

бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Сокольского муниципального района
«Детский сад общеразвивающего вида № 31 «Ромашка»

Проектная деятельность с детьми старшей группы:
«Книга открывает мир»

Воспитатель:
Багрова марина Анатольевна

Сокол, 2022

Огромное значение в жизни ребенка имеет книга. Книга — необходимый элемент его духовной жизни. Книга – источник важных знаний. Книги заставляют человека мыслить, воспитывают собственное мнение, развивают воображение, обогащают личность человека.

Стойкий интерес к чтению и привычка ребенка читать формируется в семье. В результате чтения книг у ребенка появляются не только новые знания, но и самое главное – новое эмоциональное отношение к окружающему. На самом деле детская литература представляет собой одно из самых древних средств нравственного, эстетического воспитания, а также формирует поведенческие стереотипы будущих членов взрослого общества. Понятие «грамотный читатель» условно для дошкольного детства, так как сам ребенок в этот период не умеет читать и является слушателем читаемого ему. Дошкольный возраст самый активный для включения ребенка в читательскую деятельность. В эти годы ребенок приобретает первоначальные знания об окружающей среде, вырабатываются навыки, привычки, характер. У него формируется интерес к книге, закладываются основы разносторонней читательской деятельности. Осознав важность вопроса в формировании интереса к художественной литературе и необходимости подбора эффективных форм работы, мы начали углублённо работать по данной теме.

В связи с этим, было решено разработать и внедрить творческий проект «Книга открывает мир!»

Цель проекта: формирование интереса к книгам у детей старшего дошкольного возраста, через работу с конструктором игровых технологий автором которого является Михайлова Ксения Александровна.

Задачи (на слайд):

1. Изучить педагогическую литературу, интернет-ресурсы, подготовить план работы.
2. Воспитывать любовь и бережное отношение к книге; умение слушать и понимать произведения разных жанров.
3. Способствовать формированию интереса детей к книгам, произведениям детской литературы через игровую деятельность.
4. Формировать умение использовать прочитанное в разных видах деятельности.
5. Развивать творческие способности, коммуникативные навыки, связную речь.
6. Повысить компетенцию семьи в вопросах читательской грамотности, возродить традиции домашнего чтения.
7. Обновить традиционные и внедрить новые педагогические приемы и формы работы по формированию читательской грамотности у детей.

Реализация проекта началась с подготовительного этапа:

1. создание предметно-развивающей игровой среды. Для формирования у детей шестого года жизни интереса к произведениям художественной литературы,

оформили книжный центр, в который внесли в соответствии с программой и комплексно-тематическим планированием, научно-популярные книги для детей, классическую литературу, книги о природе, сборники произведений разных жанров фольклора, литературной прозы и поэзии. Для развлечения и забавы детей: книжки-игрушки, книжки-картинки, книжки-панорамы. Для знакомства дошкольников с книгой, как самоценным видом искусства — классический тип книги. Предметно-развивающую среду старались сделать интегративной. Для того, чтобы дети самостоятельно воспроизводили полнолюбившиеся эпизоды сказок, мультипликационных фильмов с помощью плоскостного, объёмного, настольного, пальчикового театров использовали наборы готовых игрушек к сказкам. Для драматизации литературных произведений изготовили элементы костюмов сказочных героев, маски. Чтобы дети могли различать литературные жанры мы изготовили дидактические игры: «Сочиняем сказку», «Что сначала, что потом», «Герои заблудились», сказочные пазлы, лото, домино по мотивам фольклорных и авторских произведений.

2. Подбор информации для оформления родительского центра «Учим, поем, читаем». Постоянно информации для родителей обновляется.

3. Договорённость о творческом сотрудничестве с детской библиотекой.

Рассматривая современные образовательные технологии, которые могут использоваться для развития читательских умений дошкольников, мы выделили игровые технологии. Игра – привычная и желанная форма деятельности для ребенка. Основной этап направлен на работу с конструкторам игровых технологии по сказкам. В данном конструкторе берутся любые игры: дидактические, подвижные, театрализованные, игры – бродилки, пазлы, из бумаги, из подручного материала. Автор данной технологии Михайлова Ксения Александровна, узнали мы о данной технологии из всероссийского мастер-класса, организованного Центром непрерывного образования и инновации. Михайлова Ксения Александровна - Ведущий библиотекарь отдела обслуживания Национальной библиотеки Республики Карелия, автор серии книг и познавательных настольных игр «Ребятам о Карелии», победитель IV Всероссийского конкурса краеведов, работающих с молодежью.

Выйти на Ксению Михайловну очень легко, мы связываемся по электронной почте.

Как работает конструктор. По своей сути конструктор – это таблица. Полезно делать это методом «мозгового штурма», не ограничивая и не сдерживая себя в начале работы, заполнения не менее 15 горизонтальных строк. В первом столбце таблицы написаны названия игр, либо методик. В верхней горизонтальной строке написаны названия тем (книг), на которые нужно создать интерактивную игру, и что конкретно мы в этой игре будем делать.

Сейчас предлагаю вам познакомиться с конструктором на примере сказки «Дюймовочка». Перед составлением конструктора, мы поставили перед собой вопрос:

- Что мы хотим?

Ответ: Чтобы дети слушали!

- Как?

Ответ: осмысленно, с удовольствием. Чтобы дети понимали о чем мы читаем.

- Что мы будем делать?

Ответ: Привлекать детей к книгам!

- Как?

Ответ: Опираясь на эмоции и чувства, то есть играя.

- Почему детям важно играть в книгу?

Ответ: Чтобы освоить и присвоить содержание книги при сохранении позитивного настроения.

- Почему взрослым важно играть?

Ответ: Потому, что игра – состояние противоположное рутине, депрессии, выгоранию.

Слайд Так и началась наша работа с конструктором игровых технологий. Данный конструктор по сказке «Дюймовочка» представлен на слайде. Познакомились с данной сказкой на экскурсии в библиотеке, книгу взяли на группу для закрепления.

В начале работы со сказкой мы взяли игры из бумаги и на бумаге. Самый простой и доступный прием. Вариантов поделок из бумаги можно найти в интернете множество, также есть книги по разнообразным техникам (квиллинг, аппликация, оригами). Закрепили знания о героях сказки, через оригами, создание масок. С помощью кроссвордов, лабиринтов и пазлов закрепили знания о содержании сказки.

- **Игры с природными материалами.**
- Поделки из шишек, орехов, веточек, ракушек безусловно, привлекают многообразием, простотой и дешевизной. Что можно делать из природных материалов? (Героей произведения).
- - Помните о двигающихся глазках. Достаточно приклеить к ореху или шишке глазки и рот, чтобы превратить их в персонажей игр. А можно и ничего не рисовать, а просто представить, что большие шишки – мама и папа, орешек – их ребенок, а еловая веточка – собачка. Скреплять детали легче всего пластилином. Также пригодится проволока. Мы с детьми сделали персонажей из сказки «Дюймовочка» и обыграли их.
- Использование тактильной коробки, также направлен на закрепление знаний о героях сказки: например: в коробке персонажи не только сказки Дюймовочка,

но и персонажи других сказок, дети поочередно достают из тактильной коробки персонажа и определяют из данной сказки этот персонаж или нет.

- Детям загадывали тактильные загадки. В нашем мешочке: фигурки из киндеров, фигурки животных, игрушки. Дети берут игрушку и только на ощупь определяют, есть ли этот предмет или персонаж в данной книге, на кого похож? И если даже нет этого персонажа, то мог бы он появиться в данной сказке? Ух, ты достали и увидели!
- Использование аудио-игр. Мы играли в игру «Испорченный телефон». Детям говорится фраза из сказки «Дюймовочка». Последний игрок правильно произносит фразу и угадывают сказку. Дети с заданием справились и угадали, что это сказка «Дюймовочка». Музыкальный руководитель проводит ауди – игры по звукам. «Угадай кто это?», «Скажи голосом сказочного персонажа»
- Создание театра и локации по сказке, экранизация сказки. Главные правила данной игры это: игра детей должна быть близко к тексту сказки, максимум свободы и изобретательности и всегда возможность вернуться к игре. В нашем случае локации на бумаге вы можете посмотреть на слайде.
- Но наша работа была бы неполной, если бы мы не приобщали к ней родителей. При знакомстве родителей с проектом обратили внимание, на то что для всестороннего развития ребёнка, для более тесного общения с ребёнком, доверительных отношений как нельзя лучше подходит совместное чтение перед сном, рассматривание иллюстраций, обсуждение прочитанного и проигрывание прочитанного. Поэтому родители также применяли данную технологию дома.

Когда мы с детьми проигрывали, то обязательно для себя прописывали понравившиеся игры в наш конструктор. И вот мы его создали конструктор по сказке «Дюймовочка» совместно с детьми. С помощью использования данной технологии дети быстро запомнили сказку, могут ее пересказать, у их формируется интерес к познанию следующей сказки. Мы снова отправились в ноября в библиотеку. Сотрудники библиотеки познакомили нас со сказкой В.П. Катаева «Цветик-семицветик». После посещения библиотеки, родителям было предложено посмотреть мультфильм по сказке дома. Ребята были в восторге. Далее наша работа была направлена на составление конструктора игровых технологий, чтобы закрепить знания детей. Наш конструктор по сказке «Цветик-семицветик» представлен на слайде. Помимо тех игр, которые мы использовали в данную сказку добавили такие игры как:

- Мы дали волю своему воображению. Создали свой цветик семицветик, применив арт-фантазию. Цветок из крупы.
- Далее мы применили конструктор, опирались только на органы чувств. Дети конструировали из разных видов конструктора свои цветики-семицветики.
- С детьми отправились в пластилиновый мир, где слепили героев из сказки.

- Провели викторину по данной игре
- Создали адвент календарь
- Сделали коллективом из настольной игры – бродилки, в напольную. И проигрывали с детьми.

Сейчас вам представлено, только два полностью проработанных конструктора, но мы данную работу продолжаем и будем продолжать дальше. За такой короткий период времени, мы заметили, что дети с большим интересом и вниманием стали слушать сказки. С помощью данного конструктора, в котором разработаны интересные игры и задания детям легче запомнить содержание сказки, героев, сам сюжет сказки. Повысился в целом познавательный интерес к книге. Дети уже по иллюстрации или отрывку могут назвать произведения и автора. Попросят почитать другие книги понравившегося автора. Для многих родителей тоже дошел смысл и значение этой работы, они сумели понять, что книга – это не прошлое, а настоящее. И данный конструктор можно использовать не только в изучении сказок, но и других жанров. И сейчас предлагаю вам составить свой конструктор игровых методик, по изучению рассказов Николая Носова, предлагаю разделить на 3 подгруппы.

- «Живая шляпа»
- «Затеники»
- «Фантазеры»

Пожалуйста, представьте свои конструкторы. Я надеюсь, вам наш опыт понравился и вы будете применять его в своей работе.