

*Петелина Ю.А.*

*J.A. Petelina*

*МБДОУ д/с № 35*

*MBDOU for with No. 35*

*Нижегородская обл., г. Арзамас, улица Нижегородская, дом 34, кв.49*

*Nizhny Novgorod Region, Arzamas, Nizhegorodskaya Street, house 34,*

*quarter 49*

*Воспитатель*

*Tutor*

*УДК 373.24*

***«Интерактивная дидактическая игра как средство приобщения  
детей к художественной литературе»***

*"Interactive didactic game as means of familiarizing of children with fiction"*

**Аннотация**

В данной статье рассмотрена проблема приобщения детей к художественной литературе посредством интерактивной дидактической игры. Ориентиры и требования к обновлению содержания дошкольного образования очерчивают ряд серьёзных требований к уровню организации ознакомления дошкольников с художественной литературой. В связи с этим возникла проблема, как обеспечить развитие детей, отвечающее современным требованиям ФГОС ДО. Выявлена и обоснована необходимость использования интерактивных дидактических игр для усвоения новых знаний, закрепления пройденного материала, для развития речевых навыков, она становится целесообразным дополнением, а также специальным видом занятий детей в детском саду.

**Summary**

In this article the problem of familiarizing of children with fiction by means of an interactive didactic game is considered. Reference points and requirements to updating of maintenance of preschool education outline a number of serious requirements to the level of the organization of acquaintance of preschool children

with fiction. In this regard there was a problem how to provide the development of children meeting the modern requirements of FGOS TO. Need of use of interactive didactic games for assimilation of new knowledge, fixing of the passable material, for development of speech skills is revealed and proved, it becomes expedient addition and also a special type of occupations of children in kindergarten.

**Ключевые слова:** интерактивная дидактическая игра, компьютер, дошкольное образование, художественная литература.

**Keywords:** interactive didactic game, computer, preschool education, fiction.

Современная концепция дошкольного образования ориентирует педагогов на развитие творческого потенциала личности, формирование богатого внутреннего мира ребенка. [4, с. 52] Определяющим звеном в решении этой проблемы является приобщение детей к художественной литературе.

Художественная литература занимает в жизни ребенка важное место. Общеизвестно, что дошкольное детство – определяющий этап в развитии личности. В возрасте до шести лет ребенок с интересом познает окружающий мир, усваивает нормы поведения окружающих. Многие ученые (Л.С. Выготский, Л.С. Рубинштейн, К. Лехт) подчеркивали воздействие художественных дисциплин на формирование личности ребенка. Книга помогает овладеть речью – ключом к познанию окружающего мира. Детский сад знакомит дошкольников с лучшими произведениями для детей. Язык литературного произведения является наивысшей формой литературной речи, которой стремятся подражать. [2, с.38]

Народные сказки раскрывают перед ребёнком меткость и выразительность родного языка. Нередко в практике дошкольных учреждений при ознакомлении с художественным произведением главное внимание уделяется усвоению детьми основной линии сюжета.

Программа «Детство» под руководством В.И. Логиновой нацеливает педагогов на развитие эмоциональной сферы и познавательной активности через художественное произведение.

Никому еще любовь к книге не давалась от рождения, поэтому, чтобы ребенок полюбил ее, нужна большая и серьезная работа всех, кто призван заниматься общим делом: сообща растить человека.

Приобщение детей к литературе должно начинаться с раннего возраста, но, к сожалению, в большинстве случаев эту работу приходится начинать только в детском саду, так как не все родители понимают необходимость данной работы с самого рождения. В последнее время ярко прослеживается снижение читательского интереса к хорошей содержательной книге. Детей стала привлекать литература, не требующая размышления, напряжения душевных сил. Любимыми героями являются не литературные персонажи, а герои мультфильмов.

Научить ребенка любить книгу, видеть в ней верного друга, советчика во всех делах – задача работающих с детьми.

«...Чтение книг – тропинка, по которой умелый, умный, думающий воспитатель находит путь к сердцу ребенка...». Эти слова выдающегося педагога В. А. Сухомлинского подчеркивают величайшее значение книги в эмоциональном, нравственно-эстетическом, умственном воспитании детей.

Огромная роль в приобщении дошкольников к художественной литературе принадлежит игре - важнейшему виду деятельности.

Компьютер может войти в жизнь ребенка через игру. Игра – одна из форм практического мышления. В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлениями, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игры.

Отечественные и зарубежные исследования использования компьютера в дошкольных образовательных учреждениях убедительно доказывают не только возможность и целесообразность этих технологий, но и особую роль компьютера в развитии интеллекта и в целом личности ребёнка (исследования С.Л. Новосёловой, И. Пашелите, Г. П. Петку, Б. Хантер и др.).[3, с.96]

Использование интерактивной дидактической игры в образовательной деятельности и свободной деятельности выглядит очень естественным, с точки

зрения ребенка и является одним из эффективных способов повышения мотивации и индивидуализации обучения развития творческих способностей и создания благополучного эмоционального фона.[1, с.87]

В современных условиях развития общества в системе дошкольного образования происходят изменения, ориентированные на опережающее развитие образовательной системы. Появляются качественно новые подходы, программы, методики. [6, с.24]

В своей педагогической деятельности я активно использую интерактивные дидактические игры по сюжетам сказок.

Это помогает закреплению с воспитанниками содержания сказок, развития коммуникативных качеств воспитанников, активизации словаря и способности к последовательному воспроизведению сюжета сказок, воспитания любви к жанру художественной литературы – сказка.

Актуальность использования интерактивных дидактических игр обусловлена социальной потребностью в повышении качества обучения, воспитания детей дошкольного возраста, практической потребностью в использовании в дошкольных образовательных учреждениях современных компьютерных программ.

#### *Интерактивная дидактическая игра «Путешествие по сказкам».*

При создании данной игры я ставила перед собой следующие задачи:

- уточнить и обогатить знания детей о сказках;
- развивать умение детей узнавать знакомые сказки;
- вызывать желание у детей помочь героям сказок;
- развивать интонационно-речевую выразительность;
- развивать речь, воображение, фантазию, мышление;
- развивать умение действовать согласованно.

#### *Содержание интерактивной дидактической игры:*

Игра состоит из пяти сказок:

1. Колобок (детям нужно выбрать тех героев, которых встретил Колобок)
2. Репка (детям нужно вспомнить, кто помогал деду вытянуть репку)

3. Заюшкина избушка (детям нужно вспомнить, кто помог зайцу вернуться в свой домик)
4. Теремок (восстановить последовательность заселения героев в теремок)
5. Гуси-лебеди (восстановить последовательность, кто помогал Аленушке и Иванушке вернуться домой).

Из этого можно сделать вывод, что одним из условий успешной работы по приобщению детей к книге является использование интерактивных дидактических игр. Данный вид игры не только поддерживает активный интерес дошкольников к художественной литературе, но имеет и большое образовательное значение. Игра помогает в усвоении новых знаний, в закреплении пройденного материала, в развитии речевых навыков, она становится целесообразным дополнением, а также специальным видом занятий детей в детском саду.

#### Список используемой литературы:

1. Балабанова Л.К. Компьютерные игры в обучении детей 4-7 лет: программа, развернутое планирование, модели занятий. Волгоград: Учитель, 2010.
2. Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду. - М., 1991.
3. Горвиц Ю., Поздняк Л. Кому работать с компьютером в детском саду. Дошкольное воспитание, 1991г., №5.
4. Горвиц Ю.М. Новые информационные технологии в системе образования, 1998.
5. Макасер И.Л. «Игра как элемент обучения». Информатика в начальном образовании. 2001., №11.
6. Новоселова С.Л. Компьютерный мир дошкольника. М.: Новая школа, 1997г.