

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида №34 «Сказка» г. Стародуба

Опыт работы:

**«Воспитание интереса к книге,
художественной литературе средствами
социо - игровой технологии»**

воспитатель:

Бобкова Ольга Владимировна

Стародуб 2019г.

В современном обществе, в связи с падением интереса к чтению у детей, актуальным становится активизация работы по данному направлению. В жизни современного дошкольника уже прочно обосновались различные цифровые устройства: смартфоны, компьютеры, планшеты. Безусловно, взрослым нет смысла запрещать детям пользоваться новейшими достижениями техники, но есть смысл открыть ребёнку огромные возможности чтения, ценность книги – этой маленькой частицы большой культуры. Именно чтение, обеспечивает культурное развитие ребенка, формирование его речи, совершенствует память, внимание, воображение, мыслительную деятельность.

Цель моей работы: воспитание у дошкольников стойкого интереса к книге, художественной литературе средствами социо-игровой технологии.

Теоретическое обоснование опыта – рекомендации Е.Е. Шулешко, В.М. Букатова и А.П. Ершовой. Они предлагают: проводить работу малыми подгруппами; сочетать обучение с двигательной активностью и сменой обстановки (т.е. дети могут выполнять игровые задания в разных частях групповой комнаты, что способствует снятию эмоционального напряжения); интеграцию разных видов деятельности; смена лидерства (когда коллективную деятельность после обсуждения представляет один человек, лидер, которого дети выбирают сами); смена темпа и ритма. Эта методика, по словам В.М. Букатова, держится на «трёх китах»: «движение», «вариативность», «работа малыми группами».

В связи с применением данной технологии, поставила задачи работы с детьми: 1) развитие у детей на литературном материале навыков дружеского коммуникативного взаимодействия; 2) создание условий для развития у детей самостоятельности, инициативности, самоконтроля, саморегуляции действий, преодоления комплексов; 3) формирование культуры общения: умения договариваться, приходить к согласию, слушать и слышать партнёров. Основная идея социо-игровой технологии –

организация *собственной* деятельности детей, в которой каждый ребёнок занимается с удовольствием: делает, слушает, контролирует, выступает. Работая в подгруппах или в парах, дети более активны, самостоятельны и инициативны, они учатся рассуждать, вместе обсуждают проблему, находят пути ее решения; помогают друг другу, контролируют друг друга, робким и неуверенным детям дается возможность преодолеть свои комплексы и нерешительность. Совместная работа чаще приводит к ситуации успеха. Общение детей происходит не только внутри микрогруппы, но и между микрогруппами: команды в случае затруднения оказывают помощь своим товарищам. Поэтому, важное правило, которое усваивают дети: слушать внимательно не только своё задание, но и задание другим командам.

Новизна моего опыта не только в применении современной технологии, но и нетрадиционного авторского оборудования и дидактического материала:

1) многофункциональная ширма, которую изготовили сами. У неё металлическая основа, что удобно для использования картинок на магнитах. На ширме 4 разноцветные секции, обратная сторона тоже рабочая - это позволяет одновременно работать двум - четырём командам. На ширме дети размещают картинки персонажей произведения: положительных на ярком, светлом фоне, а отрицательных – на тёмном, холодном; или последовательность событий в хронологическом или обратном порядке. Например, 1-я команда размещает последовательно картинки, где прячется смерть Кощея (в игле, игла в яйце, яйцо в утке.....сундук на дубе); а 2-я команда, наоборот, наглядно демонстрирует, как найти смерть Кощея (сначала дуб, затем заяц, заканчивая иглой). Также команды могут составлять на ширме из картинок логические пары персонажей (Дюймовочка – ласточка; Аленушка – козлёнок; Емеля – щука и т.п.), или героев и принадлежащих им предметов (Красная шапочка и корзинка; Айболит и градусник; муха – Цокотуха и самовар). Картинки подбираем в интернете, распечатываем в цвете нужных размеров, ламинируем клейкой плёнкой и приклеиваем с обратной стороны магниты – материал готов к использованию.

2) игровое пособие - «Волшебная книга» - сделана из прочной офисной папки формата А3, с яркой красочной обложкой. В ней, в файлах, размещаются иллюстрации к литературным произведениям, различные игровые задания: «Сложи картинку из пазлов», «Угадай, кто лишний», «Узнай героя по силуэту» и др.. Картинки в книге легко меняются, растегнув кольца, соответственно, детям предлагаются разнообразные задания: узнать произведение, автора, героев, дать им характеристику, придумать загадки и т.п.. Иллюстрации в книге стараюсь подбирать известных художников – иллюстраторов (это важно!), так как они хорошо передают особенности быта того времени, в которых происходят события, характеры героев, в отличие от современных, ярко иллюстрированных книг с мультяшными лицами, за которыми трудно разглядеть характер персонажей.

Команды формируем чаще всего в игре: по сложенной из пазлов картинке, разрезанной открытке; по цвету или форме выбранной фишки, по считалке и т.д.. Социо - игровую технологию применяю как на занятиях, так и в совместной деятельности в режимных моментах. Беседа на занятии по содержанию произведения, детям удобно обсуждать вопросы в парах, в атмосфере взаимопонимания и увлечённости, приходя к единому мнению.

Смена видов деятельности, разнообразие заданий помогает удерживать внимание детей в образовательной деятельности: узнать героя по описанию, найти в группе предметы, которые встречаются в тексте, и вспомнить, кому они принадлежат; придумать события, которые произошли после описанных; изменить ситуацию в знакомой сказке и придумать, как будут развиваться события дальше; представить себя на месте героя и поделиться своими чувствами и т.п.. В команде дети придумывают новый интересный конец известной сказки, сочиняют загадку о каком – то персонаже в словесной или пантомимической форме.

В течение года вместе с детьми ведём работу в книжной мастерской, где любимые детские книги получают вторую жизнь. Работая в подгруппах, кто-то вырезает картинки, кто-то текст, кто-то приклеивает это на основу, выполненную в технике декупаж. Получается

красиво, при этом воспитывается бережное отношение к книге. Социально-игровую технологию использую в театрализации литературных произведений: дети вместе обсуждают, как лучше сыграть того или иного героя, пробуют передать его эмоции, движения, выбирают элементы костюма, декорации, антураж. В процессе работы я сделала вывод, такая методика работы интересна не только для педагога, она очень нравится детям, раскрепощает их, позволяет проявить свое творчество, совершенствует мыслительную деятельность, стимулирует интерес к художественной литературе.

Работа не закончена, но уже достигнуты положительные результаты: в детском саду и в семьях моих воспитанников стало традицией ежедневное чтение книг с последующим обсуждением содержания, в группе работает передвижная библиотека для родителей, создан музей книги, где собраны образцы с 1973 года. Дети с удовольствием участвуют в литературных конкурсах, занимая призовые места. Так, например, Смольская Варя стала победителем Всероссийского дистанционного конкурса «Талантливые дети России» в номинации «Читаем Пушкина», лауреатом областного межжанрового конкурса «Созвездие юных талантов» в номинации «Чтецы», финалистом областного конкурса «Волшебных строк чудесный мир» к 220-летию А.С. Пушкина. Сразу двое победителей у нас в конкурсе «Тебя люблю я, Брянщина родная!» (уровень ДООУ). Воспитанники нашей группы были приглашены для чтения стихов на городской праздничный концерт ко Дню матери. По результатам опроса, 87% моих воспитанников называют чтение в числе своих самых любимых видов деятельности (в начале работы –65%).

Считаю, что социально-игровая технология помогает в любой деятельности достичь успеха, поскольку превращает серьезное занятие для ребенка в занимательное дело. А это, по словам К.Ушинского, первоначальная задача обучения, которая, безусловно, соответствует требованиям ФГОС. Как известно, апплодировать, одной рукой невозможно.