

**Методические рекомендации к играм, разработанным на
основе программы «Социокультурные истоки» книга 4
«Благодарное слово»**

Разработчики:

Остопец Екатерина Викторовна, воспитатель

Крутова Наталья Владимировна (заместитель заведующего по ВМР).

Для связи с разработчиком:

e-mail: catia.ostopetz@yandex.ru

e-mail: krutova-nv@edu.uray.ru

Для связи с образовательной
организацией:

адрес: 628285, Тюменская
область, Ханты - Мансийский
автономный округ - Югра,

г. Урай, м-он 3, д.48,

e-mail: ds19@edu.uray.ru

Интерактивная игра

«Узнайте сказку»

Система работы по формированию опыта духовно-нравственных ценностей дошкольников детского сада «Радость» строится с учетом постепенного и целенаправленного развития творческих познавательных способностей дошкольников через различные формы совместной деятельности, в том числе и с помощью интерактивных игр, созданных в интерактивном редакторе «Сова».

Интерактивная игра «Узнайте сказку» направлена на формирование духовно-нравственных ценностей и закрепление у детей ранее полученных знаний. Игра разработана для занятий с детьми в возрасте от 4 до 5 лет.

Цель игры: формирование социокультурных ценностей.

Задачи:

- Закреплять знание содержания русских народных сказок;
- Формирование навыка быть внимательным;
- Развитие памяти и мышления;
- Формирование навыков проявлять самостоятельность и инициативность в процессе деятельности.

Предварительная работа: чтение русских народных сказок, беседы по содержанию.

Сценарий игры «Узнайте сказку»

Слайд 1

Начало игры. Нажать на значок



(переход на слайд 2).

Слайд 2

На фоне полянки колобок. Предлагает детям с ним поиграть и сказку дружно называть. Переход на следующий слайд с помощью стрелки



Слайд 3

Колобок на фоне леса говорит: «Из какой сказки эти слова»? (Воспитатель читает слова из сказки). Переход на следующий слайд с помощью стрелки



Слайд 4

На экране иллюстрация из сказки «Маша и медведь». Переход на следующий слайд с помощью стрелки



Слайд 5

Колобок на фоне леса говорит: «Из какой сказки эти слова»? (Воспитатель читает слова из сказки). Переход на следующий слайд с помощью стрелки



Слайд 6

На экране иллюстрация из сказки «Петушок-золотой гребешок». Переход на следующий слайд с помощью стрелки



Слайд 7

Колобок на фоне леса говорит: «Из какой сказки эти слова»? (Воспитатель читает слова из сказки). Переход на следующий слайд с помощью стрелки



Слайд 8

На экране иллюстрация из сказки «Колобок». Переход на следующий слайд с помощью стрелки



Слайд 9


Колобок на фоне леса говорит: «Из какой сказки эти слова»? (Воспитатель читает слова из сказки). Переход на следующий слайд с помощью стрелки




Слайд 10

На экране иллюстрация из сказки «Репка». Переход на следующий слайд с помощью стрелки 


Слайд 11

Колобок на фоне леса говорит: «Из какой сказки эти слова»? (Воспитатель читает слова из сказки). Переход на следующий слайд с помощью стрелки 


Слайд 12

На экране иллюстрация из сказки «Курочка Ряба». Переход на следующий слайд с помощью стрелки 


Слайд 13

Колобок на фоне леса говорит: «Из какой сказки эти слова»? (Воспитатель читает слова из сказки). Переход на следующий слайд с помощью стрелки 

Слайд 14

На экране иллюстрация из сказки «Снегурushка». Переход на следующий слайд с помощью стрелки 


Слайд 15

Колобок на фоне леса говорит: «Из какой сказки эти слова»? (Воспитатель читает слова из сказки). Переход на следующий слайд с помощью стрелки 

Слайд 16

На экране иллюстрация из сказки «Сестрица Аленушка и братец Иванушка». Переход на следующий слайд с помощью стрелки 

Слайд 17

На фоне леса колобок. Он благодарит ребят и прощается с ними. Конец игры. Переход к следующей игре 

Интерактивная игра «Угадай сказочного героя»

Система работы по формированию опыта духовно-нравственных ценностей дошкольников детского сада «Радость» строится с учетом постепенного и целенаправленного развития творческих познавательных способностей дошкольников через различные формы совместной деятельности, в том числе и с помощью интерактивных игр, созданных в интерактивном редакторе «Сова».

Интерактивная игра «Угадай сказочного героя» направлена на формирование духовно-нравственных ценностей и закрепление у детей ранее полученных знаний. Игра разработана для занятий с детьми в возрасте от 4 до 5 лет.

Цель игры: формирование социокультурных ценностей.

Задачи:

- Закреплять знание содержания русских народных сказок;
- Формирование навыка быть внимательным;
- Развитие памяти и мышления;
- Формирование навыков проявлять самостоятельность и инициативность в процессе деятельности.

Предварительная работа: чтение русских народных сказок, беседы по содержанию.

Сценарий игры «Угадай сказочного героя»

Слайд 18

Начало игры.



На фоне полянки зайчик. Предлагает детям с ним поиграть и сказочного персонажа угадать.

Переход на следующий слайд с помощью стрелки



Слайд 19

Заяц на фоне леса загадывает загадку детям.
Переход на следующий слайд с помощью стрелки



Переход на следующий слайд с помощью стрелки

Слайд 20

На экране персонаж «Петушок». Переход на следующий слайд с помощью стрелки



Слайд 21

Заяц на фоне леса загадывает загадку детям.
Переход на следующий слайд с помощью стрелки



Переход на следующий слайд с помощью стрелки

Слайд 22

На экране персонаж «Медведь». Переход на следующий слайд с помощью стрелки



Слайд 23

Заяц на фоне леса загадывает загадку детям.

Переход на следующий слайд с помощью стрелки



Слайд 24

На экране персонаж «Колобок». Переход на следующий слайд с помощью стрелки



Слайд 25

Заяц на фоне леса загадывает загадку детям.
слайд с помощью стрелки



Переход на следующий

Слайд 26

На экране персонаж «Лиса». Переход на следующий слайд с помощью
стрелки



Слайд 27

Заяц на фоне леса загадывает загадку детям.
слайд с помощью стрелки



Переход на следующий

Слайд 28

На экране персонаж «Снегурочка». Переход на следующий слайд с помощью
стрелки



Слайд 29

Заяц на фоне леса хвалит детей. Конец игры. Переход к следующей игре



Интерактивная игра «Помоги садовнику»

Система работы по формированию опыта духовно-нравственных ценностей дошкольников детского сада «Радость» строится с учетом постепенного и целенаправленного развития творческих познавательных способностей дошкольников через различные формы совместной деятельности, в том числе и с помощью интерактивных игр, созданных в интерактивном редакторе «Сова».

Интерактивная игра «Помоги садовнику» направлена на формирование духовно-нравственных ценностей и закрепление у детей ранее полученных знаний. Игра разработана для занятий с детьми в возрасте от 4 до 5 лет.

Цель игры: формирование социокультурных ценностей.

Задачи:


- Закреплять названия садовых цветов;
- Развитие памяти и мышления;
- Формирование навыков проявлять самостоятельность и инициативность в процессе деятельности.

Предварительная работа: чтение рассказа Н.К. Абрамцева «Правдивая история о садовнике», знакомство с названием садовых цветов и особенностями их внешнего строения, чтение стихов и загадок о цветах.


Сценарий игры
«Помоги садовнику»

Слайд 30


Начало игры

На фоне цветочного сада стоит садовник. Приветствует детей и предлагает им познакомиться с цветами, которые растут в его саду. Переход на следующий слайд 


Слайд 31

На весь экран картинка с изображением розы. Садовник читает стихотворение о розе. Переход на следующий слайд 


Слайд 32

На весь экран картинка с изображением тюльпанов. Садовник читает стихотворение о тюльпанах. Переход на следующий слайд 


Слайд 33

На весь экран картинка с изображением нарциссов. Садовник читает стихотворение о нарциссе. Переход на следующий слайд 


Слайд 34

На весь экран картинка с изображением маргариток. Садовник читает стихотворение о маргаритках. Переход на следующий слайд 

Слайд 35

На весь экран картинка с изображением фиалок. Садовник читает стихотворение о фиалке. Переход на следующий слайд 

Слайд 36

На фоне сада стоит садовник. Предлагает детям поиграть и помочь ему цветы в корзинки собрать. Переход на следующий слайд 

Слайд 37

Фон клумбы без цветов. На ней картинки цветов розы и тюльпаны (по 6 штук). Внизу стоят 2 корзинки. Звучат слова садовника. Он предлагает детям помочь собрать цветы в корзинки. В правую корзинку тюльпаны. В левую корзинку розы. Если задание выполнено правильно цветы остаются в корзинке.

Переход на следующий слайд



Слайд 38

На фоне сада стоит садовник и благодарит детей за помощь. Конец игры. Переход к следующей игре.



Интерактивная игра «Сказка про березоньку»

Система работы по формированию опыта духовно-нравственных ценностей дошкольников детского сада «Радость» строится с учетом постепенного и целенаправленного развития творческих познавательных способностей дошкольников через различные формы совместной деятельности, в том числе и с помощью интерактивных игр, созданных в интерактивном редакторе «Сова».

Интерактивная игра «Сказка про березоньку» направлена на формирование духовно-нравственных ценностей и закрепление у детей ранее полученных знаний. Игра разработана для занятий с детьми в возрасте от 4 до 5 лет.

Цель игры: формирование социокультурных ценностей.

Задачи:

- Воспитывать бережное отношение к природе;
- Развитие памяти и мышления;


Предварительная работа: чтение рассказа Н.С. Шмелева «Троица», чтение стихов загадок о березке, беседа о пользе дерева для человека и животных.

Сценарий игры

«Сказка про березоньку»

Слайд 39

Начало игры.

Сказочница из советских фильмов-сказок сидит у раскрытого окна, начинает сказку. Переход на следующий слайд 

Слайд 40


В поле стоит березка с повисшими ветвями. Переход на следующий слайд 

Слайд 41


На экране стоит березка, рядом девочка. Березка просит Марьюшку о помощи (слова читает сказочница). Переход на следующий слайд




Слайд 42

На экране Марьюшка просит, чтобы начался дождик (слова произносит девочка). Переход на следующий слайд 


Слайд 43

Крупным планом туча с дождем (слова произносит сказочница). Переход на следующий слайд 

Слайд 44

В поле стоит стройная красивая березка. Рядом девочка (слова произносит сказочница). Переход на следующий слайд 

Слайд 45


Девочка Марьюшка призывает радугу (слова произносит девочка). Переход на следующий слайд 

Слайд 46

Крупным планом девочка стоит под радугой.

Переход на следующий слайд 

Слайд 47

В поле стоит стройная красивая березка. Рядом девочка (слова произносит сказочница). Переход на следующий слайд 

Слайд 48

Сказочница сидит у раскрытого окна и завершает сказку. Конец игры.

Слайд 49

Девочка с табличкой «Молодцы!» хвалит детей за игру. Чтобы начать игры заново, нужно нажать на табличку.