

ТЕХНОЛОГИЯ «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СКАЗКЕ» КАК ИННОВАЦИОННОЕ СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ И ТВОРЧЕСКОЙ АКТИВНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ

*Сапожникова Галина Владимировна,
Трухтанова Алена Юрьевна,
воспитатели
МБДОУ детский сад № 373 г. о. Самара*

На сегодняшний день проблема познавательного интереса всё шире исследуется в контексте разнообразной деятельности детей. Так и мы в нашей работе постарались интегрировать разнообразные виды детской деятельности: игровую, коммуникативную, двигательную, познавательно-исследовательскую, продуктивную, восприятие художественной литературы, изобразительную, конструирование из различного материала.

В основу проекта «Путешествие по сказке» легла педагогическая технология Н. А. Коротковой «Путешествие по карте», только в нашем случае это путешествие не по географической карте, а по сказочной.

Цель – активизация познавательной деятельности дошкольников путем придания ей поисково-творческого характера.

Задачи, решаемые при организации «Путешествия по карте»:

- расширить представления ребенка об окружающей действительности;
- побудить ребенка узнать что-то новое и воплотить это в индивидуальный или совместный продукт;
- формировать познавательные действия.

Для того чтобы пригласить ребят в путешествие, воспитатель заранее должен его продумать. Вариантов огромное множество. Все зависит от творческого подхода педагога и интереса детей узнать что-то новое о героях художественного произведения и о местах, где он (они) побывали.

Сказки для путешествия выбираем такие, где герои сами путешествуют: «Гуси-лебеди», «Дюймовочка» и т. п. Это необходимо для того, чтобы была возможность построения маршрута.

Для каждого конкретного путешествия нужен какой-либо отправной момент, вызывающий интерес детей. Это может быть сообщение по волшебному радио, письмо сказочной почты, приглашение в сказку, которое передает бабушка-рассказчица (по аналогии с передачей «В гостях у сказки») и т. п.

Этапы путешествия по сказке соответствуют алгоритму технологии «Путешествие по карте»:

1. Выбор пункта назначения. В нашем случае это приглашение в сказку.
2. Выбор транспортного средства для путешествия.
3. Определение маршрута, по которому будем путешествовать. Для того чтобы не изговаривать много карт, мы постарались сделать одну многофункциональную. Все детали прикрепляются к карте на липучках, что позволяет менять содержимое карты и путешествовать по разным сказкам.
4. Высказывание предположений о том, что и кто может встретиться в пути, в данной местности; что дети знают о пункте назначения. Затем проводится дидактическая игра «Рюкзачок», в ходе которой ребята собирают в путешествие все необходимое.
5. Само путешествие. В ходе путешествия с детьми играют в дидактические, интерактивные, подвижные игры, просматривают познавательные видеоролики, презентации и мультфильмы, занимаются исследовательской деятельностью и т. п.
6. Подведение итогов. На последнем этапе подводим итог нашего путешествия, беседуем о том, что нового узнали, и оформляем впечатления в виде продукта: стенгазеты, диафильма, видеоролика и т. п.

Рассмотрим подробнее путешествие по сказке «Дюймовочка».

1. Выбор пункта назначения

Приглашение в сказку «Дюймовочка» в стихотворной форме.

Вас в сказку приглашаю старинную, друзья,

Отправиться вам нужно в далёкие края.

Сказка та про девочку, что вышла из цветка.

И была та девочка чуть больше ноготка.

Чуть женой крота не стала и усатого жука.

Вместе с ласточкой летала далеко под облака.

Ждут вас там открытия, приключений хоровод.

Отправляйтесь поскорее, сказка ждет.

Итак, наш пункт назначения – сказка «Дюймовочка».

2. Выбор транспортного средства передвижения.

На этом этапе ребята сами предлагают средства передвижения. Так как это путешествие в сказку, то и средство передвижение может быть как обычным, так и сказочным. Воспитателю желательно подготовить несколько вариантов и провести с детьми (в зависимости от варианта) конструирование транспортного средства из крупного конструктора, мягких модулей, стульчиков, ткани и т. п.

3. Определение маршрута.

На карте «В гостях у Дюймовочки» намечаются следующие точки:

1. Дом, где родилась Дюймовочка.

2. Место, где жили жабы.

3. В гостях у жука.

4. Дом полевой мыши.

5. По пути с ласточкой.

6. Страна цветов.

Все детали прикрепляются к карте на липучках, что позволяет менять содержимое карты для следующего путешествия.

4. Высказывание предположений о том, что и кто может встретиться в пути, в данной местности. Затем, проводим дидактическую игру «Рюкзачок», в ходе которой ребята собирают в путешествие все необходимое. Поиграв в игру «Назови правило», дети повторяют правила поведения в природе.

5. Само путешествие.

Точка 1 «Дом, где родилась Дюймовочка»

Интерактивная викторина «Расскажи о Дюймовочке». Отвечая на вопросы викторины, дети закрепляют знания о сказке, развивают память и внимательность.

Исследовательская деятельность «Кто быстрее приплывет». Ребята рассуждают о том, какой кораблик быстрее приплывет и почему.

Точка 2 «Место, где жили жабы»

Познавательный мультфильм «Про лягушек», который знакомит ребят с местом обитания, питанием и размножением лягушек.

Игра «Угадай, кто сказал ква», в ходе которой развивается слуховое восприятие.

Видеоролик о болоте «Почему опасно собирать клюкву», из которого дети узнают, чем опасно болото.

Флешмоб «На болоте суета», цель которого – концентрация внимания и снятие напряжения.

Точка 3 «В гостях у жука»

Видеоролик «Про насекомых» ближе знакомит ребят с разнообразием насекомых.

В дидактической игре «Ползает, летает, жужжит» дети закрепляют знания о насекомых.

Динамическая пауза «Встаньте, дети, встаньте в круг» – проговаривание чистоговорок со звуком «ж» с движениями, автоматизация звука «ж».

Точка 4 «Дом полевой мыши»

Презентация с видеорядом «Животные, которые живут в норе». Дети знакомятся с животными, живущими в норах, и узнают о них интересные факты.

Проходя лабиринт «Спрячься в норе», закрепляют знания о геометрических фигурах, их форме и размере, развивают двигательную координацию.

Подвижная игра «Убежать от кота» способствует снятию напряжения, развитию ловкости.

Мультфильм «Крот и ласточка» дает представление о смене времен года и жизни ласточки и крота.

Точка 5 «По пути с ласточкой»

Чтение рассказа К. Ушинского «Ласточка» и просмотр мультфильма «Высокая горка». Ребята узнают больше информации о жизни ласточки: где живет, из чего строит дом, что ест и т. д.

Физкультминутка «Ласточки» с проговариванием, особое внимание уделяется произношению звука «л».

Точка 5 «Страна цветов»

Загадки о цветах закрепляют названия цветов.

В игре с фонариком «Что из чего растет» (световой ящик) дети узнают, как выглядят семена, из которых вырастают цветы.

В дидактической игре «Собери букет» (дидактическое пособие «Математическая полянка») дети применяют знания о цвете, форме предмета, составе числа.

6. Подведение итогов.

На последнем этапе мы подводим итоги нашего путешествия, беседуем о том, где побывали, что нового узнали, что еще хотели бы узнать и оформляем наши впечатления в виде диафильма «В гостях у Дюймовочки».

Взаимодействие с родителями

- Уголок книги, рекомендуемой для прочтения (в одном отделении – сама книга, в другом – краткий ее обзор и рекомендации от воспитателей).

- Обмен книгами – буккроссинг. Родители с детьми приносят интересные книги, которые рекомендуют другим для прочтения.

- Обмен мнениями о том, какую книгу лучше прочитать детям и почему. Родители онлайн заполняют гугл-форму. Все анкеты собираются в таблицу, которую можно открыть по ссылке и ознакомиться с мнениями и рекомендациями.

В заключение хочется отметить, что такая форма работы заинтересовала и детей, и родителей. У детей повысился интерес к изучению нового, они стали задавать больше вопросов, интересоваться окружающим их миром.

Литература

1. Короткова Н. А. Сюжетная игра старших дошкольников (5–7 лет) // Ребенок в детском саду. – 2006. – № 5. – С. 83.

2. Михайленко Н. Я. Как играть с ребенком / Н. Я. Михайленко, Н. А. Короткова. – М.: Педагогика, 1990.

3. Постников В. В. Мы снимаем диафильмы. – М.: Молодая гвардия, 1984.

4. Суворова В. Книгообмен, книговорот – что дальше? // Вестник библиотек Москвы. – 2009. – № 3. – С. 14–16.