

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа с.Майское муниципального района Пестравский
Самарской области структурное подразделение детский сад «Берёзка»

Авторское дидактическое пособие
«Книжное царство – мудрое государство»

Подготовили воспитатель высшей категории С.П. Коврова,
воспитатель первой категории С.П.Шашкова,
воспитатель первой категории Г.И.Ланкина
СП ДС «Берёзка» ГБОУ СОШ с.Майское

2019 год

Дидактическое пособие «Книжное царство - мудрое государство» разработано с учётом современных образовательных технологий, имеет обучающее, развивающее и воспитывающее значение. Преимущество данного пособия состоит в том, что:

- пособие удобно в использовании (участвовать в играх, в выполнении заданий может несколько детей одновременно, его легко переставлять и переносить из помещения в помещение);
- пособие объёмное, но удобное для хранения;
- пособие очень красочное и красивое, чем привлекает детей и способствует формированию интереса к художественной литературе;
- пособие доступно и безопасно в использовании;
- пособие может использоваться в образовательной деятельности, в индивидуальной и подгрупповой форме работы с детьми, для самостоятельной деятельности ребенка.

Целевая аудитория. Дети старшего дошкольного возраста.

Цель. Повысить интерес к художественной литературе через различные виды детской деятельности.

Задачи:

Образовательные:

- продолжать знакомить детей с художественной литературой;
- учить различать жанры литературных произведений: сказка, рассказ, стихотворение;
- продолжать учить детей рассказывать о восприятии конкретного поступка литературного персонажа;
- пополнять и активизировать словарь;
- закреплять знания о творчестве художников -иллюстраторов, писателей и поэтов;

- упражнять в составлении рассказа по картинке, составлении разных типов предложений.

Развивающие:

- развивать способность к анализу, обобщению;
- формировать умение самостоятельно делать выводы, умозаключения;
- развивать у детей память, воображение, фантазию;
- совершенствовать исполнительные навыки детей при чтении стихотворений, в драматизациях.

Воспитательные:

- формировать у детей эмоциональное отношение к литературным произведениям, литературным героям;
- формировать у детей интерес к художественной литературе;
- формировать доброжелательные отношения между участниками совместных игр.

Описание использования пособия

Пособие «Книжное царство – мудрое государство» сочетает в себе элементы таких технологий, как универсальный макет, многофункциональная ширма, квест-игра и лэпбук. Дидактическое пособие имеет форму замка, изготовленного из плотного картона, обклеенного обоями и оформленного при помощи цветной бумаги, картона и бросового материала. Как и полагается, в замке множество залов, комнат, различных помещений. В нашем Книжном царстве два «крыла» (стороны), «помещений» (секций) - шесть, каждое имеет свое название: «Библиотека», «Литературная гостиная», «Мастерская», «Игровая», «Театральная», «Выставочный зал» и назначение. Каждое «помещение» оформлено в соответствии с выполняемой функцией и имеет необходимые атрибуты, иллюстративный материал. Для того чтобы легче ориентироваться по замку, каждое «помещение» имеет свой символ-логотип.

Совершим «экскурсию» по замку.



Одно «крыло» (сторона) «Книжного царства»



Второе «крыло» (сторона) «Книжного царства»

«Библиотека»

Этот «зал», оформлен как обычная библиотека: на полке мини-книги, портреты писателей, литературные герои, схема-напоминание о правилах пользования книгами.

В библиотеке проводятся тематические книжные выставки, в соответствии с тематикой недели или какого-либо приближающегося праздника, или выставка, посвященная творчеству писателя и др. На самом видном месте – книжка-малышка «По страницам мудрых книг». В ней собраны загадки, пословицы и поговорки, отрывки из произведений. Каждый ребёнок может проверить свои знания художественной литературы - «показать свою мудрость». Содержимое книжки-малышки постоянно меняется.

На книжной полочке обычно выставлено несколько книг. Дети могут выбрать книгу, рассмотреть иллюстрации, вспомнить содержание, если уже знакомы с этим произведением, либо попросить воспитателя прочесть. А для того, чтобы ребёнок ещё более заинтересовался книгой, в гости приходят различные литературные герои (картинки с героями легко поменять, т.к. они крепятся на липучках). Библиотека постоянно пополняется новыми книгами, поэтому проводятся встречи с новой книгой «Давайте познакомимся».



«Литературная гостиная»

В этом «зале» проводятся беседы о прочитанных произведениях, где каждый ребёнок может выразить свое отношение к произведению, проанализировать поступок литературного героя, при помощи «волшебного зеркала эмоций», повернув стрелку на нужный смайлик. Определить жанр произведения можно при помощи «волшебного разноцветного ковра», где каждый цвет, символически обозначает жанр. Например, сказка-красный цвет, рассказ – зелёный, былина - синий, стихотворение - желтый.

В литературной гостиной проводятся поэтические минутки, где ребёнок может проявить свое умение в рассказывании стихов; сказочные вечера, где проводятся встречи со сказочными героями или сочиняются авторские сказки; литературные викторины.

Также в этом «зале» есть волшебные кармашки. В одном кармашке - сюжетные и предметные картинками, в другом – различные схемы-подсказки для пересказа, для составления рассказов и сказок.



«Театральная»

В этом «зале» есть все необходимое для драматизации: ширма с занавесом, декорации для сцены, персонажи, которые можно передвигать по сцене при помощи палочек. Каждый желающий может стать полноценными участником спектакля или зрителем. Кукольный театр помогает ребёнку более осознанно слушать литературный текст, ярче представлять героев, следить за развитием действия.

Для каждого спектакля вывешивается афиша, которая крепится при помощи бейджика. В кармашках – хранилища хранятся декорации, атрибуты для сцены, различные герои и др.



«Мастерская»

В этом «помещении» все необходимое для творческой продуктивной работы: карандаши, краски, кисти, белая и цветная бумага, цветной картон, клей, ножницы, скотч, линейка. Здесь дети готовят декорации к спектаклям, рисуют афиши, оформляют пригласительные билеты, мастерят небольшие

поделки. Каждый желающий может нарисовать рисунок по прочитанному произведению и затем отправить на выставку. И, конечно, в мастерской учатся делать самодельные книжки-малышки, а также «лечат» большие книги.



«Выставочный зал»

В этом зале проводятся творческие выставки известных художников – иллюстраторов, а также выставки работ воспитанников на темы «Мой любимый герой», «Волшебный цветок», «В гостях у сказки» и др. Здесь же знакомятся с творчеством художников, проводятся экскурсии, организуются беседы по картинам. Интересный и любимый детьми прием: соотнести текст с иллюстрацией. В кармане-архиве собраны иллюстрации картин и портреты художников.



«Игровая»

В игровой «комнате» собраны различные игры: дидактические, словесные, квесты-бродилки, настольно-печатные. Игра оказывает огромное значение на развитие интереса к книге у дошкольников, является одним из эффективных приёмов, проверки и корректировки знаний по художественной литературе.

Большую часть «комнаты» занимает игровое поле для квест-бродилок, что позволяет ребенку, выполнив задание, из одной книги попасть в другую.

В одном кармане-архиве собрана картотека дидактических и словесных игр, кроссворды, ребусы, головоломки, а в другом – настольно-печатные игры для самостоятельной деятельности. Содержимое постоянно обновляется.



Практические рекомендации

Приведем пример использования пособия на тематической неделе.

Тема недели «Сказки А.С.Пушкина».

В «Библиотеке», оформлена тематическая выставка «Сказки А.С.Пушкина», на которой выставлены книги со сказками и портрет поэта. Дети вспоминают знакомые сказки, воспитатель знакомит с новой сказкой. И конечно, для поднятия интереса к чтению, в гости приходят сказочные герои из этой сказки.

Далее можно перейти в «Литературную гостиную», для того, чтобы обсудить прочитанное произведение, определить при помощи «волшебного ковра» жанр произведения, разобрать поступки сказочных героев, при помощи «волшебного зеркала эмоций» выразить свое отношение к героям, подобрать соответствующие тексту иллюстрации.

Затем можно перейти «Мастерскую», чтобы нарисовать рисунок «Моя любимая сказка А.С.Пушкина», или нарисовать рисунки для новой

самодельной книжки-малышки, или нарисовать афишу к кукольному спектаклю.

Свои рисунки дети могут отнести в «Выставочный зал» и оформить тематическую выставку, а также познакомиться с иллюстрациями известных художников к сказкам А.С.Пушкина.

Далее переходим в «Игровую». Дети выбирают игру по желанию. Воспитатель помогает в словесных играх и дидактических. В конце тематической недели можно организовать квест-игру по сказкам А.С.Пушкина.

И наконец, переходим в «Театральную». Здесь в день знакомства с новой книгой проходит подготовка к спектаклю: распределение ролей, подготовка декораций, сказочных героев, разучивание слов, репетиция. В конце недели - спектакль.





Дидактический материал к пособию

Игра «Угадай иллюстрацию!»

1. Взрослый озвучивает фрагмент текста, ребенок угадывает художественное произведение и вспоминает автора и то, что происходило в сказке, стихотворении, рассказе. Например, взрослый читает: "Унылая пора, очей очарованье...", а ребенок продолжает: "Приятна мне твоя прощальная краса..."

2. Взрослый показывает две иллюстрации к одному художественному произведению и озвучивает фрагмент текста, а ребенок выбирает соответствующую иллюстрацию и обосновывает свой выбор.

3. Взрослый показывает две иллюстрации к разным произведениям, ребенок выбирает соответствующую иллюстрацию и обосновывает свой выбор.

Игра «Угадай эмоцию!»

1. Определить, соответствует ли озвученный текст эмоции на волшебном зеркале, обосновать ответ.

2. Выбрать из двух фрагментов произведения тот, который соответствует эмоции на волшебном зеркале, обосновать ответ.

3. В соответствии с эмоцией вспомнить нужный отрывок из текста или воспользоваться помощью друга.

Игра «Квест – бродилки»

Ход игры. Команда игроков рассматривает маршрутный лист и определяет порядок символами, либо картинками. На обозначенном объекте разгадывают литературные загадки и получая за это фишки-бонусы.

Задания:

1. Узнать художественное произведение по иллюстрации.

2. Узнать писателя или поэта по его портрету и вспомнить написанные им произведения.

3. Отгадать, из какого произведения прозвучал тот или иной отрывок.

4. Определить жанр.

5. Вспомнить литературных героев на определенную букву.

6. Отгадать, какой предмет, упоминаемый в произведении, находится в сундучке.

«Спой вместе с героем»

Воспитатель предлагает вспомнить, какие песенки пелись героями разных сказок. Если дети испытывают затруднение, он сам дает им подсказки.

Например:

- как пела свою песенку мама-коза, когда возвращалась к своим детушкам-козлятушкам из леса?

- как пел песенку Колобок, когда катился по лесу?

- как пела песенку хитрая лисичка-сестричка, когда ехала верхом на сером волке?

Игра «Стань волшебником»

Воспитатель предлагает детям вспомнить, какие волшебные слова употребляли герои разных сказок, чтобы совершить то или иное волшебство. Пусть каждый из них на время станет персонажем этой сказки и произнесет нужные слова. Например:

1. С помощью, каких слов можно было сварить в горшочке вкусную сладкую кашу? («Раз, два три, горшочек вари!»)

2. Какие слова велела Емеле произносить щука, которую он отпустил обратно в прорубь? («По щучьему велению, по моему хотению»)

3. Каким словам научили Буратино лиса Алиса и кот Базилио, утверждая, что они волшебные? («Крекс, фекс, пекс»)

4. С помощью, каких слов можно было вызвать Сивку-бурку? («Сивка-бурка, вещей каурка, встань передо мной, как лист перед травой»)

5. В книге писательницы Валентины Осеевой был мальчик по имени Павлик, который узнал волшебное слово. Что это было за слово? («Пожалуйста»)

Игра «Волшебные предметы»

А теперь давайте вспомним волшебные предметы, которые так и остались существующими лишь в сказках. Итак, как назывались:

- волшебный предмет, который в сказке А.С. Пушкина умел разговаривать (зеркальце)

- головной убор, который делал своего владельца невидимым (шапка-невидимка)

- длинный тоненький предмет из дерева. Стоит взмахнуть этим предметом, как он исполнит любое желание его владельца (волшебная палочка)

- волшебное оружие, владелец которого непременно побеждал неприятеля (меч-кладенец)

Игра «Прогулка по сказкам»

Воспитатель совместно с детьми рассматривает иллюстрации в знакомых книгах, уточняя названия произведений.

Игра «Отгадай сказку по предметам в волшебном сундучке»

Дети по очереди достают предметы или картинки из волшебного сундучка и называют сказку, в которой встречается тот или иной предмет (картинка): кувшин («Лиса и кувшин»), стрела («Царевна-лягушка»), ложка («Жихарка») и т.д. Хорошо, если предмет или картинка вызывает ассоциации с

несколькими сказками. Например, скалка может принадлежать лисе из сказки «Лиса со скалочкой», или Василисе Прекрасной («Царевна- лягушка»).

Игра «Найди свою сказку»

Каждый из детей получает по картинке-эпизоду из сказки. По сигналу, играющие определяют свою принадлежность к той или иной команде и выстраиваются в соответствии с имеющимися у них картинками, воспроизводя последовательность действий в сказке.

Загадки «Вчера и сегодня»

Предложите детям отгадать загадки о чудесах и разных дивных предметах, встречающихся в волшебных сказках, которые стали прототипом будущего технического изобретения? Например:

1. Предметы, с помощью которых можно было очень быстро преодолевать большие расстояния:

- конек-горбунок (космическая ракета),

- ковер-самолет (самолет, вертолет),

- Сапоги-скороходы (поезд)

2. Предметы, с помощью которых показывали все, что делается на белом свете:

- наливное яблочко и серебряное блюдечко (телевизор),

- волшебное зеркало

3. Предмет, который показывал путникам дорогу:

- клубочек (компас)

4. Предмет, который освещал все вокруг:

- перо Жар-птицы (фонарик, прожектор).

5. Предмет, извещающий о том, что нападают враги:

-Золотой петушок (радиолокатор)

Игра «Волшебный предмет»

Воспитатель предлагает вспомнить, какие у героев известных сказок имелись волшебные предметы. Затем дает подсказку - имена героев, после чего дети называют волшебный предмет.

1. Буратино (ключик)
2. Оле -Лукойле (зонтик)
3. Девочка Женя из сказок В. Катаева (дудочка и цветик -семицветик)
4. Алладин (лампа)
5. Баба Яга (ступа, помело)

Игра «Отгадай сказку»

Дети по очереди выбирают картинки, на которых изображены сказочные герои, и называют сказку.

Игра «Отгадай сказочного героя»

Сказочного героя (игрушку) прячут за ширму. Педагог от лица героя сказки односложно отвечает на вопросы детей: «да» или «нет». Играющие задают вопросы, сужающие круг поиска. По ответам дети должны догадаться, кто прячется за ширмой. Например: «ты человек? - Нет. - Ты животное? - Нет. - Ты большой? - Нет. - Ты круглый? - Да. - Тебя сделали из муки? - Да».

Вариант. На ребенка надевают маску сказочного героя так, чтобы он не знал, какого именно. Он должен догадаться, чья эта маска, задавая остальным детям наводящие вопросы

Вопросы для книжки-малышки «По страницам мудрых книг»

1. Кого в русских народных сказках называют кумушкой?
2. Кто разрушил теремок и катал Машеньку на спине?
3. Из какого оружия стреляли царевичи в сказке «Царевна-лягушка»?
4. Кто исполнял все желания Емели?
5. Какое блюдо готовил солдат из топора?
6. Какая героиня владеет собственным летательным аппаратом?
7. Какие ножки бывают у избушки в русских народных сказках?
8. Чем печь угощала девочку в сказке «Гуси-лебеди»?
9. Продолжите выражение «Скоро сказка сказывается, да...»
10. Продолжите выражение: «В некотором царстве ...»
11. Назовите отчество лисы, встречающееся в русских народных сказках.
Знаете ли вы, откуда оно произошло?
12. Какими словами заканчиваются многие русские народные сказки?

Список используемой литературы:

- Программа «От рождения до школы» под редакцией Н.Е.Вераксы, Т.С.Комаровой, М.А.Васильевой;
- «Ребёнок в детском саду» №1, 2018г. стр.46;
- <https://nsportal.ru/detskii-sad/vospitatelnaya-rabota/2017/04/17/didakticheskiy-material-po-teme-literaturnye-igry-dlya>