

**МАДОУ – детский сад № 43**  
452686, Республика Башкортостан, Нефтекамск, ул. Карла-Маркса, д. 19, корп. А,  
ИНН/КПП 0264065346/026401001  
тел.: (347) 836-81-12

## **Методические рекомендации к игре «Башкирские народные сказки»**



Разработчик:  
Нурхакимова Динара Ильдусовна,  
воспитатель;  
для связи с разработчиком:  
e-mail: [ndinara77@mail.ru](mailto:ndinara77@mail.ru)  
тел.: 8 (919)150-41-45  
связь с образовательной организацией:  
тел.: (347) 836-81-12

## **Интерактивная игра «Башкирские народные сказки»**

Система работы по формированию представлений о природном мире в МАДОУ – детском саду № 43 строится с учетом постепенного и целенаправленного развития познавательных способностей дошкольников через различные формы совместной деятельности, в том числе и с помощью интерактивных игр, созданных в интерактивном редакторе «Сова».

Интерактивная игра «Башкирские народные сказки» позволяет не только обобщить и закрепить знания детей о башкирских народных сказках, но и создать у детей эмоциональное настроение, увлечь сказочным сюжетом. Игра разработана для занятий с детьми в возрасте от 5 лет.

Цель игры: Обобщить и закрепить знания детей о башкирских народных сказках. Создать у детей эмоциональное настроение, увлечь сказочным сюжетом.

### Задачи:

- Закрепить и обобщить знания детей о башкирских народных сказках. Продолжать учить детей дошкольного возраста работать с интерактивной панелью;
- Развивать внимание, память, мышление, речь. Выявить умение мотивировать свои ответы, отгадывать загадки;
- Воспитывать интерес к башкирским сказкам и интерактивным играм. Воспитывать самостоятельность.

### Планируемые результаты освоения игры:

- повышенный познавательный интерес к башкирским народным сказкам;
- игровая активность каждого ребенка при помощи выполнения небольших заданий на интерактивном оборудовании.

## Сценарий интерактивной игры «Башкирские народные сказки»

### Слайд 1

Начало игры. Нажать на значок  (переход на слайд 2).

### Слайд 2

Голос за кадром: «Прочитай название башкирской сказки в каждой рамке и кликни на ту рамку, в которой название сказки написано правильно». Выбрав правильные из них («Сказка о курае», «Зухра и луна», «Два барсука»), произойдет переход на следующий слайд (переход на слайд 3).

### Слайд 3

Голос за кадром: «Переместите каждому герою предмет, который ему принадлежит». Правильно сопоставив героя и предмет (Падчерица – клубок, егет - курай, Зухра – луна, царь – клетка с соловьем, лиса – кувшин), произойдёт переход на следующий слайд (переход на слайд 4).

### Слайд 4

Голос за кадром: «Какой музыкальный инструмент помог егету добраться до родного края?». Выбрав правильный ответ (курай), произойдет переход на следующий слайд (переход на слайд 5).

### Слайд 5

Голос за кадром: «Выбери, что росло у хана на голове». Выбрав правильный ответ (рог), произойдет переход на следующий слайд (переход на слайд 6).

### Слайд 6

Голос за кадром: «Вспомни, кого встретил на своём пути егет в сказке о курае. Перемести животного на кустик». Выбрав правильные ответы (куян, медведь, куница), произойдет переход на следующий слайд (переход на слайд 7).

### Слайд 7

Голос за кадром: «С какими зверями путешествовал петух на деревянной ложке? Перечисли животных и перемести их на ложку». Выбрав правильные

ответы (кот, бык, козел, гусь), произойдет переход на следующий слайд (переход на слайд 8).

## **Слайд 8**

Молодцы, ребята!