



## Издательство и Образовательный Центр "Лучшее Решение"

[лучшееерешение.рф](http://лучшееерешение.рф) [конкурс.лучшееерешение.рф](http://конкурс.лучшееерешение.рф) [квест.лучшееерешение.рф](http://квест.лучшееерешение.рф)  
[лучшийпедагог.рф](http://лучшийпедагог.рф) [publ-online.ru](http://publ-online.ru) [полезныекниги.рф](http://полезныекниги.рф)  
[t-obr.ru](http://t-obr.ru) [1-sept.ru](http://1-sept.ru) [v-slovo.ru](http://v-slovo.ru) [o-ped.ru](http://o-ped.ru) [na-obr.ru](http://na-obr.ru)

### Культурно-образовательный проект

## "Путешествие в Данию - родину Г.-Х. Андерсена"

**Автор:**

**Лукашова Ольга Владимировна**

**ГБДОУ "Детский сад № 35**

**комбинированного вида**

**Фрунзенского района Санкт-**

**Петербурга"**

Для ребенка посещение другого города или страны – это всегда новые впечатления и познания. Метод виртуальных образовательных путешествий с элементами дополненной реальности, позволит старшим дошкольникам расширить кругозор, почувствовать себя в роли путешественников и познакомиться с культурой Дании.

В условиях детского сада это возможно осуществить посредством совместной образовательной деятельности воспитателя с детьми.

Цель: сформировать представления о культуре путешественника через знакомства детей с родиной Г.-Х. Андерсена – Данией, в процессе виртуального образовательного путешествия с элементами дополненной реальности.

### **Задачи:**

Образовательные:

1. Познакомить детей с одной из стран Европы - Данией, с ее географическим расположением, флагом, элементами культуры.
2. Закреплять и расширять знания о разных видах судов; о том, что их строение зависит от функционального назначения.

Развивающие:

1. Развивать конструктивное воображение детей.
- Развивать слуховое восприятие посредством звуковых эффектов.

Воспитательные:

1. Способствовать развитию социально-коммуникативных навыков.
2. Поддерживать детскую инициативу в поисково-исследовательской деятельности.

**Продолжительность проекта:** краткосрочный, (одна неделя).

**Участники культурно-образовательного проекта:** педагоги, дети старшего возраста, законные представители детей – родители.

**Оборудование и материалы:** игровая ситуация – дополненная реальность, кукольный (штоковый) театр, ТСО, презентация, аудиозапись звуковых эффектов (QR- код); загадки, глобус, карта мира, копия карты с изображением Дании; вещи, деревянная ложка, бумажная «лодочка», стеклянный стакан; картины Иевлева Бориса «Теплоход. Белый пароход», Адриана Эверсена «Архитектура старой Дании»; книга сказок Г.-Х. Андерсена «Стойкий оловянный солдатик»; книга «Ожившие вещи. Сказка, рассказанная вещами» Л.М. Ванюшкиной.

**Понедельник:** занятие по развитию речи «Образ и Мысль».

Задачи:

1. Формировать навыки визуальной грамотности детей.
2. Развивать фасилитированную дискуссию.
3. Развивать умение «прочитывать» сюжет, доказательно отстаивать свои позиции.

Борис Иевлев «Теплоход. Белый пароход», Адриан Эверсен «Архитектура старой Дании»



Рисунок 1



Рисунок 2

Вопросы для рассматривания картины:

1. Что видите на картине?
2. Что вы можете сказать об этом месте?
3. Что позволило так сказать?
4. Что происходит на картине?
5. Как им там?
6. Как бы вы назвали эту картину?
7. Что вы можете сказать о том месте, где это происходит? (на второй картине про Данию, рисунок 2)
8. Как бы вы назвали картину?

**Вторник:** Восприятие художественной литературы: Г.-Х. Андерсен «Стойкий оловянный солдатик» иллюстрации художника Алфеевского С.В. на ключевые моменты сказки, которую читали (презентация)



Рисунок 3



Рисунок 4



Рисунок 5



Рисунок 6



Рисунок 7



Рисунок 8

Задачи:

1. Способствовать обогащению представлений детей о литературном таланте сказочника Г. Х. Андерсена.
2. Воспитывать сопереживание герою сказки, эмоциональный отклик при пересказе.

3. Развивать связную речь.

Вопросы по содержанию сказки:

1. Кто автор этой сказки?
2. О чем (о ком) эта сказка?
3. Чем был интересен солдатик?
4. Что сближало солдатика и танцовщицу?
5. Какие испытания выпали на долю нашего героя?
6. Как он с ними справился?
7. О чем эта сказка для вас?
8. Кто для вас главный герой этой сказки и почему?

**Познавательно-исследовательская деятельность:** “Деревянная ложка, стеклянный стакан, бумажный кораблик” (от материала, из которого сделан кораблик солдатика, зависит его судьба). С использованием книги «Ожившие вещи. Сказка, рассказанная вещами» Л.М. Ванюшкиной.

Задачи:

1. Развивать умение исследовать различные материалы;
2. Формировать умения устанавливать причинно – следственные связи.



Рисунок 9



Рисунок 10



Рисунок 11

В процессе обследования обращаем внимание на:

- материал, из которого сделана вещь?
- качества и свойства материала?
- вес предмета?

**Среда:** ФЦКМ «В поисках новой страны»

Задачи:

1. Расширять знания детей о многообразии народов, населяющих нашу планету.
2. Формировать умение находить отличительные особенности людей, живущих в разных странах и частях света.
3. Закреплять умение ориентироваться на глобусе и карте.
4. Развивать познавательный интерес.

5. Расширять активный словарь детей.

На столе разложены разрезные картинki с географической карты мира - Дании. Детям предлагается, рассмотреть, каждую часть и подумать: о чем хочет рассказать каждая часть об этой стране. Рисунок 12.

Дети «прочитывают» сюжет каждой части. Складывают картинку (рисунок 13)

На географической карте (рисунок 14) находят место с изображением такого же объекта.

Узнают, что это Дания. Педагог направляет поисковую деятельность детей.



Рисунок 12



Рисунок 13



Рисунок 14

Немного теории (для педагогов).

1. Датское королевство нередко называют жемчужиной Скандинавского полуострова. Датчане — самые счастливые люди во всем мире.
2. Велосипед — любимый и самый удобный транспорт в Дании, кроме того, в Копенгагене прокат велосипедов является полностью бесплатным.
3. Одним из самых известных изобретений Дании со времен ее основания является конструктор для детей «Лего».

**Четверг: Аппликация: Изготовление декорации к сказке. «В гости к сказке «Стойкий оловянный солдатик».** Самостоятельная творческая деятельность.

Задачи:

1. Упражнять в совместном создании декорации «условной Дании», персонажей сказки;
2. Учить создавать выразительный образ сказочных персонажей, через плоскостное, силуэтное вырезание;
3. Развивать познавательные способности, творческую инициативу, умение договариваться.



Рисунок 15



Рисунок 16



Рисунок 17

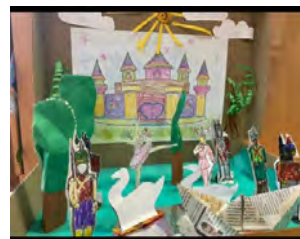


Рисунок 18

### Пятница: Конструктивно-модельная деятельность: «Круизный корабль».

Дизайн - проектная деятельность с элементами дополненной реальности. Обсуждаем и рассматриваем путь корабля по карте.

Ход занятия:

Почтальон принес письмо. В нем загадка и карта. Послушайте загадку.

Этот сказочный герой

Знаком с игрушечной войной.

Как все — в коробочке лежал,

Как все — ружье в руках держал.

Дети: (Стойкий оловянный солдатик)

Кто написал эту сказку?

Где родился Г.-Х. Андерсен? Отправляемся в путешествие в ту страну, где жил сказочник и герои его сказок

Давайте рассмотрим карту, которая здесь вложена.

Что на ней изображено? (острова, море, города, рисунок 19).

Узнали вы страну, которая здесь изображена?

На чем можно отправиться в далекое путешествие?

Через это море, на «корабле» можно доплыть до Дании. Этот огромный «путь» проходит через Балтийское море. Дети рисуют «морской путь» (рисунок 20, 21).



Рисунок 19

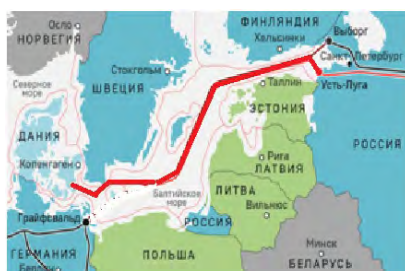


Рисунок 20



Рисунок 21

Сегодня, мы с вами, отправимся в «виртуальное путешествие» по морю на “круизном лайнере”.

Детям предлагается помечтать, каким будет «корабль», на котором они поплывут в Данию, к этой загадочной стране.

Дети строят «корабль» из конструктора (рисунок 22). Распределяют роли. Выбирают любого персонажа из кукольного (штоковый) театра (рисунок 23).



Рисунок 22



Рисунок 23

Во время игровой деятельности педагог предупреждает детей, что на море погода меняется быстро. Поэтому, чтобы «путешествие прошло хорошо», надо внимательно слушать звуки, которые будут включаться и действовать в соответствии с ними (таблица 1).

Обыгрывание постройки. Рисунок 24.



Рисунок 24

Таблица 1.

Игровые моменты	QR-код звукового эффекта
«Корабль» отплывает от пристани, слышится гудок корабля и шум сигнала.	

Море спокойно. Слышится крик чаек.	
Вдруг погода меняется. Поднимается ветер, шумит море.	
На море началась гроза.	
Финал: Гудок лайнера, шум толпы. Приветствие.	

«Команда корабля» действует в зависимости от обстановки.

«Круизный корабль» заходит в порт, его встречают на пирсе люди. Появляется декорация к сказке.

Заключение.

Для того чтобы отправиться в город Андерсена, не обязательно пересекать моря. Знаете ли вы, что в Ленинградской области, в Сосновом Бору на ул. Солнечная 3, есть «Андерсенград» - музей под открытым небом. Там, вы сможете походить почти по таким же улицам Дании, где вас встретят герои сказок.

### **Воскресенье: путешествие с родителями.**

Предлагаем отправиться в «Андерсенград».

Адрес: Ленинградская область. Сосновый Бор, ул. Солнечная 3.

Желательно перед поездкой вспомнить сказки Г.-Х. Андерсена.

Дополнительное задание: предоставить возможность самому ребенку вспомнить и назвать сказки, героев которых он увидит в «Андерсенграде». Дома нарисовать рисунки о «Андерсенграде», принести фотоколлаж.



### Список литературы:

1. Использование цифровых инструментов для реализации различных форм знаний в детских садах и в начальной школе. Сборник методических материалов / Под ред. Е.Б. Степаненко, К.В. Шапиро, Е.Я. Твердохлебовой. – СПб; ГБУ ДПО «СПбЦОКОиИТ», 2021.- 175с.
2. Коробкова Е.Н., Рапопорт А.Д, Шейко Н.Г. Ожившие вещи. Сказка, рассказанная вещами. Тетрадь детских открытий / Под науч. ред. Л.М. Ванюшкиной – СПб., 2007. 40 с
3. Манжура В.А., Подгорнова С.В., Титова М.А. “Становление общекультурной компетенции детей 4-7 лет в условиях современного ДОО” методическое пособие для педагогов образовательных учреждений - СПб: ГБУ ДПО “СПбЦОКОиИТ”, 2017. - 94с.
4. Подгорнова С.В., Ванюшкина Л.М. Программа “Кругозор” с методическими рекомендациями: Для дошкольных общеобразовательных учреждений. СПб: филиал изд-ва “Просвещение”, 2006. 173 с.: ил.
5. Создание смешанной реальности современного детского сада на основе интеграции реальных, цифровых и виртуальных объектов в интерактивном музейно-педагогическом пространстве ДОО. Методические рекомендации для педагогов дошкольных образовательных учреждений/ под общ. ред. К.В. Шапиро - СПб: ГБУ ДПО “СПбЦОКОиИТ”, 2020. 64с.