

Государственное бюджетное образовательное дошкольное учреждение
детский сад № 23 Курортного района Санкт-Петербурга

Авторское методическое пособие- мягкая развивающая книжка
«Книга сказок»



СОСТАВИТЕЛЬ:
Леденёва Е.И., педагог-психолог

Приложение

АННОТАЦИЯ

«Книга сказок» – является авторским развивающим методическим пособием, направленное на развитие психических познавательных процессов у детей дошкольного возраста. Оно помогает развивать у ребенка внимание, зрительное восприятие, мышление, тактильные ощущения. Развивающая книжка стимулируют развитие речи, тренируют фантазию и воображение, положительно сказываются на умственном развитии ребенка, помогают формировать важные навыки, связанные с мелкой моторикой рук, все это предполагает формирование у детей дошкольного возраста предпосылок к учебной деятельности на этапе завершения ими дошкольного образования.

Пособие многофункционально. Сшито из ткани; иллюстрации выполнены в форме аппликаций. Книгу можно стирать. Бусины, пуговицы, кнопки, люверсы, ленточки, резиночки - крепко пришиты. Книга квадратной формы, форматом 28 см на 28 см. Корешок плотный 10 см в ширину. Книга состоит из 6 страниц, застегивается на хлястик с пуговицей. Развивающее пособие называется «Книга сказок», которое включает в себя 3 русские народные сказки: «Заюшкина избушка», «Репка», «Волк и семеро козлят» и три игры: «Лабиринт»; «Вырасти урожай», «Эмоции. Страницы съёмные, таким образом, разворот книги состоит из одной сказки, которая помещается на 2 страницах.

Дидактический материал в книге можно дополнять персонажами из других сказок, тем самым расширять познавательный интерес. На каждой странице книги есть несколько вариантов игр и упражнений. Дети легко могут самостоятельно играть этим пособием: рассматривать, щупать, манипулировать персонажами, сочинять новые истории, сказки и игры, помещая своих героев на других страничках. Такая необычная подача материала привлекает внимание ребёнка, и он ещё не раз возвратится к этой книге, чтобы полистать - поиграть в неё, а заодно, незаметно для себя самого, повторить пройденный материал.

Книга содержит задания и упражнения для мелкой моторики рук, логического мышления, воображения, пространственного представления, речи, творческих способностей ребенка. Ребенок может искать предметы, спрятанные в углублениях или кармашках книги, и найдя какой-либо предмет, испытывать радость

Данное пособие соответствует принципам ФГОС ДОО, оно содержательно – насыщено, полифункционально, доступно, безопасно, трансформируемо.

Книга охватывает следующие образовательные области, представляющие определенные направления развития и образования. Социально – коммуникативное развитие направлено на развитие общения и взаимодействия со взрослыми и сверстниками; становление самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий; формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками.

Познавательное развитие предполагает развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации формирование познавательных действий, становления сознания; развитие воображения и творческой активности; формирование представлений об объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, количестве, числе, пространстве и др.), об особенностях природы, временах года и т.д.

Речевое развитие направлено на овладение речью как средством общения и культуры; обогащение активного словаря; развитие связной грамматически правильной диалогической и монологической речи; развитие речевого творчества; знакомство с книжной культурой.

Художественно - эстетическое развитие предполагает понимание мира природы, становление эстетического отношения к окружающему миру; реализацию самостоятельной творческой деятельности детей.

Физическое развитие предполагает развитие мелкой моторики обеих рук.

Цель: Развитие познавательной и эмоционально-волевой сферы. Снижение уровня тревожности и агрессии у детей с помощью сказок. Развитие умения преодолевать трудности и страхи. Развитие мелкой моторики.

Задачи:

Образовательные:

- Формирование умения различать, осознавать, выражать различные эмоции.
- Стимулирование развития любознательности и интеллектуального интереса у детей.
- Расширение словарного запаса, закрепление в активном словаре детей слов, характеризующих героев сказки и эмоциональные состояния связанных с ними.
- Формирование представлений о цвете, форме, величине и свойствах предметов через яркие наглядные образы и игровую деятельность.

Развивающие:

- Развитие мышления и воображения, зрительного восприятия, внимания, памяти.
- Развитие мелкой моторики рук.

- Развитие умения услышать, увидеть, почувствовать и пережить различные эмоциональные состояния, предложенные в литературных произведениях.
- Развитие творческого мышления.
- Развитие речевой активности в процессе познавательной деятельности и игре.
- Развитие слухового восприятия.
- Развитие представлений о цвете, форме, величине и свойствах предметов через яркие наглядные образы и игровую деятельность.

Воспитательные:

- Воспитание интереса, любовь к сказке.
- Воспитание аккуратности;
- Воспитание положительных эмоций, связанных с новыми впечатлениями.

СОДЕРЖАНИЕ И ПРИМЕНЕНИЕ

ОБЛОЖКА

Встречает ребенка сказочной лисичкой, которая приглашает заглянуть в «Книгу сказок». Настраивает на приятные эмоции, к открытию новых тактильных ощущений и обучению через непосредственную игровую деятельность. Надпись «Книга сказок» крепится на 2 пуговицы и шуршит.

Упражнение на развитие моторики «Застегни».

РАЗВОРОТ. СКАЗКА «ЗАЮШКИНА ИЗБУШКА»

На развороте ребенка встречает лиса и зайчик, которые одеваются на палец, избушки (ледяная и лубяная). Три дерева (дуб, береза, клен), на которых сидят птицы (3 синицы и 2 снегиря), куст. На этой страничке ребенок сможет освоить такие понятия как «большой», «маленький», «высокий», «низкий», «один», «много», «одинаково», «лево», «право». Развить тактильные ощущения. Поиграть в «прятки».

Игра «Разлепи громко, резко, тихо, медленно».

Цель: Развитие мелкой моторики, координации движений руки и слухового восприятия.

Ход игры: педагог предлагает переместить деревья, которые крепятся с помощью контактной ленты громко, резко, тихо, медленно.

Игра «Лубяная избушка».

Цель: Развитие мелкой моторики рук, тактильных ощущений, умение ориентироваться на плоскости.

Ход игры: педагог предлагает с помощью бусины, которая спрятана внутри шуршащего домика, показать окно, крышу, трубу, забор. Ребенок перемещает бусину указательным

пальцем.

Игра «Какое время года?».

Цель: Развитие мышления, речи, памяти, закрепление знаний о временах года. Развитие внимания, логического мышления, мелкой моторики рук.

Ход игры: ребенку предлагается рассказать о времени года – зима, лето.

«Кто за кем?».

Цель: развитие наглядного мышления, грамматического строения речи, знакомство с предлогами: за, перед, до, после, между.

Ход игры: разместить героев сказки в определённой последовательности, объяснить: кто за кем пришёл, кто как стоит, используя различные предлоги. (Задаются наводящие вопросы.)

«Что изменилось?».

Цель: Развитие внимания, наглядного мышления, связной речи.

Ход игры: педагог воспроизводит сюжет сказки и просит ребенка описать, что изображено. Затем ребёнок отворачивается и педагог меняет двух – трех персонажей местами. Ребёнок должен сказать, что изменилось.

«Расскажи по картинке».

Цель игры: Развитие связной речи, расширение словарного запаса, творческого мышления, наблюдательности.

Ход игры: Педагог берёт одного из героев сказки и описывает его: рассказывает как он выглядит, добрый или злой, большой или маленький, что он делает по ходу сказки и т. д. Далее предлагается ребенку выбрать персонажа и составить рассказ.

«Поменяй местами».

Цель игры: Развитие внимания, логического мышления, умение сравнивать.

Игра: педагог предлагает ребенку поменять птичек местами. Например: снегиря посади на берёзу, синицу на дуб.

«Я назову, а ты продолжи».

Цель: Развитие внимания, мышления, памяти, развитие речи, закрепление знания сказок.

Ход игры: педагог называет одного из героев, а ребенок добавляют его сказочное название.

Зайчик - ... (побегайчик)

Лисичка - ... (сестричка)

Волчок - (Серый бочок)

Медведь - ... (косолапый)

Петушок - (Золотой гребешок)

«Собери и расскажи сказку».

Цель: Развитие внимания, памяти, закрепление знания сказок; расширение словарного запаса, развитие связной речи.

Ход игры: ребёнок должен сложить последовательно сюжетные картинки от начала до конца сказки, затем рассказать сказку с опорой на сюжетные картинки.

«Кто лишний?».

Цель: Развитие речи, внимания, памяти, мышления, закрепление знания сказок и сказочных персонажей.

Ход игры: на столе выкладываются герои сказки и один лишний герой. Ребёнок называет кто лишний.

1 СТРАНИЦА. СКАЗКА «ВОЛК И СЕМЕРО КОЗЛЯТ»

На первой странице домик козлят, которые располагаются по всей комнате. Дверь закрывается на пуговицу. За ней изображение улицы и карман, в котором находятся оставшиеся герои сказки (коза, волк, медведь). Около камина карман с цифрами, куда прячется один козленок. На этой страничке ребенок может освоить счет, цвет.

«Расскажи по картинке»

Цель игры: Развитие творческого мышления, расширение словарного запаса, наблюдательности.

Ход игры: педагог берет фигурку одного из героев и описывает его: рассказывает, как он выглядит, добрый он или злой, большой или маленький, что он делает по ходу сказки и т.д. Далее предлагает ребенку выбрать персонажа и составить рассказ.

Игра на развитие цветового восприятия «Радужные бусы».

Цель: Развитие мелкой моторики, зрительного восприятия, внимания, развитие представлений о цвете.

Ход игры: Педагог предлагает взять бусину красного цвета и пропустить ее через колечко, игра продолжается до тех пор, пока все бусины не окажутся на другой стороне.

2 СТРАНИЦА. «ЛАБИРИНТ»

Цель: развитие мелкой моторики рук, логического мышления, преодоление страха.

Ход игры: ребенку предлагается посмотреть на маленького козленка, который случайно ушел от своего домика. Чтобы вернуться обратно ему нужно пройти мимо волка, которого он очень боится. Задача ребенка помочь козленку преодолеть свой страх и пройти лабиринт, ведя камушек пальчиком "вверх", "вниз", "влево" и "вправо" и привести козленка прямо к домику.

3 СТРАНИЦА. ИГРА «ВЫРАСТИ УРОЖАЙ»

Цель: развитие мелкой моторики рук, логического мышления.

Ход игры: на странице изображен муравей-огородник, который посадил тыкву. Детям предлагается расположить съемные модули с этапами роста тыквы по мере ее созревания.

4 СТРАНИЦА. СКАЗКА «РЕПКА»

На 4 странице ребенок видит огород с овощами. Карман на молнии, где помещены герои сказки «Репка». Крышка с изображением дождика, если ее открыть, то ребенок увидит солнышко, потянув за него солнышко может перемещаться по странице. На этой страничке ребенок может освоить счет, цвет.

«Кто за кем»

Цель игры: Развивать наглядное мышление, ориентироваться в пространстве, знак, развивать мелкую моторику, формировать сенсорные способности детей в процессе игры.

Ход игры: педагог просит разместить героев в определенной последовательности. Например: внуку между бабкой и Жучкой; сначала мышку, а затем собачку. Далее показывает и объясняет ребенку, что означает каждое понятие, и просит его повторить это. После того как ребенок усвоит все понятия, начинается игра. Педагог просит разместить Жучку за внучкой, мышку — последней, кошку — между дедом и бабкой, за кошкой — разместить собачку и т.д. После этого педагог рассказывает сказку, а ребенок соединяет всех героев при помощи разных креплений, таким образом, получается единая цепь из персонажей и они вытягивают репку.

«Покажи одинаковое»

Цель игры: Развитие логического мышления, фантазии, умение классифицировать предметы по разным признакам.

Ход игры: педагог рассказывает о том, что есть одинаковые предметы, части тела у разных людей и т.д., и просит показать ребенка одинаковое в группе. Затем он просит ответить на его вопросы и показать одинаковое на фигурках. Например: у кого есть хвосты, кто одет в юбки, чем похожи дед, бабка и внучка (ходят на ногах, люди), чем похожи Жучка, кошка, мышка (животные) и т.д.

«Самый наблюдательный»

Цель игры: Развитие внимания, расширение словарного запаса.

Ход игры: педагог выкладывает на игровом поле сюжет из сказки «Репка» и убирает одного персонажа. Затем ребенок называет какого персонажа не стало.

Шнуровка «Помоги мышке»

Цель игры: Развитие мелкой моторики руки и координация движений пальцев рук.

Ход игры: за шнуровкой прячется мышка, которую нужно освободить, для помощи героям. Ребенку предлагается расшнуровать стог сена за которым прячется мышка, а потом спрятать обратно и зашнуровать.

«Кто о чем думает?»

Цель игры: Развитие наблюдательности, воображения, обучение различаю различных эмоциональных состояний.

Ход игры: ребенку предлагается посмотреть на героев и описать их эмоциональное состояние.

Спросите, что переживают персонажи, после того как у них получилось вытянуть репку.

Спросите у ребенка, какие еще бывают эмоции. Покажите изображения лиц котят, которые спрятаны в кармане и попросите найти нужную эмоцию.

«Угадай на ощупь»

Цель игры: Развитие тактильной чувствительности, мелкой моторики рук, внимания и зрительной памяти.

Ход игры: педагог показывает фигурки героев сказки и предлагает их потрогать и запомнить. Далее ребенку с закрытыми глазами, нужно на ощупь определить героя и назвать его (дед, репка, кошка).

«Расскажи наоборот»

Цель игры: Познакомить с противоположными понятиями, составлять сложные предложения.

Ход игры: педагог начинает предложения и просит ребенка их продолжить:

Репка большая, а мышка...

Внучка молодая, а бабка..

«Кто лишний?»

Цель: Развитие мышления, зрительного восприятия, воспитание внимания, целеустремленности.

Ход игры: Ребенок отворачивается или закрывает глаза, педагог добавляет персонажей из других сказок и предлагает ребенку назвать, что или кто лишний в сказке.

«Прищепка загадок»

Цель: развитие мелкой моторики, координация действия рук, зрительное восприятие, внимание, логическое мышление. Воспитание усидчивости, терпения.

Ход игры: Вначале игры ребенок должен освоить действие с прищепкой (открыть, закрыть). Затем педагог загадывает загадку про овощи и предлагает ребенку прикрепить прищепку к отгадке.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ИГРЫ ПО РАЗВИВАЮЩЕЙ КНИЖКЕ,

ПРИМЕНЯЕМЫЕ К КАЖДОЙ СКАЗКЕ

Расскажи сказку

Ход игры:

1 этап: специалист показывает, как пользоваться пособием и рассказывает сказку с последующим пристегиванием нужных модулей.

2 этап: специалист предлагает детям рассказать сказку. Дети выбирают нужные модули. Рассказывают сказку и пристегивают модули.

3 этап: самостоятельная деятельность детей.

Вспомни сказку

Ход игры:

1 этап: пристегнут один или несколько героев сказки. Детям нужно вспомнить, в каком моменте сказки появляется герой. Ответ дети строят полным ответом.

2 этап: самостоятельная деятельность детей. Ребята загадывают друг другу загадки по сказкам, пристегивая модули героев.

Закончи сказку

Ход игры:

1 этап: пристегнуто начало сказки. Ребятам нужно закончить эту сказку.

2 этап: пристегнуто начало знакомой детям сказки. Ребятам нужно придумать свою концовку сказки.

Сочини свою сказку

Ход игры:

1 этап: специалист предлагает детям выбрать героев из сказки, рассказать о них, придумать свою сказку, в которой участвовали бы эти герои.

2 этап: в уже известную сказку добавить героя из другой сказки. Попробовать сочинить сказку с участием этого героя.

«Сказочная путаница»

Цель: развитие речи, мышления, памяти, закрепление знания сказок.

Ход игры: педагог берет героев нескольких сказок. Ребенок должен назвать какие сказки перепутались.

«Эмоции»

Цель: развитие эмоционально-волевой сферы,

Ход игры: педагог предлагает ребенку на выбор рассказать знакомую сказку

«Заюшкина избушка», «Репка», «Волк и семеро козлят» и описать, как меняется настроение героев при последующей встрече с каждым из персонажей. Для наглядности ребенку предлагаются аппликации котят с изображением разного эмоционального состояния. Нужно выбрать одну, которая подходит к данному сюжету.

Заключение.

Таким образом, представленное методическое пособие способствует развитию познавательной и эмоционально-волевой сферы, проявлению интереса к играм на определённые темы. При помощи сказок, ребёнок, в ходе игры включается в решение творческих задач: отыскать, отгадать, составить, видоизменить, сгруппировать. Все это вызывает у детей живой интерес, эмоционально захватывает. А процесс решения и поиска ответа, основанный на интересе, невозможен без активной работы мысли.

Игры, основанные на сказочном сюжете, способствуют развитию внимания, памяти, умению находить зависимости и закономерности, классифицировать и систематизировать материал, умению находить ошибки и исправлять их. У ребенка формируются самостоятельность, наблюдательность, находчивость, сообразительность, вырабатывается усидчивость, развиваются конструктивные умения и мелкая моторика, снижается уровень тревожности и агрессии.

Приложение













