

**Муниципальный конкурс среди воспитателей и педагогов ДОУ на
лучшие методические разработки воспитательных мероприятий**

Тематическое направление:

«Приобщение к культурному наследию»

Тема методической разработки:

«Путешествие по русским народным сказкам и былинам в поисках меча-
кладенца»

Номинация:

«К истокам народной культуры»

Автор: Носуленко Г.А.

Воспитатель

МБДОУ детский сад

«Солнышко»

с.Новобессергеевка

1. Пояснительная записка

1.1. Тематическое направление: приобщение к культурному наследию

1.2. Тема воспитательного мероприятия и обоснование ее выбора (актуальность): «Путешествие по русским народным сказкам и былинам в поисках меча-кладенца»

Актуальность выбора темы обусловлена необходимостью приобщения к культурному наследию страны и формированию у современных дошкольников системы нравственных ценностей и патриотических чувств. Русские народные сказки и былины являются мощнейшим средством воспитания, так как несут в себе вековую мудрость народа: идеи добра, справедливости, взаимовыручки, любви к Родине и готовности ее защищать. Образ Богатыря — идеал защитника Отечества, понятный и привлекательный для детей данного возраста. Форма квеста позволяет сделать погружение в тему не пассивным слушанием, а активным, эмоционально окрашенным приключением, что соответствует возрастным особенностям дошкольников.

1.3. Целевая аудитория воспитательного мероприятия

Мероприятие разработано для детей старшей группы (5–6 лет). Эта возрастная категория характеризуется развитием сюжетно-ролевой игры, высокой двигательной активностью, способностью воспринимать и решать более сложные задачи, умением работать в коллективе, что делает форму квеста более приемлемой для этого возраста.

1.4. Роль и место воспитательного мероприятия в системе работы педагога

Данное мероприятие занимает важное место в системе работы по патриотическому воспитанию и развитию речи и тесно связано с тематическими беседами о защитниках Отечества (23 февраля), о героях Отечества (День героев Отечества, День неизвестного солдата), о традициях

и культуре русского народа, а также обеспечивает связь между образовательными областями (познавательное развитие, речевое развитие, физическое развитие, социально-коммуникативное развитие). Задания квеста построены таким образом, чтобы актуализировать знания, полученные детьми ранее, и применить их в новой игровой ситуации. Это готовит детей к более сложным формам коллективной деятельности в подготовительной к школе группе.

1.5. Цель, задачи и планируемые результаты воспитательного мероприятия

Цель:

Формирование у детей интереса к русским народным сказкам(былинам) и культурным традициям через игровую деятельность (квест).

Задачи:

образовательные:

- закрепить знание содержания русских народных сказок и былин, узнавать их по фрагментам и загадкам;
- пополнить словарь детей словами шлем/шелом, кольчуга, палица, щит, меч, рать, дело ратное, дружина;
- познакомить с понятиями «меч-кладенец», «камень горячий».

развивающие:

- развивать физические качества (ловкость, меткость, быстроту, координацию) в процессе выполнения игровых упражнений;
- развивать внимание, логическое мышление и командное взаимодействие;
- развивать речь, умение слышать и выполнять инструкцию.

воспитательные:

- воспитывать чувство сопереживания (желание помочь попавшему в беду богатырю);
- формировать понятия «сила», «отвага», «храбрость», «ловкость» как важные качества защитника.

-формировать интерес к русской культуре и фольклору.

Планируемые результаты:

Дети:

-проявляют интерес к истории и культуре своей страны, положительно относятся к героям русских сказок

-действуют сообща, помогают друг другу

-умеют действовать по предложенному плану (карте), слушать инструкцию, согласовывать свои действия с действиями сверстников, проявлять инициативу.

- умеют выполнять основные виды движений (метание, прыжки, лазанье, бег).

1.6. Форма проведения воспитательного мероприятия и обоснование ее выбора

Форма проведения: Квест (игра-путешествие).

Обоснование выбора: Данная технология идеально подходит для детей 5–6 лет, так как позволяет:

-удерживать внимание детей на протяжении всего мероприятия благодаря сюжетной интриге и смене видов деятельности.

-реализовать деятельностный подход: дети не зрители, а активные участники событий.

-интегрировать различные виды деятельности (коммуникативную, познавательную, двигательную, игровую).

-обеспечить активную вовлеченность за счет сказочных персонажей (Богатырь в темнице, Кот учёный, Баба-Яга) и элементов «волшебства» (клубок, карта, пазлы, жетоны)

1.7. Педагогическая технология/методы/приемы, используемые для достижения планируемых результатов

Технологии: Игровая технология (квест), технология сотрудничества (работа в команде), здоровьесберегающая технология.

Методы:

Словесные: беседа-мотивация, проблемная ситуация (как спасти Русь?), художественное слово (заклички, загадки).

Наглядные: декорации, указатель направления, волшебные предметы, демонстрация карты, использование костюмов, видео.

Практические (игровые): выполнение игровых упражнений (эстафеты, полоса препятствий, перетягивание каната), решение логических задач (пазлы/загадки).

Приемы: введение сказочных персонажей, создание придуманной ситуации, приобретение «символов качества» как промежуточный результат, сюрпризный момент (появление меча, победа над Змеем, угощение, медали).

1.8. Ресурсы, необходимые для подготовки и проведения мероприятия (кадровые, методические, материально-технические, информационные и др.):

Кадровые: Воспитатель (в роли Сказительницы/Ведущего), родители (в роли Богатыря, Кота учёного), второй воспитатель или родитель (для исполнения роли Бабы Яги).

Методические: сборники русских народных сказок, картотека подвижных игр, сценарий мероприятия, загадки, заклички.

Материально-технические:

Спортивный инвентарь: дуги, кегли, канат, мешочки для метания, гимнастическая скамья, массажные коврики («кочки»), игрушечные «кони».

Декорации и костюмы: ширма-темница, пенёк, бутафорская цепь, костюм богатыря, костюм Бабы Яги, игрушка богатырь, камень горячий, указатель.

Раздаточный материал: карта, волшебный клубок ниток, символы качеств (жетоны), пазлы (если используются), флажки, меч-кладенец, угощение и медали для детей.

Технические средства: музыкальный центр/колонка, аудиозаписи (русская народная музыка, звуки леса, тревожная и героическая музыка), интерактивная доска.

1.9. Рекомендации по использованию методической разработки в практике работы педагогов ДОУ

Сценарий может быть легко адаптирован под конкретные условия (наличие физкультурного зала, групповой комнаты или прогулочной площадки). Количество станций можно варьировать на своё усмотрение.

Важно следить, чтобы задания выполнялись быстро, чтобы дети не заскучали, ожидая свою очередь (использовать фронтальный метод — когда все делают одновременно, или в малых группах).

Можно заменять предложенные подвижные игры на другие, а также менять загадки в соответствии с уровнем подготовленности детей.

Рекомендуется привлекать родителей для создания костюмов, декораций и для участия в роли второстепенных персонажей. После проведения квеста рекомендуется провести с детьми беседу-рефлексию «Что нам помогло спасти Богатыря?», закрепить полученные впечатления в продуктивной деятельности (рисование «Мой любимый богатырь», лепка «Меч-кладенец»).

2. Основная часть

2.1. Описание подготовки воспитательного мероприятия

Подготовка к мероприятию проходит в несколько этапов и включает активное участие как педагогов, так и воспитанников и их родителей.

1. Предварительная работа с детьми (погружение в тему):

- чтение и обсуждение русских народных сказок и былин: «Иван-царевич и Серый волк», «Илья Муромец и Соловей-разбойник», «Никита Кожемяка», «Алёша Попович и Тугарин Змей», Добрыня и Змей»

- просмотр мультфильмов и диафильмов по мотивам былин и сказок о богатырях.

-беседы на темы: «Защитники земли русской», «Какими качествами должен обладать богатырь», «Что такое отвага и храбрость?».

-рассматривание иллюстраций В. Васнецова «Богатыри», «Витязь на распутье».

2. Методическая подготовка педагога:

-разработка сценария квеста с определением целей и задач.

-подбор подвижных игр и упражнений, соответствующих физическим возможностям детей 5-6 лет.

-разработка системы мотивации (символы качеств, карта, плакат с кюар кодами «Читайте вместе с нами», пазлы, медали, меч-кладенец, угощение).

-подбор музыкального сопровождения для каждого этапа путешествия.

-подбор загадок для Бабы Яги.

3. Организация предметно-пространственной среды:

-оформление музыкального/физкультурного зала или группы/площадок на улице в соответствии с тематикой: расстановка декораций (темница, ширма, камень горячий, указатель).

-подготовка зон для каждой станции: маркировка мест для эстафет, раскладывание спортивного инвентаря.

-подготовка волшебной карты и клубка как навигаторов по квесту.

4. Взаимодействие с коллегами и родителями:

-распределение ролей среди педагогов и родителей (Сказительница, богатырь, Кот учёный, Баба Яга). Обсуждение ключевых моментов сценария и действий каждого персонажа.

-привлечение родителей к изготовлению бутафорского меча-кладенца, элементов костюмов (шлемы, плащи) или декораций.

-информирование родителей о предстоящем мероприятии с целью создания у детей эмоционального настроения дома (беседы с детьми о подвигах богатырей, чтение сказок и былин дома с последующим отмечанием детьми на плакате с кюар кодами «Читайте вместе с нами»).

2.2. Описание проведения воспитательного мероприятия (сценарий, конспект, дидактическая карта мероприятия и др.)

1. Вводная часть (Мотивация)

(Дети входят в зал под русскую народную музыку. Их встречает Сказительница (воспитатель).)

Сказительница: Здравствуйте, добры молодцы и красны девицы! Мир вам да совет. Собрала я вас не на пир богатый, а на дело ратное. Пришла беда на землю русскую. Налетел Змей Горыныч о трёх головах, пожарами всё палит, народ в плен уводит.

(Звучит тревожная музыка, свет приглушается. На экране появляется изображение богатыря.)

Сказительница: Гляньте-ка, а вот и наш главный защитник —богатырь Святослав (или любое другое имя). Да только беда с ним приключилась. Заточил его Змей в темницу, а главную силу его — меч-кладенец — похитил и спрятал. А вместе с мечом пропали и качества богатырские: отвага, храбрость, сила, ловкость да меткость. Как же нам Русь спасти?

Видео на интерактивной доске (или декорация темницы и за решёткой фигурка богатыря).

Богатырь: (на экране или его голос в записи (говорит тихо)):

Эх, если бы нашёлся мой меч, я бы врага одолел. Но без него я слаб. Слышал я от старцев мудрых, что спрятаны частицы моей силы в пяти русских сказках. Только тот, кто сказки знает, да задания выполнит, сможет их собрать воедино и меч отыскать.

Сказительница: Не печалься, Святослав! Ребята у нас смекалистые, дружные. Ну что, ребята, поможем богатырю? Вернём ему отвагу, храбрость, силу, ловкость и меткость?

Дети: Да!

Сказительница: Путь предстоит неблизкий, по пяти сказкам да былинам русским пройти надо, у других могучих героев и их помощников пять

качеств богатырских собрать и меч добыть. А поможет нам в пути волшебный помощник. Кто же это?

(Появляется игрушечный Кот учёный или взрослый в роли Кота).

Кот учёный: Мяу! Я Кот учёный, сказки сказывать мастак. Укажу вам путь-дорожку. Вот вам волшебный клубочек. Куда он покатится – туда и вы ступайте. А чтобы не сбиться с пути, вот вам карта волшебная.

Кот дает карту, где отмечены станции-сказки.

Ребята вместе с Котом произносят закличку и отправляются вместе с ним по станциям:

«Ты катись, катись, клубок,

Через запад на восток.

Путь-дорогу укажи,

В сказку дверь нам отвори!»

Клубок катится к первой станции.

2. Основная часть (Путешествие по сказкам и былинам)

Станция 1. Сказка «Никита Кожемяка»

Качество: СИЛА

Кот учёный даёт задание ребятам.

Задание: Богатырской силою обладал Никита Кожемяка. Только он смог победить злого Змея.

Силачи любят перетягивать канаты, показывая свою силу и удаль.

Игра «Перетягивание каната» (командная).

Результат: Получают первый пазл и символ СИЛЫ (жетон с изображением кулака)

Вместе с Котом ребята произносят закличку и за клубком отправляются в путь:

«Ты катись, катись, клубок,

Через запад на восток.

Путь-дорогу укажи,

В сказку дверь нам отвори!»

Клубок катится ко второй станции.

Станция 2. «Алёша Попович и Тугарин Змей»

Качество: ОТВАГА

Кот учёный: В этой сказке Алёша не побоялся выйти один на один на поединок с Тугариным Змеем и проявил мужество и отвагу. Вот вам следующее задание.

Задание: Враг близко, нужно подать сигнал своим.

Игра: Эстафета с препятствиями «Передай знамя». Нужно быстро пробежать дистанцию и передать «знамя отваги(флажок)» товарищу.

Результат: Получают вторую часть пазла и символ ОТВАГИ (жетон с изображением горящего сердца) .

Произносят закличку и продолжают свой путь:

«Ты катись, катись, клубок,

Через запад на восток.

Путь-дорогу укажи,

В сказку дверь нам отвори!»

Кот учёный: Вот и прибыли мы на 3 станцию.

Станция 3. Сказка «Иван-царевич и Серый Волк»

Качество: ЛОВКОСТЬ

Задание: В этой сказке Волк проявил чудеса ловкости, выручая Ивана-Царевича из всех неприятностей. Чтобы быть ловким, как Волк, нужно пробраться через дремучий лес и не задеть колючие ветки.

Игра: «Лабиринт» или «Змейка» (дети бегут между кеглями, расставленными змейкой, не уронив их). Усложнение — пройти по узкой дорожке (скамейке).

Результат: Получают третий пазл и символ ЛОВКОСТИ (жетон с изображением волка)

Кот учёный: Друзья, мы отправляемся с вами на следующую станцию.

«Ты катись, катись, клубок,

Через запад на восток.

Путь-дорогу укажи,

В сказку дверь нам отвори!»

Станция 4. Сказка «Илья Муромец и Соловей-разбойник»

Качество: МЕТКОСТЬ

Задание: Чтобы одолеть Соловья-разбойника, который свистит и гнет деревья, нужно быть очень метким и попасть в него или в его логово.

Игра «Сбей Соловья-разбойника». На возвышении (пенек) стоит изображение Соловья-разбойника или просто несколько кеглей. Дети с небольшого расстояния сбивают их мешочками с песком (или малыми мячами).

Результат: Получают четвёртый пазл и символ МЕТКОСТИ (жетон с изображением лука и стрелы).

Кот учёный: Мы в конце пути. Осталось совсем немного. Вперёд!

«Ты катись, катись, клубок,

Через запад на восток.

Путь-дорогу укажи,

В сказку дверь нам отвори!»

Станция 5: «Добрыня и Змей»

Качество: ХРАБРОСТЬ

Задание: Добрыня был очень храбрым богатырём. И нам нужно проявить смелость и не испугаться «темного леса».

Игра: Прохождение через тоннель в полной темноте или с завязанными глазами (ориентируясь на голос помощника).

Результат: Получают пятую часть пазла и символ ХРАБРОСТИ (жетон с изображением льва).

Кот учёный приходит с ребятами к сказительнице.

3. Кульминация: Меч-кладенец

Сказительница: Ребята, мы собрали все качества и пазлы. Давайте соединим пазлы и узнаем, где спрятан меч-кладенец.

Дети собирают карту-пазл. На обратной стороне указано место: «Под камнем горячим, у дуба могучего». Сказительница обращает внимание ребят на указатель, где написано «Камень горячий». Все отправляются к горячему камню. Там сидит Баба Яга.

Сказительница: Вот мы и пришли к могучему дубу. Здесь спрятан меч-кладенец. Но просто так Яга его не отдаст. Нужно ответить на её хитрые вопросы.

Баба Яга:

Чтобы в сказку нам пройти, нужно голову спасти.

В бою голову оберегает, удары меча отражает.

Не кепка, не шапка, а металлический...

(Шлем / Шелом)

Рубашку такую не шьют из хлопка,

Она из колец, тяжела и крепка.

Железная сетка на теле сидит,

От стрел и ножей молодца защитит.

(Кольчуга)

Тяжела, огромна, зла,

Из металла отлита.

Богатырь её возьмет —

Вражье войско разобьет.

Не копье, не меч-пила, а сокрушительная...

(Палица)

Из дерева и стали он сбит,

Перед бойцом стеною стоит.

Им можно прикрыться от острой стрелы,

Чтоб были в бою мы всегда целы.

(Щит)

Острый, длинный и стальной,

Он всегда в руке героя.

С ним не страшен лютый враг,

В ножны спрятан... это так?

(Меч)

Баба-Яга: Ох, какие умненькие да храбренькие! Не испугались меня, старую. Забирайте свой меч! Так и быть.

(Баба-Яга отдает меч-кладенец детям).

Сказительница: А теперь скорее вернем меч и все качества богатырю!

1 вариант: дети вместе со Сказительницей подходят к темнице, отдают меч и СИМВОЛЫ (фишки) Святославу. Фигурка богатыря «оживает» и превращается в живого человека. Богатырь разрывает цепь (с помощью взрослого).

Богатырь: Спасибо вам, друзья, что меч мой нашли! Чувствую я, как возвращаются ко мне и сила, и ловкость, и отвага с храбростью! Теперь я защищу Русь!

2 вариант: дети подходят к интерактивной доске и кладут рядом (за ширму) меч и СИМВОЛЫ (фишки). Экран доски включается и появляется изображение богатыря(видео).

Богатырь: Спасибо вам, друзья, что меч мой нашли! Чувствую я, как возвращаются ко мне и сила, и ловкость, и отвага с храбростью! Теперь я защищу Русь! (После этих слов экран гаснет, и Святослав материализуется (выходит из-за ширмы с мечом)

Святослав: Ну что ж, дружина моя славная, теперь никакой враг нам не страшен! Выходи, Змей Горыныч, на честный бой!

Из больших коробок строится башня (3-4 коробки в высоту), на верхнюю наклеено изображение трех голов Змея Горыныча.

Снаряды: мягкие мячики или «снежки» из скомканной белой бумаги (их должно быть очень много).

Дети встают за черту. По команде Богатыря: «Разгуляйся, сила ратная!», вся группа начинает закидывать Змея снарядами.

Победа считается одержанной, когда картонная башня полностью рухнет.

(Звучит быстрая героическая музыка. Богатырь и его рать «сражается» со Змеем. Коробки падают. Богатырь и его войско побеждают).

4. Заключительная часть (Финал)

Богатырь: Слава вам, добры молодцы и красны девицы! Отстояли мы Русь великую! В благодарность примите от меня награду: медали «Юный защитник Руси» и угощение богатырское (яблочки наливные или пряники печатные в корзине).

Богатырь вручает ребятам медали и угощение.

Сказительница: Вот и закончилось наше путешествие. В каких сказках мы побывали?

Какие качества помогли нам вернуть меч?

Каким должен быть настоящий богатырь?

Воспитатель подводит итог:

Мы с вами не только сказки вспомнили, но и дело доброе сделали — богатырю помогли, землю русскую от врага защитили. Сегодня вы были настоящей командой богатырей.

Молодцы!

(Под спокойную музыку дети выходят из зала).