

**Информационный познавательно – игровой
проект
«Мой край родной – Урал
в произведениях Д.Н. Мамина-Сибиряка».**



Разработали: Хренова А.В.

Пронь С.И.

ГО Краснотурьинск, 2024 г.

Актуальность: Нравственно-патриотическое воспитание детей является одной из основных задач дошкольного образовательного учреждения. Это и любовь к родным местам, и гордость за свой народ, и ощущение своей неразрывности с окружающим миром.

Сегодня мы живем в интересное, но, к сожалению, жестокое время, в котором мало места состраданию, а без этого благородного качества подрастающий ребенок вряд ли может стать Человеком, открытым семье, обществу, миру. Русский писатель, драматург Дмитрий Наркисович Мамин-Сибиряк был убежден, что сострадание – доброе человеческое чувство. Его невозможно развить, если нет знания самого сострадания, зримого представления о нем. Видя в детях будущее человечества, писатель выдвигал в произведениях, им адресованных, глубокие социальные проблемы, в художественных образах раскрывал правду жизни. Книги Д. Н. Мамина – Сибиряка пронизаны гуманизмом, верой в победу добра и справедливости, в торжество правды. Именно эти чувства воспитывают произведения писателя.

Реализация данного проекта обеспечит увлекательное общение с творчеством Д. Н. Мамина – Сибиряка, будет способствовать развитию интереса к произведениям, что является неотъемлемой частью системы образования дошкольников на этапе становления современной личности.

Не одно поколение детей выросло на сказках и рассказах Дмитрия Наркисовича Мамина-Сибиряка, таких как «Серая шейка», «Приемыш», «Лесная сказка», «Аленушкины сказки», «Медведко и др., на примере его произведений знакомим дошкольников с миром природы, повадками и привычками животных, учим замечать разные явления, не проходить мимо тех, кто нуждается в помощи.

Цель: формирование нравственных ценностей и патриотических чувств у детей старшего дошкольного возраста через творчество Д.Н. Мамина-Сибиряка.

Задачи:

- Приобщать детей к истории родного края, познакомить с жизнью и творчеством писателя Д.Н.Мамина-Сибиряка, через занимательный материал, использование информационно-коммуникативных и мультимедийных технологий.
- Формировать чувства гордости за свой край и людей, живущих в нем, желание прославить свою малую Родину в будущем.
- Приобщать дошкольников к современной жизни края, вызвать интерес к посещению выставок, музеев, экскурсий, библиотеки.
- Пополнить методическое и дидактическое сопровождение, дополнить их региональным компонентом.

- Вовлекать в воспитательно-образовательный процесс семьи воспитанников, повышать родительскую компетентность в области истории и культуры родного края.
- Создавать в группе предметно-пространственную развивающую среду, способствующую развитию чувства сопричастности к культурному наследию Урала.

Гипотеза: Использование разнообразных методов и приёмов по ознакомлению детей и родителей с творчеством писателя Д. Н. Мамина - Сибиряка, способствует глубокому представлению о людях, природе, предметах и явлениях окружающего мира, эмоциональному отношению к героям сказок, и воспитанию любви к родному краю.

Предполагаемый результат:

- Знакомство детей с историей родного края, с жизнью и творчеством писателя посредством занимательного материала, использование информационно-коммуникативных и мультимедийных технологий.
- Развитие у детей интереса к литературе, творчеству Д. Н. Мамина – Сибиряка, познавательной активности, творческих способностей, коммуникативных навыков.
- Совершенствование звукопроизношения, выразительности связной речи детей;
- Развитие эмоциональной отзывчивости;
- Гармонизация отношений между детьми в группе;
- Воспитание ответственного и бережного отношения к миру природы.
- Самореализация ребенка пройдёт через творческие выставки, театрализованные представления.
- Активизация семей воспитанников, повышение родительской компетентности в области истории и культуры родного края.

Вид проекта: групповой.

Тип проекта: информационный познавательно – игровой.

Сроки реализации: краткосрочный.

Участники проекта: воспитатели, родители, дети.

В качестве диагностики использовались следующие вопросы:

1. Ребенок проявляет интерес к народной культуре страны.
2. Ребенок имеет представления о многообразии объектов живой природы.
3. Ребенок владеет диалогической и монологической речью (участвует в беседах, умеет правильно отвечать на вопросы).
4. У ребенка сформирован интерес к чтению.
5. Ребенок умеет создавать не сложные композиции (рисунки, поделки, аппликации).
6. Ребенок умеет действовать сообща с ровесниками, соблюдать правила.

- 1- Большинство компонентов не развито.
- 2- Отдельные компоненты не развиты.
- 3- Соответствует возрасту.
- 4- Высокий уровень.

№ и название этапа	Содержание	Сроки реализации
I этап Подготовительный	1. Определение цели и задач проекта; 2. Разработка плана реализации проекта; 3. Подбор методической литературы, подготовка видеофильмов, презентаций; 4. Подбор наглядно-дидактического материала; художественной литературы, репродукций картин, иллюстраций; организация развивающей среды в группе. 5. Подбор диагностического материала. Диагностика знаний детей. 6. Разработка календарно-тематического плана, включающего в себя различные виды детской деятельности, с учетом интеграции образовательных областей. 7. Разработка конспектов занятий, СД, бесед. 8. Организация развивающей предметно-пространственной среды.	1-7 июля.
II этап Основной.	1. «Сказка про храброго Зайца – длинные уши, косые глаза, короткий хвост». - чтение и работа со сказкой; -аппликация «Зайчонок»; -подвижная игра «Зайцы и волк»; -игра на развитие эмоциональной сферы «Храбрый и трусливый заяка»; - пальчиковая игра «Зайчик»; - биоэнергопластика «Зайчик».	С 8 июля по 4 августа.

	2.Сказка «Серая шейка». -просмотр мультфильма и работа со сказкой; -лепка «Уточка»; - подвижная игра «Утята и лиса» - пальчиковая игра «Утята»; - экскурсия в библиотеку; 3. «Сказка про Комара Комаровича – длинный нос и про мохнатого Мишу – короткий хвост». - чтение и работа со сказкой; - рисование мелками на асфальте; - пальчиковая игра «Комарики»; - подвижная игра «Медведи и комары»; -артикуляционное упражнение «Комарик»; 4. «Сказочка про козявочку». - чтение и работа со сказкой; - традиционное рисование акварельными красками насекомых; - подвижная игра «Найди свой домик»; 5. Рассказ «Медведко». - чтение и работа со сказкой; -рисование жесткой сухой кистью «Медвежонок»; - подвижная игра «Медведь и пчелы»; -пальчиковая игра 6. Рассказ «Приемыш». - аппликация «Лебедь» - Д/И «Гуси – лебеди» (с элементами мнемотехники). - П/И «Гуси – Лебеди» - Словарная игра «Лебедь». (учить образовывать приставные глаголы от слова лететь). - Словарная игра «Один – много» (по рассказу «Приемыш»). 7. «Лесная сказка». - Словарная игра «Продолжи фразу». - Словарная игра «Объясни». - Словарная игра «Назови лиственные и хвойные деревья». - Словарная игра «Закончи предложение» - Словарная игра « Назови три предмета» - Игра ТРИЗ «Придумай загадку». 8. «Сказка про Воробья Воробейча, Ерша Ершовича и веселого трубочиста Яшу».	
--	--	--

	- Д/И «Ловись рыбка и мала и велика» - С/Р игра «Ветлечебница». - Словарная игра «Узнай сказку по первым строкам». - Артикуляционное упражнение «Рыбка открывает рот».	
Итоговое мероприятие	Викторина по сказкам Д.Н. Мамина – Сибиряка. Выставка – конкурс макетов-поделок .	5 августа.

Приложения.

Подвижные игры.

«Волк и зайцы»

Одного из играющих назначают волком, остальные изображают зайцев. На одной стороне площадки зайцы отмечают себе места шишками, камушками, из которых выкладывают кружочки или квадраты. Вначале игры зайцы стоят на своих местах. Волк находится на противоположном конце площадки – в овраге.

Воспитатель говорит:

«Зайки скачут, скок – скок – скок,
на зеленый на лужок.

Травку щиплют, слушают,
не идет ли волк».

Зайцы выпрыгивают из кружков и разбегаются по площадке. Прыгают на 2 ногах, присаживаются, щиплют траву и оглядываются в поисках волка. Воспитатель произносит слово «Волк», волк выходит из оврага и бежит за зайцами, стараясь их поймать, коснуться. Зайцы убегают каждый на свое место, где волк их уже не может настигнуть. Пойманных зайцев волк отводит себе в овраг. После того, как волк поймает 2-3 зайцев, выбирается другой волк.

«Утята и лиса»

Выбираются «лиса» и «мама-утка» (их могут исполнить дети более старшего возраста или взрослые). Остальные дети — «утята».

Мама-утка выводит на прогулку утят: утята следуют за уткой, повторяя все ее движения.

По сигналу «Лиса!» на площадку выбегает лиса, пытаясь поймать утят. Утята убегают, взмахивая крылышками, в сторону «озера» (места, очерченного линией, на веранду и т.п.).

Утка создает препятствие, защищая утят от лисы, расставив руки-крылья в стороны. Лиса старается пробраться и поймать утят.

Подводится итог: сколько утят спаслись от лисы.

Правила:

- Нельзя толкать друг друга.
- Утята должны повторять все движения утки.
- Лиса может подбираться к утятам с любого края площадки, но не приближаться до сигнала к озеру.

«Медведи и комары»

Дети делятся на две команды – комары и медведи. Медведи – «спят», комары – летают.

Дарики, дарики

Летали комарики.

Летали, кружились,

На медведя садились.

«Комарики» дотрагиваются до медведя, медведь должен встать и догонять комарика.

Затем играющие меняются ролями.

«Найди свой домик»

Цель: развивать скорость реакции на словесный сигнал, упражнять детей в беге, развивать внимание.

Ход игры:

Дети в масках насекомых свободно двигаются по площадке, пока играет музыка, по сигналу насекомые «должны спрятаться в домике».

Домики – это обручи соответствующего цвета.

Божья коровка – в красный обруч, кузнечик – зеленый, стрекоза – в жёлтый обруч, жук – коричневый.

Гуси-лебеди

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные - гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой - живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет переключка между хозяином и гусями:

- Гуси-гуси!

- Га-га-га.

- Есть хотите?

- Да, да, да.

- Гуси-лебеди! Домой!

- Серый волк под горой! Что он там делает? Рябчиков щиплет.

- Ну, бегите же домой!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

Правила игры. Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»

Пальчиковые игры.

«Зайчик»

Зайчик прыг, зайчик скок, (*Руки сжаты в кулачки, прижаты друг к другу, вытянуть указательные пальцы. Сгибать и разгибать их.*)

Спрятался он под кусток. (*Сцепить пальцы рук в замок.*)

Под кусточком – молчком, (*Не расцепляя рук, поднять указательные пальчики и пошевелить ими.*)

Только ушки торчком. (*Сцепить руки в замок, шевелить всеми пальчиками.*)

«Утята»

Раз-два — шли утята.

Три-четыре — за водой.

А за ними плелся пятый,

Позади бежал шестой.

А седьмой от них отстал.

А восьмой уже устал.

А девятый всех догнал.

А десятый испугался —

Громко-громко запищал:

— Пи-пи-пи — не пищи!

— Мы тут рядом, поищи!

Поочередно сгибать все пальцы правой (затем левой) руки, начиная с большого, а со звуков «Пи-пи-пи...» — ритмично сгибать и разгибать пальцы обеих рук.

Кома́рики

Летом солнышко печёт
Очень-очень горячо.
Отдохнуть бы от жары,
Да мешают комары.

«З-з», — комарики звенят
И кусают всех подряд.
Мы в ладошки — хлоп-хлоп-хлоп,
Мы комариков — шлёп-шлёп.

По коленочкам — хлоп-хлоп
И по плечикам — шлёп-шлёп.
Сел комарик к нам на лоб —
Хлоп!



Летом солнышко печёт
Очень-очень горячо.

Кисти рук параллельны столу, большие пальцы прижаты друг к другу. Поднять руки над головой, пальцы направить вверх и развести в стороны (солнце).



Отдохнуть бы от жары,
Да мешают комары.

Подушечки пальцев прижать к ладони. Согнуть средний палец (хвостик комара) чуть приподнять и перемещать вдоль ладони. Кисти рук перемещать в воздухе (комары летят).



«З-з», — комарики звенят
И кусают всех подряд.

Средним пальцем (хвостиком комара) поочередно дотрагиваться до руки, головы, коленок (комары кусают).

Мы в ладошки — хлоп-хлоп-хлоп,
Хлопнуть в ладоши перед собой, сверху, снизу.

Мы комариков — шлёп-шлёп.
Хлопнуть в ладоши справа, слева.

По коленочкам — хлоп-хлоп
Ладонями мягко постучать по коленкам.

И по плечикам — шлёп-шлёп.
Ладонями мягко похлопать по плечам.

Сел комарик к нам на лоб —
Хлоп!
Ладонью коснуться лба.

Артикуляционные упражнения.



**Дарики-сударики –
Звонят вокруг комарики: 3-3-3-3..**

(Кончик языка упирается в нижние передние зубы.
Воздух идёт по середине языка. Между зубками его
быть не должно. Звук произносится с голосом.).

Словарные игры.

«Продолжи фразу» («Лесная сказка»)

Мы сегодня читали и обсуждали сказку...

-Произведение «Лесная сказка» написал автор...

-Главные герои сказки...

-Старая ель была...

-А мужики срубившие молодые елочки были...

-Чтобы помочь лесу мы...

-К этой сказке подходит пословица...

«Один - много»

Лебедь – лебеди - лебедей.
Собака – собак – собаки.
Лодка – лодки – лодок.
Охотник – охотники – охотников.
Озеро – озер – озера.
Избушка – избушки – избушек.
Трава – травы – трав.
Друг – друзья, друзей.
Старик – старики – стариков.

«Лебедь»

Летать – прилетать, улетать, отлетать, залетать, подлетать.
Плыть – приплыть, отплыть, заплыть, подплыть, уплыть.

Игра ТРИЗ «Придумай загадку»

Загадки по этим моделям могут придумывать дети от 3-4 лет.

Модель 1

1. Придумать, о чем будет загадка,
 2. Выделить у этого объекта основные свойства (не более 4),
 3. К каждому свойству подобрать другой объект, который обладает этим же свойством.
- Иными словами, записать схематично признаки, опираясь на таблицу. Пусть наша загадка будет про котенка.

Какой?	Что бывает таким же?
Ласковый	Солнышко
Теплый	Свитер
Усатый	Сом

Добавляем слова-связки и получаем загадку:

Ласковый, но не солнышко,
Теплый, но не свитер,
Усатый, но не сом.

Модель 2

Аналогично можно составлять простые загадки, опираясь на действия, которые совершает объект. Лучше брать за основу объект, у которого можно выделить 2-3 свойства, связанных с движением, звуком, световыми эффектами, запахами.

снова про котенка.

Что делает?	Что делает так же?
Урчит	Мотор
Охотится	Волк
Умеет прыгать	Мяч

Получилась загадка:

Охотится, но не волк,
Умеет прыгать, но не мяч,
Урчит, но не мотор.

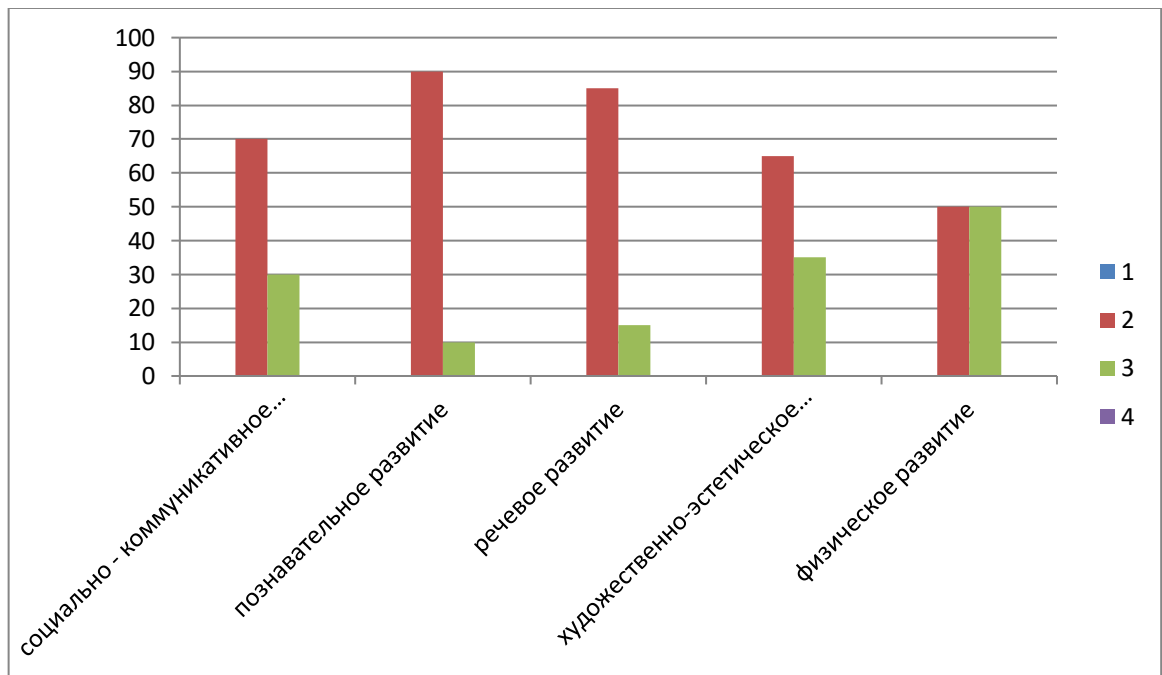
Модель 3

Здесь в таблицу нужно записать, на какой объект похожа наша отгадка и чем от него отличается. Еще раз про котенка:

На что похоже	Чем отличается
Игрушка	Живой
Лев	Нет гривы
Сова	Не летает

Похож на игрушку, но живой,
Похож на льва, но без гривы,
Похож на сову, но не летает.

Вводная диагностика (На основе ФОП ДО)



Исходная диагностика (На основе ФОП ДО)

