

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 11 г.Нижний Ломов

**Мастер-класс для педагогов
«Фольклорные игры как средство
формирования у детей дошкольного возраста основ
антитеррористической безопасности»**

**Старший воспитатель
Маштакова Ольга Викторовна**

ноябрь, 2025г.

Цель: систематизировать представления педагогов о фольклорных играх как средстве формирования у детей дошкольного возраста основ антитеррористической безопасности»

Задачи.

- 1. Познакомить педагогов с фольклорными играми.
- 2. Закрепить знания участников мастера-класса об организации и проведении игр.
- 3. Повысить профессиональную компетентность участников мастер-класса.

Материалы: мешочек, атрибуты к подвижным играм.

Ход выступления.

-Добрый день, уважаемые коллеги. Тема моего мастер класса «Фольклорные игры как средств формирования у детей дошкольного возраста основ антитеррористической безопасности»

В современных условиях проблема обеспечения безопасности и антитеррористической защищенности в образовательных организациях особенно актуальна и ее решение находится в числе приоритетных комплексных задач, как на федеральном, так и на региональных уровнях. Одной из ключевых составляющих в решении этой задачи является подготовка участников образовательных отношений, в частности – обучающихся, к действиям при возникновении различных видов террористической опасности. Формирование навыков таких действий происходит при отработке соответствующих вводных в ходе тренировок и учений, которым предшествуют теоретические занятия, проходящие чаще всего в форме инструктажей.

Ведущей деятельностью дошкольного возраста является игра, и именно поэтому необходимый жизненный опыт лучше всего усваивается детьми в этой форме. В традиционных народных играх часто «проживаются» ситуации, связанные с реакцией на опасность — отрыв от группы, возможность быть схваченным и перехваченным и прочее. Это даёт детям возможность выработать в условиях игры культуросообразную реакцию на чрезвычайную ситуацию: спокойствие, контроль над аффектом, смекалка, смех и прочее.

В связи с этим на апробацию в Дошкольные учреждения была предложена программа «Фольклорные игры как средство формирования у детей дошкольного возраста основ антитеррористической безопасности». Цель и задачи данной программы вы можете прочитать на слайде.

Во все времена и у всех народов детская игра имела особое значение. Дети, играя, стараются понять окружающий их мир. В подвижных играх с правилами: «Каравай», «Коршун», «Салки», «Прятки», «Жмурки», «Казачки-разбойники» и других – проживаются и осваиваются эмоциональные состояния, обобщённые модели человеческих отношений, выработанные в традиции народа, происходит физическое, эмоциональное и психофизиологическое развитие ребёнка.

Игра выступает как динамическая модель социальных отношений в рамках культурной традиции (социокультурная модель), инициирующая весь спектр базовых эмоций, сопровождающих эти отношения, и позволяющая участникам освоить их культурные формы, насыщенные традиционными ценностями. В игре ребёнок получает непосредственный опыт управления, владения своими эмоциональными состояниями. В процессе игры эти эмоциональные состояния вспыхивают, захватывают участников, но ограничиваются правилами игры, которые создают когнитивно-волевую опору поведению и позволяют ребёнку справиться с аффективными, трудно контролируемыми эмоциональными состояниями. Происходит это благодаря создаваемой ведущими игровой атмосфере, пронизанной традиционными ценностями человеческих отношений. Так в игре дети обретают необходимый жизненный опыт владения эмоциями, которые являются движущей силой, энергетической составляющей поступков. Особое значение владение своими эмоциями и поведением имеет для крайне напряженных ситуаций возникновения реальной опасности, в частности криминального характера. Одним из существенных условий включения ребёнка в игру является свобода вхождения в нее и выхода из нее. Это основополагающий принцип, нарушение которого может привести к тому, что ребёнок в действительности будет не играть, а лишь делать вид, будто он играет в предложенную игру.

Условия при выборе игр вы можете прочитать на слайде.

➤ **Возраст играющих.** Для младших дошкольников следует выбирать наиболее простые игры («У медведя во бору», «Гуси-лебеди», «Зайка беленький сидит и ушами шевелит...», «По ровненькой дорожке», «Карусели» и др.) постепенно усложняя их к старшему возрасту. С подготовительной группой, часто играем в такие игры, как «Ручеек», «Водяной», «Дударь», «Кукушка», «Бабушка Маланья».

➤ **Место для проведения игр.** Народные игры могут проводиться в группе, в зале, на воздухе. Если они проходят в помещении, его необходимо хорошо проветрить.

➤ **Количество участников игры.** Необязательно проводить игры сразу со всей группой, особенно если помещение небольшое.

Можно разделить детей на подгруппы. Участие в игре должно быть интересно для каждого ребёнка.

➤ Атрибуты для игр должен быть подготовлен заранее в достаточном количестве.

➤ Знание правил игры. Объясняя детям правила, воспитатель должен встать так, чтобы его все видели. Лучше всего для этого встать в круг вместе с детьми (действие очень многих народных игр происходит в кругу - хоровод, но не в его середину). Объяснение воспитателя должно быть кратким и понятным. Его следует сопровождать показом отдельных элементов и всего игрового действия.

Выбор водящего лучше всего делать с помощью считалок, которые нравятся детям. Тот из игроков, на кого выпадает последнее слово считалки, начинает водить.

Игра должна быть вовремя закончена. Оснований для этого много: интерес детей к игре, физическая нагрузка, полученная во время игры, режимные моменты дня. Любая игра завершается подведением итогов. Главное здесь - это мнение детей. Педагог обращается к детям с вопросами: понравилась ли игра, что в ней было наиболее интересного, кто из детей был самым ловким и быстрым.

-Сейчас, я предлагаю Вам окунуться в мир русских народных игр. Игры начинаются с закличек. Закличка – создаёт положительный психологический фон, позволяющий за несколько секунд эмоционально настроить детей на игру. Вашему вниманию представлены несколько вариантов закличек.

Игру лучше всего начать, с выбора водящего. Чаще всего это происходит с выбора считалки. Считалка-это древние заклинание, она помогает выбрать водящего, распределить роли весело, без обмана и обид. Представляем вашему вниманию игры из Программы, в которых вы сможете услышать варианты считалок.

2.«Каравай»- игра в кругу (хороводная)

Первый раз мы пробовали играть без музыкального сопровождения. Далле, выучив слова, добавили музыку.

То, что во время песни все играющие называют имя того, кто стоит в центре, уже является сильным фактором стимуляции к развитию человека. Во время переходов круга из одного состояния в другое тот, кто стоит в центре, чувствует себя то важным и величественным, то вдруг совсем маленьким и беззащитным. И это важная тренировка жизненной устойчивости протекает в атмосфере игры и безопасности, что для ребёнка особенно важно. Иногда многие дошкольники теряются в ситуации выбора, не имея опыта самостоятельного принятия решения и действия, и поэтому игра помогает приобрести этот опыт, и ребёнок в ситуации, когда надо

проявить самостоятельность, а у взрослых не будет возможности вывести непосредственно его за ручку, не потеряется, а сможет самостоятельно двигаться по известным правилам.

3.«Коза»

Эта игра способствует самовыражению человека, коммуникации, развитию общей моторики тела, стимулирует развитие согласованной активности нервных центров функциональных систем координации рук и ног. Игра побуждает к развитию, подготавливает и стимулирует собственный выбор ребёнка.

4.«Тетёра»

В этой игре проигрываются такие ситуации, которые в жизни всем взрослым

хорошо знакомы: идёшь, идешь, и вдруг что-то, кто-то тебя останавливает, ловит. И даже не от тебя зависит, когда тебя поймают, кто это будет. Ты просто должен подчиниться ситуации. В рамках «Тетёры» такая психологически травматичная ситуация моделируется в доступных для восприятия ребенка условиях – в игре. Случается, что пойманному малышу обидно до слез, но утешение наступает в ту же секунду, когда он понимает, что стал ловящим. В этой игре также есть ресурсы развития способности эмоционально-волевого регулирования, как и в других играх, где правила игры ограничивают произвольность реализации спровоцированного азарта. Например, правила игры «Тетёра» предполагают, что ворота закрываются и ловят попавшихся в ворота в момент, когда заканчивается песенка Тетёры.

5.«Коршун»

Игра стимулирует выбор, активизацию двигательных функций (так как надо догнать того, кто затем сядет рядом с тобой), речевую функцию. развивает эмоциональную устойчивость, ловкость, владение своим телом, координацию движений, способность к ориентации в многолюдном активном пространстве в ситуации как спасающегося, так и преследователя. Особенности игры на открытом пространстве: не следует долго гоняться за убегающими дальше обусловленных границ – сами придут, если хотят оставаться в игре.

6. «Ворон Иван Петрович»

В течение первых игровых занятий, пока дети еще не выучили текст, роль ведущего рекомендуется исполнять педагогу, ведущему занятие. В дальнейшем роли Хозяйки и Ворона исполняют дети. Если диалог Ворона и Хозяйки сыгран плохо, интерес к игре, к ее сюжету быстро пропадает. Игра «Ворон Иван Петрович» является профилактической для нарушений эмоционально-волевой регуляции.

7.«Курочка»

Игра совсем не проста в исполнении. Дети учатся различать животных, произносят характерные звуки, показывают их характерные черты, запоминают последовательность их, показывая порядке, обратном их появлению в игре. В игре снимается чрезмерная застенчивость. В этом пространстве игры можно проявить свое чувство юмора, потренировать память, внимательность, ощутить целостность сообщества-круга. Допустимы замены игр: вместо «Коршуна» предлагается играть в «Чижа», если у детей в группе слишком активное настроение. В «Чиже» дети не догоняют друг друга, а ищут пару. Игру «Коза» можно менять на «Воробья», в которой больше возможностей для импровизации и самопрезентации, и т. д. При этом нужно учитывать этнокультурные особенности игрового опыта регионов

Считалки.

Конь ретивый

С длинной гривой

Скачет по полям

Тут и там,

Где проскачет он,

Выходи вон!

На золотом крыльце сидели —

Царь, царевич,

Король, королевич,

Сапожник, портной;

Кто ты будешь такой?

Выходи поскорей,

не задерживай добрых и честных людей.

Шел баран

По крутым горам.

Вырвал травку,

Положил на лавку.

Кто возьмет —

Тот и вон пойдет!

Сидел петух на палочке,

Считал свои булавочки : —

Раз, два, три,

В этот счет выходишь ты!

Так как мы только начали осваивать программу, мы выучили не все игры и не во всех вариантах. Предлагаю вам поиграть еще в одну игру из программы.

1.«Имена»

Эта игра выполняет роль знакомства и приветствия. Если дети уже знакомы, то – приветствие. Если собрались вновь, то – и знакомство, и приветствие.

Упоминание имени каждого участника игры по кругу по очереди, а в особенности дружное ритмичное озвучивание каждого имени, включает всех без исключения в общее игровое поле и создаёт пространство, в котором негласно устанавливается полное равноправие и уважение к участникам и правилам игр. Это самый короткий вариант процедуры социализации, взаимного принятия участников в игровое пространство. Также в этой игре дети могут почувствовать свою уникальность и значимость.

Для самостоятельного ознакомления с программой, вы можете перейти по Qr коду.

Все игры в программе, имеют музыкальное сопровождение, с ними вы можете ознакомиться, пройдя по данному Qr коду.

Вывод: задачи каждой из перечисленных игр - научить дошкольников правильно действовать при террористической угрозе и в целом в экстремальных ситуациях. Эти игры, многие из которых известны каждому с детства, должны подготовить детей к действиям в условиях артолетов и нападения, сплотить в единое целое детский коллектив, развивать чувства доверия и взаимопомощи, научить соблюдению дисциплины и взаимодействию при эмоциональном напряжении.

-Мой мастер – класс я завершаю и предлагаю вам заключительную игру, в которой нужно просто добавить нужное слово.

«Доскажи словечко».

Мы сегодня не устали,

Потому что (*поиграли*).

Много нас собралось вместе,

Было очень ... (*интересно*).

Игр нам разных показали.

Новых много мы.... (*узнали*).

Русские народные

Игры фольклорные

Не пристало забывать,

Будем чаще в них....(*играть*).

Спасибо за внимание!