

**ИТОГОВАЯ РАБОТА СЛУШАТЕЛЯ**  
курсов повышения квалификации по программе  
«Основные направления региональной образовательной политики в  
контексте модернизации российского образования»  
(модуль инвариантной части повышения квалификации по именованному  
образовательному чеку)

Тема: «Пересказ русской народной сказки «Репка» методом  
наглядного моделирования»

**Выполнил:**

Тришина Юлия Юрьевна  
воспитатель МБУ детского сада №153 «Олеся»

**Проверил:**

Лобода Светлана Юрьевна  
методист МАОУДПОС ЦИТ

*Лобода С.Ю.*

Количество баллов: *80*

Оценочное суждение о степени достижения конечных образовательных  
результатов: *работа выполнена законченной,  
актуальной и имеет большое  
значение в образовательной  
деятельности ДОУ*

# Проект

**Тема:** *«Пересказ русской народной сказки  
«Репка» методом наглядного  
моделирования»*

**Образовательная область - «Познание»**

**Разделы:** «Ознакомление с художественной литературой»,  
«Развитие речи»



**Средняя группа**

**Подготовила:**  
**Воспитатель - Тришина Ю.Ю.**  
**МБУ д/с №153 «Олеся»**  
**г.Тольятти. 2013г.**

# ***Визитная карточка проекта***

**Методическая тема проекта :** «Использование метода проектов в развитии и воспитании детей дошкольного возраста»

**Творческое название проекта :** «Пересказ русской народной сказки «Репка» методом наглядного моделирования

**Девиз проекта :** Сказку можно прочитать,  
Сказку можно рассказать.  
Ну а мы решили сказку  
обыграть и показать!

**Тип проекта:** образовательно-игровой, практико-информационный, ориентированный

**Вид проекта:** внутренний, групповой, межпредметный, среднесрочный,

**Предмет проекта :** Совместная деятельность педагога с детьми

**Тематическое поле:** Развитие речи и ознакомление с художественной литературой ОО «Познание»

**Участники проекта:** воспитанники детского сада средней группы 4-5 лет, воспитатели

**Место проведения(заказчик):** Самарская область, город Тольятти, МБУ детский сад №153 «Олеся»

# Сказка

## История

Слово **«сказка»** записано в письменных источниках XVI века. От слова «казать». Значение: перечень, список, точное описание.

Современное значение слово приобретает с XIX века. До XIX века использовалось слово XI века - кощунство. Оно предполагает, что о нем узнают, «что это такое» и узнают, «для чего» она, сказка, нужна. Сказка целевым назначением нужна для подсознательного или сознательного обучения ребенка в семье правилам и цели жизни, необходимости защиты своего «ареала» и достойного отношения к другим общинам. Примечательно, что сказка несет в себе колоссальную информационную составляющую, передаваемую из поколения в поколение, вера в которую зиждется на уважении к своим предкам.



*В счастливом детстве каждого из нас  
Среди игрушек и забав несмелых,  
Всегда есть место слышанной не раз,  
Внимательно, а часто между делом,  
Такой понятной и такой родной,  
Как мама доброй, и, конечно светлой,  
Вносящей в душу радость и покой,  
Дающей на любой вопрос ответы  
Частичку сердца прочно заняла,  
И, вырастая, вспоминаем с лаской,  
Вручая вновь ребенка до утра  
Волшебнице, что называем Сказкой  
Нет жизни без любви, любви — без ласки,  
И детства нет, когда оно — без сказки*

***Пересказ*** – это творческий мыслительный акт, связанный с переработкой ребенком литературного текста, формирует у детей познавательные и творческие способности, развивает речь. При пересказе ребенок пользуется готовыми речевыми формами, следует логике авторского мышления. И хотя каждый ребенок должен пересказать близко к тексту и без смысловых искажений один и тот же текст, все-таки это - творческий процесс, так как пересказы у детей получаются разные, интерпретация текста – самая разнообразная и часто едва уловимая.

***Наглядное моделирование-*** построение модельного отображения действительности, одна из общих интеллектуальных способностей, которая обнаруживается при решении разных задач и является специфической формой опосредования мыслительной деятельности дошкольников; выступает в качестве основного средства на этапе создания плана и реализации идеи произведения.

***Развитие наглядного моделирования:*** овладение действиями замещения, построение модели, использование ее для решения задач.

***Обучение действиями развития наглядного моделирования*** происходит в процессе перехода от построения и применения внешних материальных моделей к функционально эквивалентным модельным представлениям.

***Основные направления овладения действиями:*** Обеспечивает только освоение действиями наглядного моделирования - детям предлагается использовать, а затем самостоятельно составлять модели сказок; прямо обращено на развитие умения пользоваться моделями в качестве наглядных планов собственных сочинений.

## **Введение**

Развитие личности ребенка – очень сложный и важный процесс, реализация которого осуществляется на трех одинаково значимых уровнях: информационном (образование), операционном (обучение), ценностно-ориентированном (воспитание). Особое место в педагогическом процессе занимает вопрос о формировании культуры ребенка. Путь контролируемого и целенаправленного эмоционально-нравственного развития ребенка лежит через художественную литературу, народный фольклор, особенно через сказки. Сказки - наиболее доступный жанр детской литературы, который имеет четкую структуру организации.

Русские народные сказки способствуют развитию ребенка, его творческих и умственных способностей, речи. Многие видные детские педагоги и психологи, такие как К.Д.Ушинский, Е.Н. Водовозова, Е.И. Тихеева, Е.А.Флерина, Л.А Венгер обращали свое внимание на развитие детей через сказку. Проблемой развития связной речи детей дошкольного возраста занимались А.П.Усова, Л.А.Пеньевская, А.М.Бородич, Р.И. Жуковская, В.И.Логинова, Ф.А.Сохин – ученик С.Л.Рубинштейна, глубокий знаток детской речи, лингвист и психолог.

Работа по данному проекту нацелена на работу с детьми среднего дошкольного возраста с опорой на основные положения программы “Развитие”, созданной под руководством Л.А.Венгера. Специфика программы заключается в ее ориентации на развитие умственных способностей и творчества в дошкольном возрасте. Основной же задачей развития умственных способностей, с точки зрения авторов программы, является развитие способности к наглядному моделированию. Четкость членения сказки на смысловые части позволяет строить модель сказки, передающую развитие содержания.

### ***Вывод:***

Исследование методической литературы по вопросу обучения пересказу литературных произведений, с использованием наглядного моделирования, позволяет сделать вывод, что эта тема весьма незначительно представлена в ней



**Проблема:** Овладение родным языком, развитие речи является одним из главных в развитии ребенка в дошкольном детстве и рассматривается как общая основа воспитания и обучения детей. У многих детей плохо развита связная речь, они с трудом рассказывают о событиях своей жизни, не могут пересказать литературные произведения .

**Актуальность проблемы:** Метод моделирования - самый актуальным прием обучения пересказу . Русская народная сказка- это почва, имеющая неограниченные развивающие и воспитывающие возможности Она вводит детей в круг необыкновенных событий, превращений, происходящих с их героями, выражают глубокие моральные идеи, учат доброму отношению к людям, показывают высокие чувства и стремления. Пересказ и моделирование помогают достичь особую непосредственность восприятия. Многие сказки велики по объему и запомнить их детям нелегко. Проект опирается на технологию программы «Развитие» Л.А.Венгера, в которой описан метод моделирования сказок в процессе обучения детей с применением условных заменителей . Технология этой программы дает воспитателю необходимую свободу в обращении с материалом, возможность творческого движения, разнообразие форм построения занятий. Проект занятий носит нежесткий характер, где воспитатель осуществляет гибкое руководство, постоянно ориентируется на ребенка, т.е. может работать в режиме проектирования с применением метода проблемного интегрированного обучения, где серия занятий объединена основной проблемой

## Основа проекта

Формировать умения пересказывать и обыгрывать русскую народную сказку «Репка» методом наглядного моделирования ; совершенствовать умение ориентироваться на фланелеграфе

## Задачи проекта

- Развитие познавательных и творческих, интеллектуальных способностей ребенка;
- Развитие способностей к наглядному объектному моделированию,
- Развитие сенсорных способностей и усвоение символов;
- Развитие эмоциональной отзывчивости,
- Развитие комплексных элементов логического мышления, способов решения познавательных и творческих задач;
- Развитие умения самостоятельно анализировать ситуацию, создавать идею будущего продукта и план ее реализации;
- Развитие специфических видов деятельности дошкольника
- Личностно-ориентированная модель воспитания, которая предполагает создание сотрудничества между взрослыми и детьми





## Предполагаемый результат

- Активизация познавательного интереса к художественной литературе;
- Умение пересказывать и обыгрывать русскую народную сказку «Репка» с помощью условных заместителей персонажей; подбирать их по величине, цвету, характеру персонажа.
- Развить у детей мышление и воображение, эмоциональную отзывчивость, память при отборе условных заместителей персонажей сказки
- Умение создавать изображение способом конструктивной аппликации на фланелеграфе
- Переживание чувства радости от процесса создания образов героев сказки и образов героев сказки в продукте своей деятельности



## Приоритетные средства обеспечения задач :

1. Большой фланелеграф с показным комплектом условных заместителей для воспитателя.
2. Условные заместители персонажей сказки на каждого ребенка в комплекте по программе Л.А.Венгера «Развитие» и фланелеграфы .
3. Настольный кукольный театр к русской народной сказке «Репка», атрибуты к театру, костюмы и маски к сказке «Репка»
  - фрагменты музыки, художественной литературы,
  - иллюстрации, репродукции пейзажей,
  - вариативные художественные материалы,
  - обеспечение ситуации выбора создания художественного образа.
  - создание ситуации, опосредующей необходимость продуктивной деятельности



# Основные направления работы по проекту

1.Профилактическое

2.Социальное

3.Образовательное

4.Воспитательное

5.Развивающее



Реализация цели и задач проекта строится на основе  
признанных  
ценностей образования детей дошкольного возраста:

Научность

Доступность

Гуманистичность

Прогностичность

Интеграция-

Деятельность - .

конструктивизм

Целостность

Системность



Признание ценностей и реализация задач проекта обеспечивается соблюдением ряда

**психолого-педагогических принципов:**

*Принцип природосообразности*

*Принцип культуросообразности*

*Принцип свободы и самостоятельности*

*Принцип творческо-гуманной направленности*



## Проект осуществляется в рамках интеграции образовательных областей

Образовательная область	Цели и Задачи
<b>ОО«Познавательное развитие »</b>	Формировать умение пересказывать и обыгрывать русскую народную сказку «Репка» с помощью условных заместителей персонажей; Совершенствовать умение ориентироваться на фланелеграфе; Развивать конструктивное, вербальное, пространственно-образное мышление, воображение. Сенсорное развитие Формировать умение строить аргументированные элементарные высказывания причинно-следственного характера. Формирование элементарных математических представлений.
<b>ОО «Речевое развитие»</b>	Развитие навыка пересказа сказки с соблюдением интонации, приобщение к словесному искусству. Закреплять умение детей отвечать на вопросы и отгадывать короткие загадки-описания. Развитие свободного общения со взрослыми и детьми. Развитие всех компонентов устной речи детей в различных формах и видах деятельности. Практическое овладение детьми видами речи
<b>ОО «Социально-коммуникативное развитие»</b>	Приобщать к элементарным нормам и правилам взаимоотношений со сверстниками и с взрослыми в повседневной жизни и во время проведения занятия в детском саду. Развитие игровой деятельности
<b>ОО «Физическая развитие »</b>	Обогащать двигательный опыт детей, способствовать совершенствованию навыка применения физических качеств
<b>ОО «Художественно-эстетическое развитие»</b>	Развитие всех творческих способностей детей в различных формах и видах художественно-эстетической деятельности. Практическое овладение детьми навыками умения изображать в продуктивной деятельности персонажей и сюжетов из сказки

# Алгоритм разработки проекта

Постановка цели

↑  
Определение формы реализации проекта

↑  
Разработка содержания образовательного процесса на основе проекта педагога

↑  
Организация предметно-развивающей среды

↑  
Определение направлений поисковой и практической деятельности в ходе проекта

↑  
Организация и коллективная реализация совместной творческой, поисковой и практической деятельности педагога и детьми.

# Выполнение проекта и решение поставленных задач

•вхождение детей в проблемную игровую ситуацию, формирующие оценивание по проблеме (ведущая роль педагога)

•активизация желания искать пути разрешения проблемной ситуации (вместе с педагогом);

•формирование начальных предпосылок поисковой деятельности (практические опыты совместно с педагогом).

1. Ответы детей на вопросы и отгадывание коротких загадок -описаний
- 2.Пересказ и обыгрывание детьми сказки с помощью условных заместителей персонажей, подбор их по форме, величине, цвету, характеру персонажа
- 3.Умение детей ориентироваться на фланелеграфе и построение правильной последовательности модели сказки
- 4.Развитие физических навыков и общей моторики у детей (Физминутка)
- 5.знакомить детей с народным фольклором, русскими народными пословицами и поговорками.
- 6.Закрепление знания детей о репе, о том где и как ее применяют.
- 7.Развитие у детей творческой активности, артистической способности, двигательного моделирования (обыгрывание сказки, игра –драматизация),
8. Диагностирование, рефлексивное оценивание
9. Заключение, вывод



# Загадки

**Цель:** Закреплять умение ребенка отвечать на вопросы и отгадывать короткие загадки-описания

**Задание:** Отгадай загадку и найди ответ на картинке

1. Круглый бок, желтый бок  
Сидит на грядке колобок.  
Врос он в землю крепко.  
Что же это?

(Репка.)

3. Она старенькая, седая, добрая и простая,  
В доме с бабушкой живет внучка как ее зовет (бабушка

4. У бабушки и бабушки девочка живет  
Как же эту девочку бабушка зовет?

(Внучка)

6. У нее четыре лапки, лапки - цап - царапки,  
Пара чутких ушей и она гроза мышей

(Кошка)

2. Он седой и с бородой,  
Очень старый и хромой. Кто это?  
(Дед)

5. Гладишь - ласкается,  
Дразнишь - кусается,  
На цепи сидит,  
Дом сторожит.

(Собака).

7. Под полом таится и кошки  
боится.

(Мышка)



# Пословицы и поговорки о репке

**Цель:** знакомить детей с народным фольклором, русскими народными пословицами и поговорками.

**Задание:** Вспомнить пословицы и поговорки

•Ешь хоть репу вместо ржи (хлеба),  
чужого не держи.

У репы корешки сладки,  
а верхки горьки

•В землю крошки,  
а из земли лепешки.

Без заботы  
и репы не вырастишь

Проще пареной репы



# Из какой русской народной сказки эти герои?

Цель: Знакомить ребенка с русскими народными сказками

Задание: Из какой русской народной сказки все эти герои ?

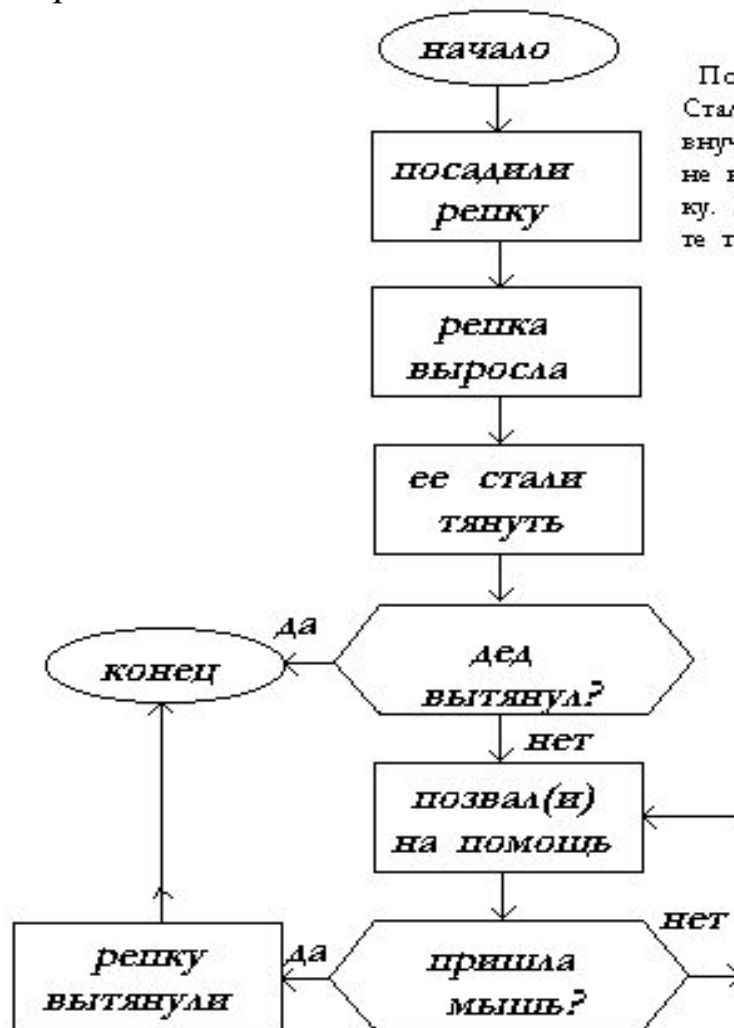


1. Кто **первый**?
2. Кто **последний**?
3. Кто стоит **между** дедом и внучкой?
4. Кто стоит **за** дедушкой?.
5. Кто стоит **за** бабушкой?
6. Кто стоит **за** внучкой?
7. Кто стоит **за** Жучкой?
8. Кто стоит **перед** кошкой?    И т.д.

# Алгоритм пересказа сказки «Репка».

**Цель:** Закрепить знания алгоритма пересказа сказки «Репка». Познакомить ребенка с предлогами «за, между перед»

**Задание:** Назвать алгоритм пересказа с помощью настольного кукольного театра.  
Выстроить правильную цепочку, в которой все герои должны быть расположены в правильной последовательности



## РЕПКА.

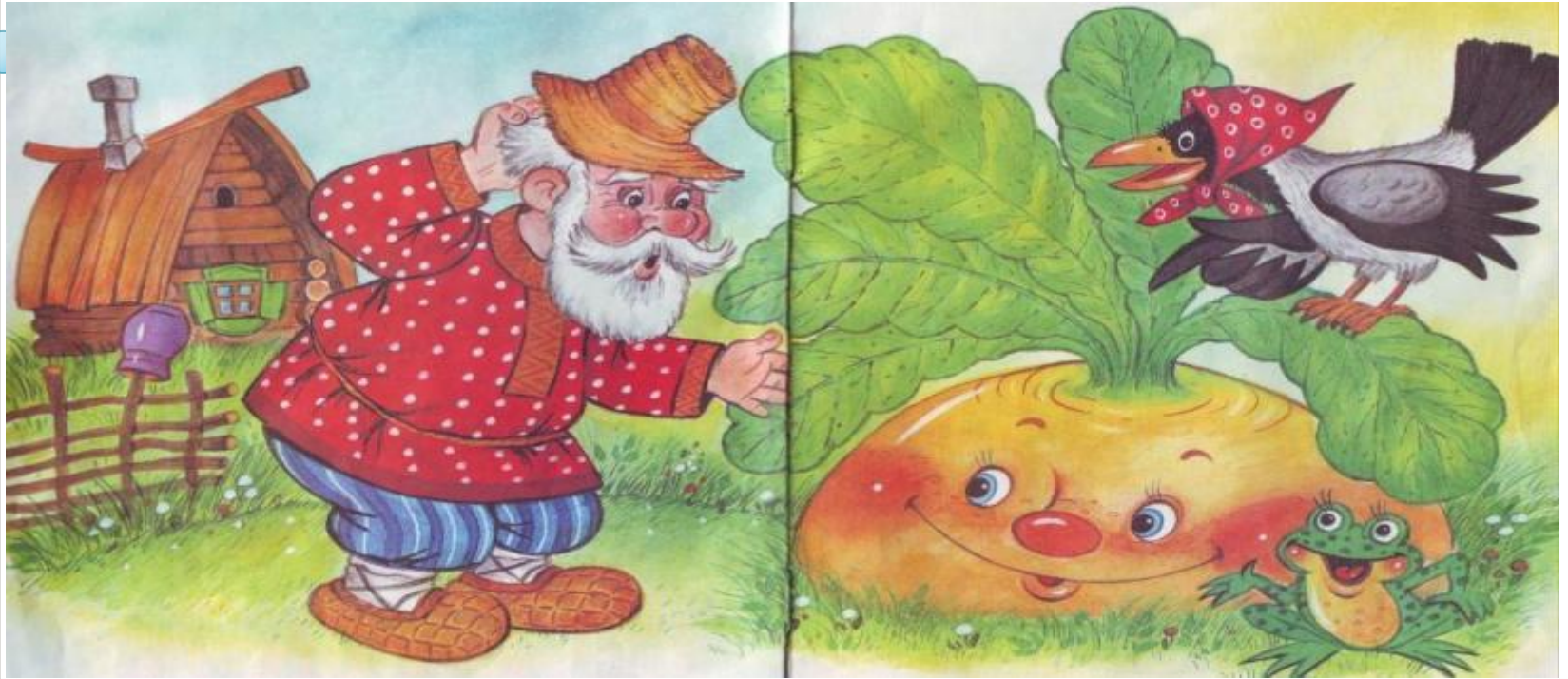
Посадил дед репку. Она выросла большая. Стали ее тянуть. Тянули репку: дед, бабушка, внучка, собачка Жучка, кошка Мурка. Никто не вытащил репку. Тогда они позвали мышку. Прибежала мышка. Стали они все вместе тянуть и, наконец, вытянули репку.



**Цель:** Учить пересказывать и обыгрывать русскую народную сказку «Репка» с помощью

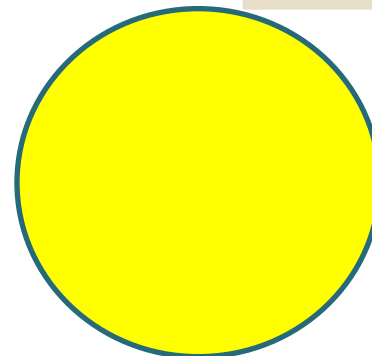
условных заместителей персонажей. Закрепить знания о геометрических фигурах.

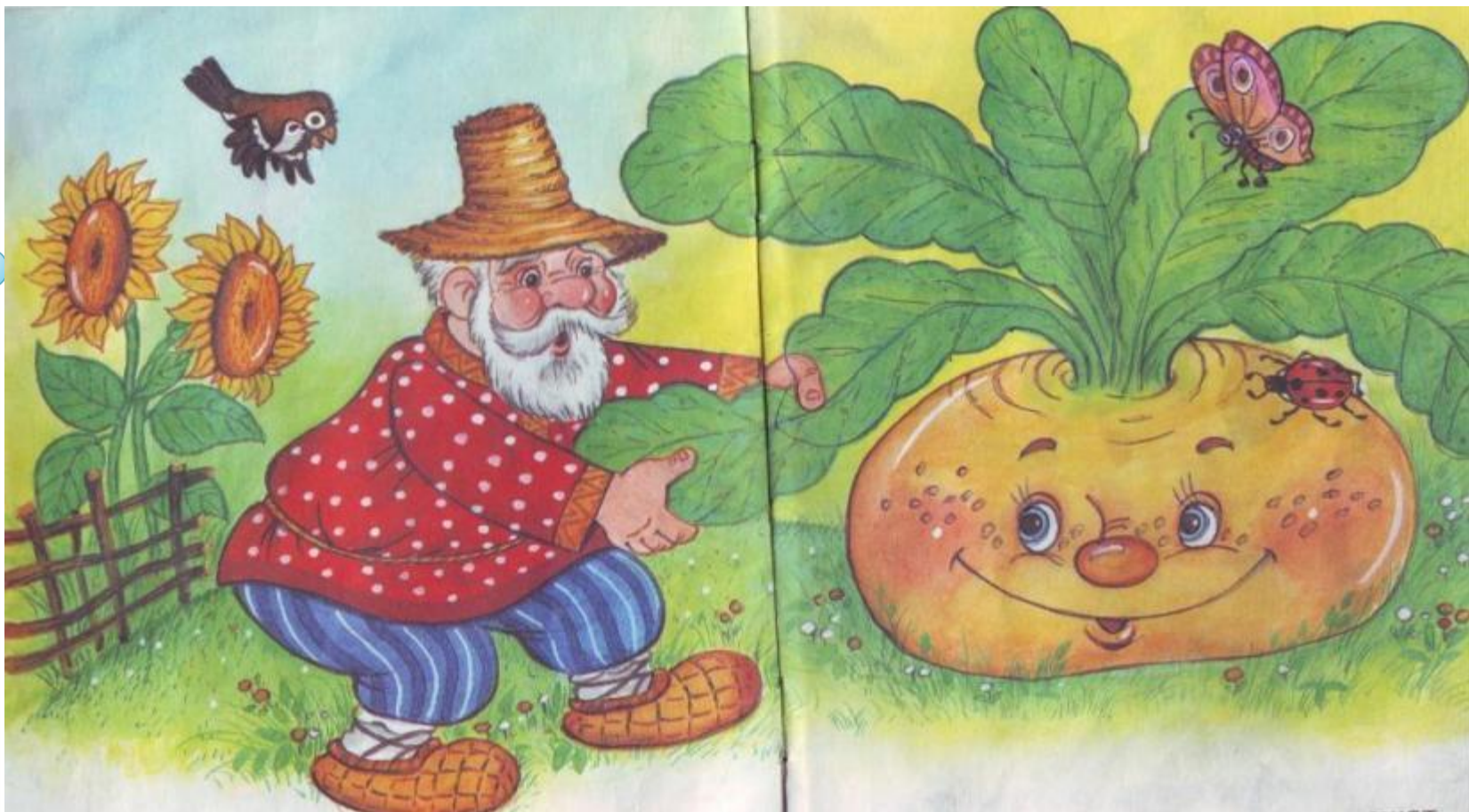
**Задание:** Пересказ «по цепочке» и обозначение героев сказки «Репка» условными заместителями из геометрических фигур (круг, квадрат, треугольник)



**«Посадил дед репку.  
Выросла репка большая-  
пребольшая...»**

**Условные заместители**





**« Стал дед репку из земли  
тащить: тянет –  
потянет, вытянуть не  
может.... »**

***Условные заместители***





**« Позвал дед на помощь  
бабку. Бабка за дедку, дедка  
за репку: тяну – потянут,  
вытянуть не могут.... »**

***Условные  
заместители***





**« Позвала бабка внучку.  
Внучка за бабку, бабка  
за дедку, дедка за репку:  
тяну – потянут, вытянуть  
не могут.... »**

***Условные заместители***







**« Позвала внучка собачку  
Жучку. Жучка за внучку,  
внучка за бабу, бабу за  
деду, деду за репку: тяну –  
потянут, вытянуть не  
могут.... »**

***Условные заместители***





**« Позвала собачка кошку.  
Кошка за Жучку, Жучка за  
внучку, внучка за бабу,  
бабка за дедку, дедка за  
репку: тяну – потянут,  
вытянуть не могут.... »**

***Условные заместители***





**« Позвала кошка Мышку. Мышка  
за кошку, кошка  
за Жучку, Жучка за внучку,  
внучка за бабу, бабу за  
деду, деду за репку: тяну  
– потянут, вытянуть не  
могут.... »**

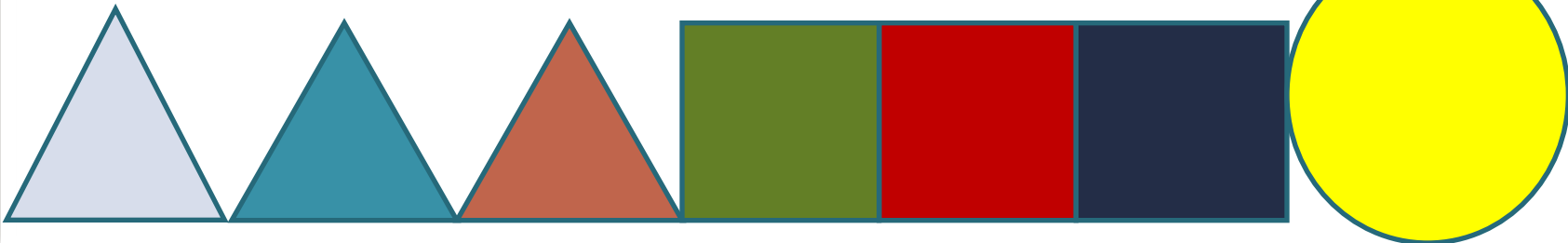
***Условные заместители***





« Вытянули репку.... »

*Условные заместители*

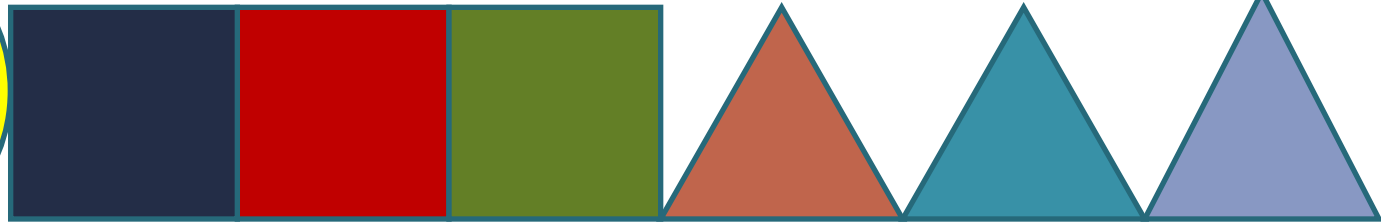
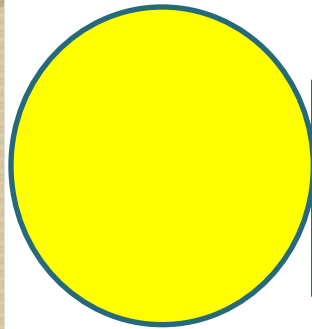


# Модель сказки «Репка» по условным заместителям

**Цель:** Учить пересказывать и обыгрывать русскую народную сказку «Репка» с помощью условных заместителей персонажей; совершенствовать умение ориентироваться на фланелеграфе.

**Задание:** Самостоятельно выстроить правильную цепочку с помощью условных заместителей, в которой все герои должны быть расположены в правильной последовательности

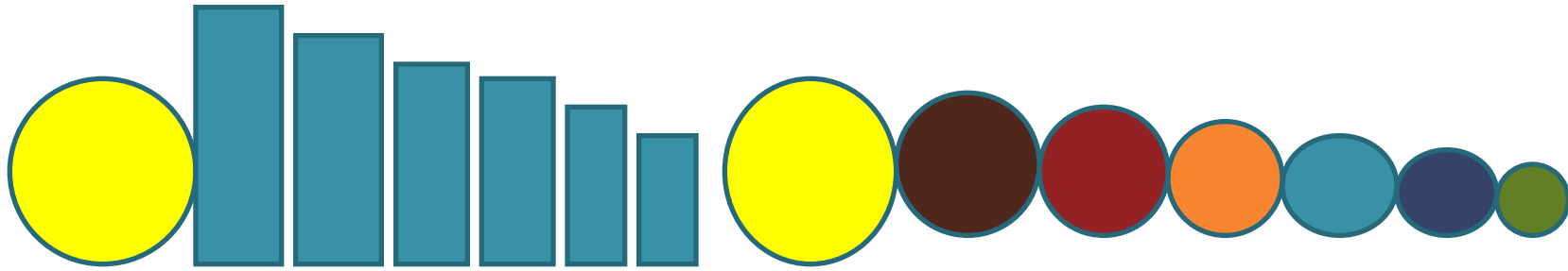
## Вариант №1 «Из разные геометрических фигур»



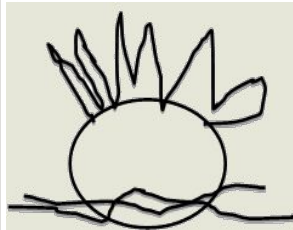
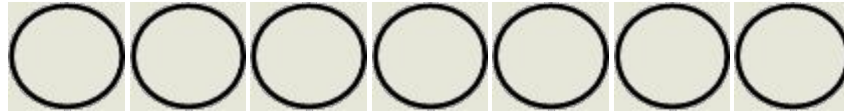
# Модель сказки «Репка» по условным заместителям

Вариант №1 «Из полосок разной длины»

Вариант №2 «Из кружков разного объема»



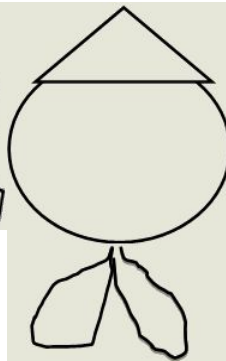
**Цель:** Учить пересказывать и обыгрывать русскую народную сказку «Репка» с помощью условных заместителей персонажей; совершенствовать умение ориентироваться на фланелеграфе. Преобразуем кружки дорисовывая их.



Репка



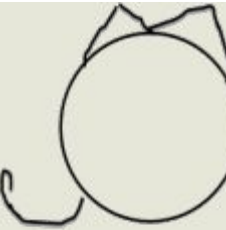
Дед



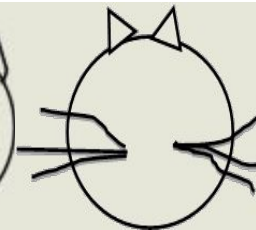
Бабка



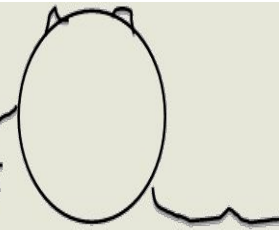
Внучка



Собачка Жучка



Кошка


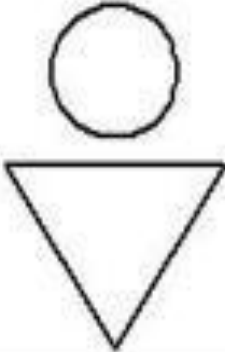
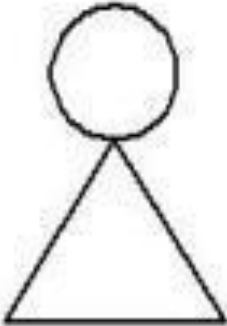








Мышка

# Пересказ по мнемосхеме

Цель : Учить пересказывать с использованием мнемосхем

Задание : Пересказать сказку используя мнемосхему.

# Поиграем?



## Что вы знаете о репе?

**Цель:** Закрепить знания детей о репе, о том где и как ее применяют.

**Задание:** ить пословицы и поговорки

Репа – что это? Овощ или фрукт? (овощ)

Что едят у репки, верхки или корешки? (корешки)

Какая она на вкус? (сладкая)

Что можно приготовить из репы ? (салат, кашу, суп...).



...Мы ее родную парим, тушим, солим,  
варим, репу ест, который век, всякий  
русский человек...


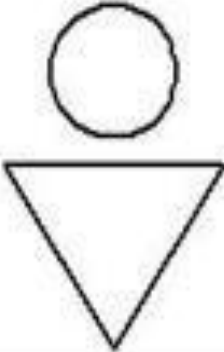
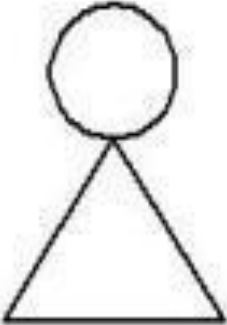










# Пересказ по мнемосхеме

Цель : Учить пересказывать с использованием мнемосхем

Задание : Пересказать сказку используя мнемосхему.

# Поиграем?



## Что вы знаете о репе?

**Цель:** Закрепить знания детей о репе, о том где и как ее применяют.

**Задание:** ить пословицы и поговорки

Репа – что это? Овощ или фрукт? (овощ)

Что едят у репки, верхки или корешки? (корешки)

Какая она на вкус? (сладкая)

Что можно приготовить из репы ? (салат, кашу, суп...).



...Мы ее родную парим, тушим, солим,  
варим, репу ест, который век, всякий  
русский человек...



## Дидактическая игра «Узнай тень?»

Цель игры: Развитие внимания и зрительной памяти

Задание: Посмотри внимательно на картинку и найди тени дедушки и бабушки. Подумай, чьи тени остались



## Дидактическая игра «Кто лишний?»

Цель игры: Развитие логического мышления, внимания и зрительной памяти ребенка

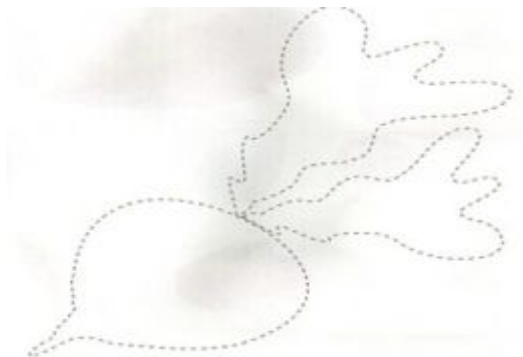
Задание: Выбрать те из них, на которых изображены герои сказки "Репка", определить какой персонаж лишний



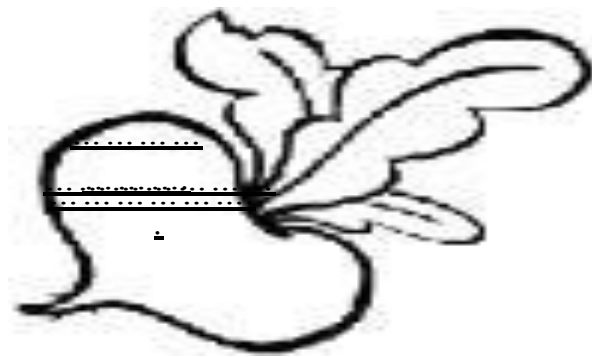
## Дидактическая игра «Нарисуй»

Цель игры: Развитие графических навыков, мелкой моторики рук, внимания

Задание: Обведи и раскрась репку.



Задание: Сделай штриховку



## Дидактическая игра «Нарисуй через трафарет»

Цель игры: Развитие графических навыков, мелкой моторики рук, внимания

Задание: Обвести по трафарету фигуры и раскрасить их



## Дидактическая игра «Кубики»

Цель игры: Развитие внимания и зрительной памяти, мелкой моторики рук и сенсорики, Логического мышления



## Дидактическая игра «Кто за кем?»

**Цель игры:** Познакомить ребенка с предлогами «за , между перед». При пересказе выстраивать цепочку, в которой выстроена последовательность.

**Задание:** Выстроить правильную цепочку, в которой все герои должны быть расположены в правильной последовательности.

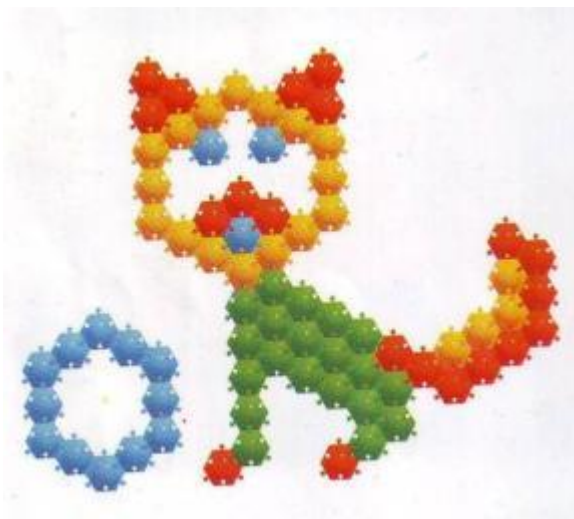


1. Кто первый?
2. Кто последний?
3. Кто стоит между дедом и внучкой?
4. Кто стоит за бабушкой?
5. Кто стоит за внучкой?
6. Кто стоит перед кошкой?
7. Кто стоит за Жучкой? И т.д.

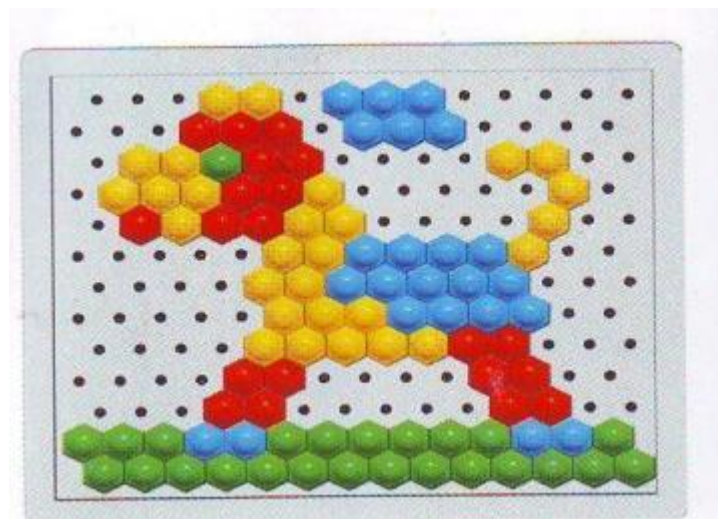
## Дидактическая игра «Мозаика»

**Цель игры:** Развитие внимания и зрительной памяти, мелкой моторики рук и сенсорики

**Задание:** Построй из мозаики - пазлов



**Задание:** Построй из мозаики.



## Дидактическая игра «Шнуровка»

**Цель игры:** Развитие внимания и зрительной памяти, мелкой моторики рук и сенсорики, логического мышления.

**Задание:** Выстроить правильную цепочку, в которой все герои должны быть расположены в правильной последовательности. Прощуровать игру.



## Дидактическая игра «Пазлы»

**Цель игры:** Развитие внимания и зрительной памяти, мелкой моторики рук и сенсорики, логического мышления



## Дидактическая игра «Кто за кем?»

Цель игры: Развитие внимания и зрительной памяти, мелкой моторики рук и сенсорики, Логического мышления



## Дидактическая игра «Конструктор»

Цель игры: Развитие внимания и зрительной памяти, мелкой моторики рук и сенсорики, логического мышления



# Обыгрывание сказки «Репка»

## Театр

### Результат (продукт) проекта

Цель: Развивать творческую активность, артистическую способность, развивать двигательное моделирование.

Задание: Ребенок сам выбирает - каким домашним театром будет обыгрывать сказку.



Игра - драматизация





*Пальчиковый театр*



*Театр теней*



*Кукольный театр*



*Настольный театр*

