



С младенчества ребенок начинает знакомиться с произведениями русской литературы, с лучшими образами устного народного творчества и как добрый, мудрый друг в его жизнь входит сказка. Сказки всегда несут скрытый смысл. Языком художественных образов, на ярких примерах, сказка помогает детям разобраться в характерах героев, их поступках, их отношениях с другими персонажами сказки, учит детей жизни и показывает хорошее и плохое. Сказки развивают фантазию, мышление, внимание и память у детей. Известно, что для дошкольника игра – ведущий вид деятельности и она важна для приобретения ребенком социальных навыков общения и взаимодействия со сверстниками.

Дошкольный возраст - это период, когда у ребенка начинают формироваться вкусы, интересы, определенное отношение к окружающему миру, поэтому очень важно показывать примеры дружбы, правдивости, отзывчивости, находчивости и храбрости. Для повышения эффективности работы по ознакомлению детей со сказками, педагоги дошкольных учреждений используют различные методы. Для того, чтобы ребенку было легко запомнить сказки и после рассказать их, можно использовать различные игровые модули: например сделать фланелеграф в виде сундучка, на котором можно разместить различные персонажи сказок. Небольшие сценки и несложные спектакли можно разыграть используя фетровые силуэты животных и людей.



*Журнал
педагогических инноваций в дошкольной
организации*



*Знакомство детей младшего дошкольного
возраста с русскими народными сказками
через игру с модулем
«Сказочный сундучок»*



*Автор-составитель:
Корниенко М.В.,
воспитатель МАДОУ МО г.Краснодар
«Детский сад № 113»*

Выпуск 7

Дидактические игры с модулем «Сказочный сундучок»:

1. Игра «Угадай кто?».

Цель: Игра знакомит детей со сказками, учит находить соответствующих сказке героев, способствует запоминанию сказок.

- Какой герой в сказке вместо удочки использовал свой хвост? (Волк)
- Кто в сказке самая хитрая? (лиса)
- Кто в сказке самый трусливый? (заяц)
- Кто в сказке круглой формы? (колобок)
- Кто первым повстречался с колобком? (заяц)
- О каком сказочном герое говорят: "Маслена головушка, шелкова бородушка". (петух).

2. Игра «Угадай сказку».

Цель: Закрепить знания детей о русских народных сказках, правильно называть сказку.

- Кликнула Жучка кошку Машку. Машка за Жучку, Жучка за внучку, внучка за бабушку, бабушка за дедушку ("Репка")
- Пришла она в самую глушь, в самую чащу. Видит – стоит избушка. Постучала, не отвечают. Толкнула она дверь, та и открылась. (Маша и медведь)

3. Игра «Хорошо-плохо».

Цель: учить детей сравнивать разных животных из сказок, выделяя противоположные признаки.

Размещаем на модуле животных и определяем положительные и отрицательные свойства. Например: Лиса - это хорошо. Почему? Потому, что она красивая, пушистая, мягкая, рыженькая. Лиса - плохо - плохо. Почему? Потому, что ворует гусей, ест мышей и зайчиков, хитрая.

4. Игра «Как помочь колобку?».

Цель: Учить детей придумывать новое окончание знакомой сказки, по средствам вопросов поискового характера.



Описание модуля:

Основание модуля изготовлено из плотного фетра толщиной 4 мм, сшит в виде сундучка, служит декорацией для показа русских народных сказок, а также для игр с фетровыми персонажами. К модулю крепятся различные фетровые животные и атрибутика к сказкам: «Колобок», «Курочка Ряба», «Заюшкина избушка», «Маша и медведь», «Теремок», «Три поросенка», «Лиса и волк».

В набор сказок входят развивающие карточки, которые хранятся в фетровом модуле: «Угадай кто?», «Что сначала, что потом», «Игра Кто лишний?» и т.д.

Цель: Создание условий для естественного психологического и социально-коммуникативного развития детей, обогащения опыта самостоятельной деятельности, решения доступных познавательных задач посредством игровых приемов и элементов методики ТРИЗ.

Задачи:

Образовательные:

1. Учить детей узнавать знакомые сказки и сказочных героев, используя театрализованные игры с модулем «Сказочный сундучок».
2. Формировать умение решать логические задания активизировать словарный запас детей;
3. Формировать коммуникативные навыки диалогическую речь через совместное обсуждение; правильное слово произношение, ситуативно-деловое общение в работе над сказками, связную речь.

Развивающие:

1. Продолжать развивать способность детей к эмпатии; умение мыслить с помощью приемов анализа, синтеза, сравнения.
2. Развивать познавательную активность, внимание, память, креативное мышление, творческие возможности с помощью элементов методики ТРИЗ.

Воспитательные:

Воспитывать любознательность, дружелюбие, вызвать у детей позитивные эмоции.



5. Игра «Кто лишний?».

Цель: развитие внимания, восприятия, речи, учить детей видеть лишнего персонажа в знакомой ему сказке.

Детям предлагают карточки-сказки, на которых изображен герой из другой сказки и что-то изображено неправильно.

6. Игра «Выложи героев по порядку»,

Цель: Закрепить знания детей о русских народных сказках, правильно называть сказку и распределять героев по сказке.

Педагог раскладывает карточки - сказки и шаблоны персонажей сказок и предлагает распределить в ряд фетровых героев по сказкам.

7. «Кто-кто в сказке живет?».

Цель: Упражнять в классифицировании героев сказок по контуру.

Педагог предлагает детям угадать персонажа сказки по контуру фетрового шаблона.

8. «Разрезные шаблоны».

Цель: Учить детей составлять из отдельных частей полное изображение животного, называть полученное изображение.

Педагог размещает на модуле различные части животных и предлагаем собрать цельный образ животного.

9. Игра «Несуществующее животное».

Цель игры: развивать у детей умение выделять визуальные признаки различных животных в окружающем мире.

Воспитатель предлагает детям: «Ребята я хочу посмотреть, насколько у вас развито воображение и фантазия.

Придумайте и нарисуйте животное, которого на самом деле нет, никогда не было и которого до вас никто не придумал – ни в сказках, ни в компьютерных играх, ни в мультфильмах».

Когда ребенок закончит рисовать, его просят придумать животному название. При необходимости выясняют, какой части тела (или какому органу) соответствуют те или иные детали изображения.

10. Игры-драматизации по произведениям «Репка», «Колобок», «Теремок», «Петушок и бобовое зернышко».

Методические рекомендации в работе с модулем Сказочный сундучок.

Для того, чтобы использовать различные игры с модулем и осуществлять педагогические воздействия по отношению к театрализованной игре, необходимо хорошо понимать ее специфику, иметь представление о ее развивающем значении, о том, какой она должна быть на каждом возрастном этапе.

Поскольку картинки для показа сами по себе статистические, для показа детям, воспитатель подбирает такие произведения, в которых движения персонажей не имеют важного значения. Текст говорит медленно, чтобы дети поняли содержание, рассмотрели изображения или композицию. Рисунки и декорации всегда выразительные и яркие. Детям очень нравится и самим сочетать различные картинки. Манипулируя ими, дети придумывают и свои рассказы, что способствует развитию речи, творческих способностей, умению общаться друг с другом, воспитанию дружных отношений в коллективе. Малыши не только повторяют знакомые инсценировки, имитирующие голоса животных, но и образуют собственные простые сюжетные композиции в виде диалога двух персонажей.

«Сказочный сундучок» дает детям возможность самостоятельно выставлять и манипулировать силуэтами животных, птиц, людей. Также модуль можно использовать как декорацию. Например для сказки «Репка» - модуль может быть домиком, из которого будут выходить дед, бабка и внучка. На разных сторонах модуля разместить животных: кошку, собаку, мышку. Около дома поставить дерево или куст. Все фигурки, изображающие людей, животных и предметы оформления односторонние и крепятся на липкую ленту. На модуле удобно воспроизводить последовательность событий из детских сказок, создавать различные пейзажи: лесной, пустынный, городской.

