Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 21 г. Амурска Амурского муниципального района
Хабаровского края

Методическая разработка
в рамках муниципального Фестиваля педагогического мастерства и творчества работников дошкольного образования Амурского муниципального района Хабаровского края

«Формула успеха – 2022»
в номинации «Педагогический опыт»

Программа кружковой работы «Марийские сказки – триединство нравственного, интеллектуального и речевого развития»

Подготовила:
Мунина Ольга Владимировна,
Воспитатель МБДОУ № 21 г. Амурска

2022г

Программа кружковой работы

для детей старшего дошкольного возраста по теме:

«Марийские сказки – триединство нравственного, интеллектуального и речевого развития детей».

Цель:

развитие умственных, творческих способностей, приобщение детей к общечеловеческим ценностям.

Методическое обеспечение программы.

1. Короткова Л. Д. Сказка – для светлого ума закваска. Методические рекомендации для педагогической и психокоррекционной работы – М. : Педагогическое Общество России, 2001. – С. 3 – 4

2. Развитие. Программа нового поколения для дошкольных образовательных учреждений. Старшая группа – М. : Издательство ГНОМ и Д, 2002.

3. Чистякова М. И. Психогимнастика / Под ред. М. И. Буянова. – 2-е изд. -М: Просвещение:ВЛАДОС, 1995.-160с.

Пояснительная записка

Значимость сказки в жизни ребёнка велика. Сказка учит жить. Через неё идёт познание окружающего мира, усвоение нравственных норм, развиваются творческие начала.

В процессе реализации плана кружковой работы прорабатываются 3 марийские народные сказки: «Зимовье в лесу», «Собака и дятел», «Лиса, сова и сорока». Работа над каждой сказкой строится в 3 этапа.

Работа на первом этапе построена на основе методик Л. Б. Фесюковой «Воспитание сказкой» и Л. Д. Коротковой «Сказка для светлого ума закваска».

Работа во втором этапе способствует развитию психо-физических качеств в процессе работы с марийской сказкой и подготавливает детей к работе в заключительном этапе – игре-драматизации.

Программа кружковой работы может полностью или частично использоваться в ДОУ воспитателями, реализующими программу «Развитие» Л. А. Венгера, педагогами дополнительного образования, руководителями кружков и специалистами, учитывающими в педагогическом процессе национально-региональный компонент.

Марийская народная сказка «Собака и дятел», 1 этап.

Задачи.

1. Познакомить со сказкой.

2. Учить отвечать на вопросы по содержанию сказки, обращать внимание на выразительные языковые средства.

3. Приобщать детей к общечеловеческим ценностям.

Нравственный урок.

1. Доброму человеку и чужое горе – печаль.

2. Молодость – пташкой, а старость – черепашкой.

3. Не смейся над старым, и сам будешь стар.

Воспитание добрых чувств.

1. Зачем старик и старуха отвели собаку в лес?

2. Как вы оцениваете их поступок?

3. Кого встретила собака в лесу?

4. Расскажите, как жили в лесу дятел и собака.

5. За кого вы в этой сказке вы порадовались?

6. А что вас огорчило?

7. На кого из сказки вы хотите быть похожим и почему?

8. Кто самый умный (добрый, заботливый?

9. В каких словах проявляется доброта дятла?

10. Почему мы дятла можем назвать заботливым, в каких словах это проявляется?

Речевая зарядка.

1. Что такое завалинка?

2. Что такое провиант?

3. Как вы понимаете слово «судьба»?

4. Что значит «не тужи»? Замените его другим словом.

5. Каким словом можно заменить фразу «не унимается»?

6. Что значит «дом по брёвнышкам раскачу, «дом по щепочкам размечу»?

Развитие мышления и воображения.

1. Представьте себя на месте дятла и скажите, как бы вы помогли собаке?

2. Подходит ли к сказке пословица: «Молодость – пташкой, а старость – черепашкой»?

3. Как вы думаете, что сказал старик собаке, когда он пришёл в лес за ней?

Развитие руки.

Рисование: «Будка собаке».

Марийская народная сказка «Собака и дятел», 2 этап.

Программное содержание.

1. Выбор заместителей по цвету.

2. Развитие действия построения наглядной модели сказки.

3. Развитие умения пересказывать сказку, опираясь на её модель.

4. Учить детей умению вступать в ролевой диалог, тренировать вербальные и невербальные средства передачи образа.

Материал.

1. Текст сказки.

2. Фланелеграф.

3. Цветные кружочки: белый, жёлтый, коричневый, красный.

4. Силуэты деревьев, дома.

Психогимнастика, тренинг эмоций.

1. Игра «Зоопарк».

2. Игра «Пантомима».

3. Этюд «Старый гриб».

Ролевое проигрывание эпизодов сказки.

1. Встреча собаки и дятла: сценическая речь, движения.

2. Работа над образом дятла: монолог (заучивание текста).

Марийская народная сказка «Собака и дятел», 3 этап.

Программное содержание.

1. Развитие действия моделирования игрового пространства при проведении игры – драматизации.

2. Совершенствование выразительности речи, умения воспроизводить монологическую и диалогическую речь.

3. Развивать способность понимать эмоциональное состояние героев и умение адекватно их отображать.

Материал.

1. Текст сказки.

2. Фланелеграф.

3. Цветные кружочки: белый, жёлтый, коричневый, красный.

4. Силуэты деревьев, дома.

5. Условные заместители большого размера для разметки игрового пространства (дом, деревья).

Тренинг эмоций.

Игра «Угадай эмоцию».

Игра-драматизация.

1. Разметка игрового пространства посредством условных заместителей.

2. Распределение детей на зрителей и актёров.

3. Распределение ролей.

4. Драматизация сказки.

Марийская народная сказка «Зимовье в лесу», 1 этап.

Задачи.

1. Знакомство со сказкой.

2. Учить отвечать на вопросы по содержанию сказки, проявлять внимание к средствам речевой выразительности.

3. Учить детей при обсуждении сказки устанавливать логику событий, мотивы поведения героев, придумывать новые эпизоды сказки.

4. Развивать творческие способности, поддерживать интерес к марийскому фольклору.

Нравственный урок.

1. Артель дружбой крепка.

2. Согласного стада и волк не берёт.

3. У ленивого всё на завтра и послезавтра.

4. Откладывай безделье да не откладывай дела.

Воспитание добрых чувств.

1. Почему животные ушли в лес?

2. Чем они занимались летом?

3. Почему случилось так, что бык один строил зимовье?

4. Почему домашние животные победили зверей?

5. Кто из героев вам больше всего нравится и почему?

6. Кто самый добрый (сильный, трудолюбивый, хитрый, глупый, умный, ленивый?

Речевая зарядка.

1. Как по - другому можно назвать зимовье?

2. Что такое лапник?

3. С какими предметами быта сравниваются рога быка (ухват, клыки свиньи, клюв гуся (долото?

4. Расскажи, что больше всего тебе понравилось в этой сказке?

Развитие мышления и воображения.

1. Что бы случилось, если бы животные не поверили петуху и не согласились уйти в лес?

2. Что бы случилось, если бы животные не победили медведя?

3. Расскажите, как бы животные жили в лесу, если бы бык не построил зимовье?

4. Как вы думаете, вернутся животные обратно или останутся в лесу? Придумай продолжение сказки.

Развитие руки.

Мебель из лего для зимовья.

Марийская народная сказка «Зимовье в лесу», 2 этап.

Задачи.

1. Выбор заместителей по цвету, форме.

2. Освоение действия построения наглядной модели сказки.

3. Развитие умения пересказывать сказку, опираясь на её модель.

Материал.

1. Текст сказки.

2. Фланелеграф.

3. Цветные кружки: чёрный, светло-коричнневый, белый, красный, розовый, серый, тёмно-коричневый.

4. Большой зелёный прямоугольник (лес.)

5. Силуэты домов: коричневый и чёрно-белый.

Психогимнастика, проигрывание эпизодов, тренинг эмоций.

1. Изобрази животных из сказки: петуха, быка, барана, гуся, свинью, волка, медведя.

2. Тренинг эмоций: бодались два барана (упражнение в парах).

3. Этюд: лисичка подслушивает (волк и медведь).

4. Упражнение на расслабление: сбрось усталость.

Ролевое проигрывание эпизодов сказки.

1. Бык предлагает домашним животным строить вместе зимовье: диалог, сценическая речь.

2. Животные просятся к быку в зимовье: диалог, сценическая речь.

3. Как животные выгоняли медведя из зимовья: пантомима, сценические движения.

Марийская народная сказка «Зимовье в лесу», 3 этап

Программное содержание.

1. Моделирование игрового пространства при проведении игры – драматизации.

2. Развитие выразительной речи и выразительных движений при разыгрывании сказки по ролям.

Материал.

1. Текст сказки.

2. Цветные кружочки.

3. Фланелеграф.

4. Большой зелёный прямоугольник.

5. Силуэты коричневого и чёрно-белого дома.

6. Шапочки с условными обозначениями персонажей.

Психогимнастика, проигрывание эпизодов, тренинг эмоций.

1. Игра «Морщинки».

2. Игра «Большое животное».

3. Изобрази:

- уставшего быка,

- ленивого поросёнка,

- хитрого петуха,

- злого волка,

- глупого медведя.

Игра-драматизация.

1. Составление плана сцены на фланелеграфе.

2. Разметка игрового пространства посредством условных заместителей.

3. Распределение детей на зрителей и артистов, распределение ролей.

4. Игра – драматизация.

Марийская народная сказка «Лиса, сова и сорока», 1 этап.

Программное содержание

1. Познакомить со сказкой. Вызвать в детях чувство сопереживания героям сказки.

2. Учить рассуждать, отвечать на вопросы, делать выводы по содержанию сказки.

3. Обращать внимание на выразительные языковые средства: эпитеты, повторы, которые помогают раскрыть характер героев.

4. Развивать творческое воображение, логическое мышление.

Нравственный урок.

1. По заслугам и награда.

2. Добро творить – себя веселить.

3. Где хотенье – там и уменье.

Воспитание добрых чувств.

1. Кто вам в этой сказке нравится? Почему?

2. Расскажите, какие сова, лиса и сорока?

Речевая зарядка.

1. Как вы понимаете слова: пожива, поживиться, прикинуться?

2. Сладкий голосок – это какой голосок, изобразите его.

3. Как вы понимаете выражения:

- милости от лисы не жди,

-заря занялась,

- сорока затрещала на весь лес,

4. Расскажите, как лиса мёртвой прикинулась.

5. Скороговорка про сороку (разный темп, сила голоса).

Развитие мышления и воображения.

1. Что бы случилось, если бы сорока не научила сову уму – разуму?

2. Творческое задание: две птицы.

Развитие руки.

Рисование: «Дом для совы с совятами».

Марийская народная сказка «Лиса, сова и сорока», 2 этап.

Программное содержание.

1. Выбор заместителей по цвету, размеру.

2. Развитие действия построения наглядной модели сказки.

3. Развитие умения пересказывать сказку, опираясь на модель.

4. Тренировать выразительные средства передачи образа – невербальные и вербальные.

5. Учить пользоваться выразительными языковыми средствами.

Материал.

1. Текст сказки «Лиса, сова и сорока».

2. Большой фланелеграф.

3. Цветные кружочки: большие (серый, оранжевый, чёрно-белый) и маленькие (пять серых).

4. Силуэты деревьев: дуб, ель.

Психогимнастика, проигрывание эпизодов, тренинг эмоций.

1. Этюд: спаси совёнка.

2. Показать сцену: лиса стоит под деревом, на котором живёт сова с совятами, смотрит вверх, облизывается, зло ухмыляется (мимика, пантомима).

3. Изобразить невербальными средствами недоумение, растерянность лисы, когда сорока вырвалась из её пасти.

Сценический диалог:

- сова и лиса,

- сова и сорока,

- лиса и сорока

Марийская народная сказка «Лиса, сова и сорока», 3 этап.

Программное содержание.

1. Моделирование игрового пространства для проведения игры – драматизации.

2. Развивать способность понимать эмоциональное состояние героев и умение адекватно их изображать.

3. Воспитывать драматические навыки, интонационную, а также пантомимическую выразительность.

4. Закреплять правила сценического поведения.

Материал.

1. Текст сказки.

2. Фланелеграф.

3. Цветные кружочки.

4. Силуэты деревьев.

5. Атрибуты костюмов: шапочки совы, совят, лисы, сороки.

Психогимнастика, проигрывание эпизодов, тренинг эмоций.

1. Этюд: спаси птенца.

2. Тренинг эмоций: изобразить:

- хитрую лису,

- суетливую сороку,

- растерянную лису

3. Скороговорка про сороку (логическое ударение).

Игра-драматизация.

1. Разметка игрового пространства посредством условных заместителей.

2. Распределение детей на зрителей и актёров.

3. Распределение ролей, обсуждение особенностей черт характера персонажей.

4. Драматизация сказки. Для повторного показа дети меняются ролями