншых. Гэта фармуе паняцці «насупраць», «паміж», «ззаду».

### **Практычныя прыклады:**

**Малодшая група (3–4 гады):** у гэтым узросце асноўная ўвага надаецца ўспрыманню паняццяў «верх — ніз» і «блізка — далёка».

**Гульня «Сонейка і дожджык»** - спрыяе развіццю ўмення хутка змяняць лакацыю ў прасторы.

**Музыка:** Вясёлая, рухавая мелодыя для «сонейка» і рытмічныя ўдары (бубен ці фартэпіяна) для «дожджыку».

**Рухі:** Пад вясёлую музыку дзеці свабодна бегаюць па зале («гуляюць»). Калі музыка змяняецца на гукі дожджыку, дзеці павінны хутка бегчы да выхавацеля («пад парасон») або прысядаць, прыкрываючы галаву рукамі («хавацца ў хатку»).

**Гульня «Дзе нашы ручкі?»** - фарміраванне схемы цела («спераду», «ззаду», «уверсе»).

**Музыка:** Спакойная песня-прымаўка “Дзе ж, дзе ж нашы ручкі?”.

**Рухі:** Дзеці хаваюць рукі за спіну, потым паказваюць іх, падымаюць уверх, кладуць на калені.

**Сярэдняя група (4–5 гадоў):** дзеці пачынаюць засвойваць напрамкі руху і адносіны паміж аб'ектамі.

**Гульня «Самалёты на аэрадроме»** - спрыяе развіццю ўмення рухацца ў розных напрамках, не закранаючы іншых, і вяртацца ў зыходную кропку.

Музыка: Гуд і хуткая, вясёлая музыка.

Рухі: Па сігнале «Завесці маторы!» дзеці робяць кругавыя рухі рукамі перад грудзмі (гучыць гуд). Пад хуткую вясёлую музыку дзеці «ляцяць», расправіўшы рукі, як крылы, стараючыся не сутыкацца адзін з адным. Калі музыка сціхае, трэба вярнуцца на свой «аэрадром» (прысесці ў пэўным месцы залы).

**Гульня «Зайкі і ліса»** - развіццё арыентацыі адносна прадметаў навакольнага асяроддзя.

Музыка: Скачкі (стаката) для зайчыкаў і плаўная, нізкая мелодыя для лісы.

Рухі: Дзеці-зайчыкі скачуць па ўсёй зале. Калі з'яўляецца «ліса», яны павінны замерці або схвацца за бліжэйшы прадмет (кубкі, стул).

**Старэйшая група (5–6 гадоў):** засваенне дзецьмі складаных каардынат: «права — лева», «па крузе», «дыяганаль», «шэрэнга».

**Гульня «Каруселі»** - развіццё калектыўнай арыентацыі, захаванне формы круга пры руху.

Музыка: Традыцыйная беларуская народная мелодыя з паскарэннем.

Рухі: Дзеці бяруцца за рукі, утвараючы кола. Пад музыку яны рухаюцца спачатку павольна, потым хутчэй, выконваючы каманды: «Павярнуліся направа», «Крок у цэнтр», «Крок назад».

**Гульня «Люстэрка»** - спрыяе развіццю разумення прасторавых адносін «насупраць» і адрозненне правага/левага боку ў люстраным адлюстраванні.

Музыка: Любая рытмічная мелодыя.

Рухі: Дзеці стаяць парамі тварам адзін да аднаго. Адзін — «адлюстраванне», другі — «кіроўца». Пад музыку «кіроўца» павольна падымае правую руку, робіць крок у бок, а другі павінен дакладна паўтарыць рухі. Потым яны мяняюцца ролямі.

**Беларускія народныя гульні-карагоды** — гэта ўнікальны інструмент, бо яны спалучаюць спеўны рытм, рух і калектыўную прасторавую арыентацыю. Традыцыйна карагод сімвалізуе сонца і цыклічнасць, што дазваляе дзецям праз вобразы засвоіць бакі свету і кірункі руху.

Вось прыклады гульняў і карагодаў, якія можна адаптаваць для гэтых мэтай:

**1. Карагод «Явар і Бяроза»** - адна з самых вядомых гульняў-карагодаў, дзе дзеці праходзяць праз «вароты».

Сэнс прасторы: Рух «ланцужком» або «змейкай» праз розныя бакі залы.

Як гуляць: Двое дзяцей (Явар і Бяроза) бяруцца за рукі, утвараючы вароты. Астатнія ідуць адзін за адным. Можна дамовіцца, што «вароты» стаяць на Усходзе (адкуль сонца ўзыходзіць) або на Захадзе. Калі карагод праходзіць праз іх, выхавацель робіць акцэнт на тым, куды накіроўваецца «хвост» ланцужка.

**2. Гульня-карагод «Мак»** - гэты карагод завязаны на цэнтры кола і яго межах.

Сэнс прасторы: Паняцці «цэнтр — край», «сысціся — разыйсціся» (што суадносіцца з пашырэннем і звужэннем прасторы).

Рухі: Дзеці ідуць па крузе, спяваючы: «Маку, маку, макавіцы, залатыя галавіцы...». На пытанне «Ці паспеў мак?» яны выконваюць рухі, якія імітуюць рост кветкі (падымаюць рукі ўгору — верх, тупаюць — ніз). Можна дадаць умову: паварочвацца тварам на тую краіну свету, якую называе вядучы.

### **3. Гульня «Пасадзілі рэпку»**

Сэнс прасторы: арыентацыя па баках - права, лева, наперад, назад.

Рухі: У цэнтры кола — «рэпка». Карагод ідзе вакол, спяваючы. На словы «Рэпка расла ўправа» — усе робяць нахіл управа, «Рэпка расла ўлева» — улева. Гэта дапамагае дзецям не проста ведаць назвы, а адчуваць прасторавы вектар цэлам.

**Парада:** Для лепшага выніку выкарыстоўвайце візуальныя арыенціры (каляровыя кругі на падлозе або стужкі на руках), каб дзецям было прасцей вызначаць «права» і «лева» на пачатковых этапах.