



Муниципальное бюджетное учреждение
«Методический центр в системе образования»

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад компенсирующего вида № 182»

ПАТРИОТИЧЕСКИЙ НАВИГАТОР

сборник авторских напольных игр для дошкольников

- П 20** Патриотический навигатор. Сборник авторских напольных игр для дошкольников. Муниципальное бюджетное учреждение «Методический центр в системе образования». Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад компенсирующего вида № 182» – Иваново, 2026. – 36 с.

В сборнике представлены авторские разработки напольных игр по нравственно-патриотическому воспитанию детей дошкольного возраста, созданные педагогами и специалистами МБДОУ «Детский сад компенсирующего вида № 182» города Иваново. Игры прошли апробацию в работе с воспитанниками, в том числе с детьми с нарушениями зрения, и показали высокую эффективность. Пособие адресовано воспитателям, учителям-дефектологам, учителям-логопедам, педагогам-психологам и другим специалистам ДОУ. Материалы сборника могут быть использованы как в коррекционно-развивающей работе, так и в общеобразовательной практике для формирования у дошкольников чувства патриотизма, любви к родному краю, уважения к истории и культуре России.

Сборник публикуется в авторской редакции.

СОДЕРЖАНИЕ

НАПОЛЬНАЯ ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО НРАВСТВЕННО-ПАТРИОТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ: ОПЫТ ДОШКОЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ КОМПЕНСИРУЮЩЕГО ВИДА <i>Емельянова Татьяна Владимировна</i>	4
ИГРА-ВИКТОРИНА «РОДНОЙ КРАЙ ЛЮБИ И ЗНАЙ» <i>Коржавина Марина Владимировна, Старкова Елена Николаевна</i>	7
ИГРА-ХОДИЛКА «ЗОЛОТОЕ КОЛЬЦО РОССИИ: ТУР С ВЕСЕЛЫМИ МАТРЕШКАМИ» <i>Гаврилова Елена Александровна, Курганова Екатерина Михайловна</i>	9
КВЕСТ-ИГРА «СТРАНИЦЫ ИСТОРИИ: ИВАНОВО» <i>Логинова Наталья Рудольфовна, Громова Ольга Борисовна, Муханова Ольга Дмитриевна</i>	10
ИГРА-ХОДИЛКА «ЖИВУТ В РОССИИ РАЗНЫЕ НАРОДЫ» <i>Булашева Светлана Владимировна, Нестерова Ольга Вячеславовна, Смирнова Мария Михайловна</i>	13
ИГРА – БРОДИЛКА «ОТКРЫВАЕМ РОССИЮ: ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ТЫСЯЧУ ВЕРСТ» <i>Галкина Елена Александровна, Зиновьева Ирина Анатольевна</i>	15
ТАКТИЛЬНАЯ ИГРА «КЛЮЧ К ПРАЗДНИКАМ. ПОДБЕРИ КУБИК» <i>Бутусова Анна Александровна, Четверикова Светлана Валерьевна</i>	17
ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СКАЗКАМ» <i>Пашинская Оксана Геннадьевна</i>	19
МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНАЯ ИГРА «РУССКИЕ КЛАССИКИ» <i>Чудова Светлана Николаевна, Жеганина Галина Витальевна, Колтун Марина Александровна</i>	21
КЕСТ-ИГРА «ХОРОВОД РУССКИХ СИМВОЛОВ» <i>Крупина Елена Владимировна, Наумова Анна Анатольевна</i>	25
КАРТА ПУТЕШЕСТВИЙ «ЗОЛОТОЕ КОЛЬЦО РОССИИ» <i>Павленко Юлия Сергеевна, Лямзина Ольга Викторовна</i>	27
МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНОЕ УЧЕБНО-ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ ПО ПАТРИОТИЧЕСКОМУ ВОСПИТАНИЮ «ЖИВЫЕ КВАДРАТЫ» <i>Суханова Светлана Алексеевна, Ковалева Анна Рудольфовна</i>	29

НАПОЛЬНАЯ ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО НРАВСТВЕННО-ПАТРИОТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ: ОПЫТ ДОШКОЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ КОМПЕНСИРУЮЩЕГО ВИДА

*Емельянова Татьяна Владимировна,
старший воспитатель*

Развивающая предметно-пространственная среда (РППС) является одним из ключевых условий реализации Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования [3]. Для учреждений компенсирующего вида её значение возрастает многократно: среда здесь должна решать не только общеразвивающие, но и коррекционные задачи, компенсируя сенсорные дефициты и создавая условия для успешной социализации детей с ограниченными возможностями здоровья.

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад компенсирующего вида № 182» города Иваново с 1997 года осуществляет профильную работу с детьми, имеющими офтальмологические патологии. Сегодня здесь функционируют 11 групп, в которых воспитательно-образовательный процесс неразрывно связан с коррекционным и лечебно-восстановительным. В тесном взаимодействии трудятся врач-офтальмолог, медицинская сестра-ортоптистка, тифлопедагоги, учителя-логопеды, педагоги-психологи, музыкальные руководители, воспитатели. В каждой группе оборудованы тифлоуголки, используются тифлоигрушки, тактильные книги, музыкальные и визуальные ориентиры, а на дверях, стенах и окнах размещены контрастные метки, способствующие фиксации и прослеживанию взгляда. Однако даже такая насыщенная среда требует постоянного обновления: появление новых методических идей, изменение контингента воспитанников, необходимость удерживать познавательный интерес детей побуждают педагогов к непрерывному методическому поиску.

Именно стремление разнообразить РППС, сделать её не только коррекционно-развивающей, но и ценностно-ориентированной, привело педагогический коллектив к идее проведения конкурса «Лучшая дидактическая напольная игра по нравственно-патриотическому воспитанию», который стартовал в ноябре 2025 года.

Выбор формы — напольная игра — не был случайным. Он опирается на фундаментальные положения отечественной тифлопедагогики. М.И. Земцова, исследуя механизмы компенсации при нарушениях зрения, подчёркивала ведущую роль полисенсорного восприятия, при котором зрительная недостаточность восполняется активным включением осязания и двигательного анализатора. Л.И. Плаксина, разрабатывая систему развития зрительного восприятия у детей с офтальмопатологией, особое внимание уделяла цветовой контрастности, величине объектов и связи восприятия с предметно-практической деятельностью. Л.А. Григорян обосновала необходимость единства медицинского и педагогического подходов при организации коррекционной работы в специализированных дошкольных учреждениях. Заложенные этими авторами принципы — полисенсорность, крупный масштаб, цветовая контрастность, единство движения и восприятия — нашли своё прямое воплощение в напольном формате дидактической игры. Крупное игровое поле позволяет использовать хорошо различимые элементы, снижая зрительную нагрузку. Объёмные детали и высокая контрастность обеспечивают опору на сохранные зрительные функции. Ребёнок перемещается по полю, наклоняется, рассматривает, трогает — осваивает содержание через движение и

тактильные ощущения. Кроме того, напольный формат отвечает требованиям ФГОС ДО к РППС: игра трансформируема, полифункциональна, доступна и безопасна.

Выбор тематики конкурса — нравственно-патриотическое воспитание — продиктован стратегическими ориентирами государственной образовательной политики. Указ Президента РФ от 8 мая 2024 г. № 314 «Об утверждении Основ государственной политики Российской Федерации в области исторического просвещения» формулирует в качестве ключевой цели формирование общероссийской гражданской идентичности и укрепление Русского мира на основе традиционных российских ценностей [1]. Указ Президента РФ от 7 мая 2024 г. № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года» закрепляет задачу воспитания гармонично развитой, патриотичной и социально ответственной личности [2]. На уровне дошкольного образования эти установки конкретизированы в федеральной образовательной программе, которая определяет патриотическое воспитание как сквозное направление работы с детьми от двух до семи лет [4]. Таким образом, тематика конкурса не была произвольной: она отвечала как внешнему нормативному запросу, так и внутренней потребности учреждения — воспитывать в детях чувство сопричастности к истории и культуре своей страны, не снижая при этом планку коррекционной работы.

В конкурсе приняли участие воспитатели и профильные специалисты всех групп учреждения. Междисциплинарный состав участников обеспечил комплексный подход к разработке пособий: каждая игра создавалась с учётом не только патриотического содержания, но и коррекционной направленности, а также речевых и психологических особенностей воспитанников. Конкурс проводился по заранее утверждённому положению, определявшему цели, задачи и критерии оценки работ.

Итоги конкурса подводились на тематическом педагогическом совете, посвящённом организации патриотического воспитания детей дошкольного возраста. Каждый автор лично презентовал свою разработку коллегам: демонстрировал игровое поле, комментировал правила, показывал фотографии игровых сессий с участием детей, делился наблюдениями по итогам апробации. Такой формат — очное профессиональное обсуждение — позволил участникам не просто представить результат, но и услышать мнение коллег, обменяться идеями, увидеть сильные стороны других работ. По итогам конкурса сформирован настоящий сборник методических разработок.

Представленные в сборнике игры универсальны по своему содержанию и механике. Хотя все они создавались с учётом специфики учреждения компенсирующего вида, крупный масштаб, двигательная активность и игровая форма подачи патриотического содержания делают их привлекательными для любого ребёнка дошкольного возраста. Они в равной степени подходят для работы с нормотипичными детьми и могут быть адаптированы под различные образовательные задачи. Именно поэтому настоящий сборник адресован широкому кругу педагогов: воспитателям массовых и коррекционных детских садов, учителям-дефектологам, логопедам, музыкальным руководителям, педагогам дополнительного образования.

Проведённый конкурс показал, что даже в условиях специализированного учреждения возможно создание методических продуктов, органично соединяющих задачи патриотического воспитания и коррекционной педагогики. Продуманная организационная модель — с опорой на нормативную базу, теоретические положения тифлопедагогики, междисциплинарный состав участников и обязательную апробацию — позволила не

просто пополнить РППС новыми пособиями, но и превратить конкурс в полноценное методическое событие, стимулирующее профессиональную рефлексия и обмен опытом.

Авторский коллектив надеется, что представленные в сборнике материалы станут надёжным инструментом в руках коллег и внесут вклад в решение общей задачи — воспитания гармонично развитой, патриотичной и социально ответственной личности.

Библиографический список

1. Указ Президента Российской Федерации от 08.05.2024 № 314 «Об утверждении Основ государственной политики Российской Федерации в области исторического просвещения» — URL: <http://publication.pravo.gov.ru/document/0001202405080001>

2. Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года» — URL: <https://www.garant.ru>

3. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.10.2013 № 1155 (ред. от 08.11.2022) «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования». — URL: <http://www.consultant.ru>

4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 25.11.2022 № 1028 «Об утверждении федеральной образовательной программы дошкольного образования» — URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202212280044>

ИГРА-ВИКТОРИНА «РОДНОЙ КРАЙ ЛЮБИ И ЗНАЙ»

*Коржавина Марина Владимировна,
воспитатель;
Старкова Елена Николаевна,
воспитатель*

Цель: расширять представление детей о городах Ивановской области. Формировать нравственно-патриотических качеств у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

а) Познавательное развитие: закреплять и систематизировать знания детей о своей малой Родине, ее официальных и неофициальных символах, продолжить знакомство детей с названиями городов Ивановской области, формировать бережное отношение к природе родного края.

б) Социально-коммуникативное развитие: продолжать формировать навыки общения, взаимодействия в коллективе.

в) Речевое развитие: обогащать словарный запас и образный строй речи у детей.

г) Развивающие: развивать творческое воображение, зрительное восприятие, внимание, память, логическое мышление.

Предварительная работа перед игрой направлена на формирование знаний о родном крае, развитие познавательного интереса, патриотических чувств и подготовку к игровым заданиям. Она может включать в себя различные формы деятельности:

- Экскурсии по городу и области.
- Беседы «Мой город», «Улица, на которой я живу», «Что такое- малая Родина».
- Рассматривание иллюстраций, тематических альбомов, презентаций о городе Иваново и Ивановской области.
- Чтение художественной литературы – произведений ивановских поэтов, книги о родном крае.
- Дидактические игры-«Узнай свой город», «Угадай народный промысел», «Собери герб».
- Работа с картой Ивановской области- учить находить местоположение городов, рек, водоемов, тренировать навыки ориентации на местности.
- Творческие задания- рисование, аппликация на тему «Мой родной Ивановский край»

Напольная игра – это игровое поле, которое размещается на полу. Варианты игр разработаны для напольной игры. Все элементы игры можно дополнять и усложнять, так как элементы съемные и заменяемые.

Игра может использоваться в педагогическом процессе и досуговой деятельности детей.

Подготовка материалов игры- подбор пазлов, карточек с заданиями, образцов тканей, фотографий достопримечательностей.

Количество игроков: до 5 человек.

Оборудование: 2 игровых поля с изображением Ивановской области, игровые дорожки, разноцветные круги с надписью названия города, прищепки, разнообразные пазлы, карточки, песочные часы, билеты.

Правила игры:

Участники игры-викторины выполняют задания. При выполнении задания правильно- переходят на следующую игровую ступеньку.

Ход игры:

Участники игры выбирают билет определенного цвета, соответствующий цвету города или района на карте. Распределяют между собой игровые дорожки. Встают на первую ступеньку. Ведущий зачитывает игрокам первое задание игры-викторины.

1 задание: «Путешествие по городу»

Варианты заданий: А) найди фотографии города, в который ты едешь; Б) найди фотографии праздников, мероприятий, фестивалей, проходящих в этом городе.

2 задание: «Собери пазлы»

Варианты заданий: А) найти к городу памятник, посвященный героям ВОВ; Б) найти к городу здания музеев, театры, известные храмы.

3 задание: «Чем интересен город и его окрестности» (карточки-задания: г. Палех «Производство лаковых изделий», г. Холуй «Русская Венеция», г. Плес «Усадьба Левитана» и т.д).

4 задание: «Знаменитые люди Ивановской области» (кто жил и прославил нашу Ивановскую землю). Карточки-задания: модельер Зайцев В.М.; Роу А.А. - кинорежиссер и сценарист; Бурылин Д.Г. фабрикант, меценат, коллекционер. и т. д).

5 задание: «Животные нашего края»

Варианты заданий: А) найти животных Красной книги Ивановской области и расположить их соответственно с местом обитания; Б) некоторые редкие виды птиц; рыб Ивановской области.

6 задание: «Найди герб к городам и районам»

Варианты заданий: А) разложить гербы на карте по образцу; Б) собрать по памяти; В) найти ошибку.

7 задание: Пазл «Карта области»

Варианты заданий: А) собрать карту по образцу; Б) собрать карту без помощи образца.



Результатом создания напольной игры по нравственно-патриотическому воспитанию в нашей группе не только пополнение развивающей предметно-пространственной среды материалами по краеведению, но самое главное у наших ребят сложилась определенная система представления о родном крае, его истории и традициях. Все это, безусловно способствует воспитанию маленьких патриотов малой Родины.

ИГРА-ХОДИЛКА

«ЗОЛОТОЕ КОЛЬЦО РОССИИ: ТУР С ВЕСЕЛЫМИ МАТРЕШКАМИ»

Гаврилова Елена Александровна,

воспитатель;

Курганова Екатерина Михайловна,

учитель-дефектолог



Цель: Способствовать патриотическому воспитанию детей, любви к Родине и гордости за ее историческое прошлое, а также расширению кругозора и развитию познавательного интереса.

Задачи:

Образовательные: познакомить детей с понятием «Золотое кольцо России», с историей городов, входящих в него, их самобытностью, достопримечательностями, официальными и неофициальными символами.

Воспитательные: формировать гражданскую позицию, бережное отношение к культурному наследию и традициям.

Развивающие: развивать память, внимание, мышление, воображение и коммуникативные навыки через игровую деятельность.

Речевое развитие: обогащать словарный запас и образный строй речи у детей

Оборудование: яркое игровое поле, фишки в виде матрешек, кубик, папки с дидактическим материалом, предметы-символы городов «Золотого кольца».

Описание игры:

Вдалеке от столичной стихии

Есть святыне для сердца места

«Золотое кольцо» России

Ее древние города.

Время там течет по-другому,

Там купола касаются небес,

Там каждый храм - это чудо

Полное легенд и чудес.



Игра направлена на ознакомление с древними городами, их историей, культурой и достопримечательностями. В игре могут участвовать от 2 до 4 игроков. Задача игроков: кто быстрее доберется до финиша, ответив на все вопросы.

Каждый игрок бросает по очереди кубик и перемещает свою игральную матрешку вперед по игровому полю на столько кружков, сколько очков выпало на кубике. По всему полю расположены облака с вопросами по темам, связанные с тем или иным городом, на которые игрок должен ответить (вопросы по ходу игры можно менять в зависимости от уровня знания детей). Выигрывает тот, чья матрешка первая дойдет до ФИНИША.

Для предварительного знакомства с городами был создан альбом «Золотое кольцо России», мультиэкскурсия, где в доступной для детей форме описаны главные достопримечательности этих городов.



Сергиев Посад-родина матрешки, в нем находится музей игрушки.

Кострома-родина Снегурочки, там есть сырная биржа и музей сыра.

Владимир - славен своими «Золотыми воротами».

В Переславле-Залеском есть музей утюга, а переяславская ряпушка – местная рыба деликатес, изображена гербе города.

Ростов знаменит своим Кремлем, финифтью – росписью на эмали. Там же снимали фильм «Иван Васильевич меняет профессию».

Ярославль известен своим гербом, на котором изображен медведь, а город назван в честь Ярослава Мудрого.

Иваново – город невест, центр текстильной промышленности.

Суздаль – город – музей под открытым небом,

музей деревянного зодчества.

Рекомендуем использовать игру на занятиях по ФЦКМ, духовно-нравственному, патриотическому воспитанию, на занятиях со специалистами.

5-7 лет

КВЕСТ-ИГРА «СТРАНИЦЫ ИСТОРИИ: ИВАНОВО»

Логинова Наталья Рудольфовна,

воспитатель высшей квалификационной категории;

Громова Ольга Борисовна,

учитель -логопед первой квалификационной категории;

Муханова Ольга Дмитриевна,

учитель - дефектолог

Цель игры: совершенствовать образовательное пространство средствами напольной игры по патриотическому воспитанию для повышения эффективности коррекционно-развивающей деятельности педагогов с дошкольниками с ОВЗ.

Задачи приоритетной образовательной области:

«Социально - коммуникативное развитие»

- Формировать у детей дошкольного возраста чувство патриотизма, любви и уважения к своему городу, его истории и культуре, расширять знания о нем;
- Формировать уважительное отношение к историческому и культурному наследию родного края;
- Развивать коммуникативные навыки взаимодействия, умение работать в команде, сотрудничать, распределять обязанности.

Задачи образовательной области: «Познавательное развитие»:

- Систематизировать и расширять знания детей о родном городе: его истории, достопримечательностях, известных людях и событиях.

Задачи образовательной области: «Речевое развитие»:

- Обогащать словарный запас детей новыми словами и понятиями, связанными с краеведением;
- Формировать умение отвечать на вопросы, рассуждать и высказывать свое мнение.

Задачи образовательной области: «Физическое развитие»:

- Совершенствовать двигательные навыки и умения, соответствующие возрастным особенностям детей;

- Совершенствовать навыки ориентировки в пространстве.

Задачи образовательной области: «Художественно – эстетическое развитие»:

- Закреплять знания о видах народных промыслов, их особенностями, учить их различать.

Оборудование:

- напольное полотно размером 2*3 м со схематичным изображением для прохождения квеста;
- фотографии с историческими объектами и достопримечательностями города Иваново (Музей Ивановского ситца, Дворец искусств, Памятник - мемориал героям фронта и тыла, городская библиотека, Серебряный парк.
- карточки-картинки, пазлы по разным лексическим темам;
- дидактические игры и комплекты наглядности с ним;
- фактурное наборное полотно – бштук; карточки – схемы для прохождения маршрута;
- картотека загадок;
- набор букв для составления слова Иваново.

Описание игры:

Игра проводится в форме квеста. Старт – начало движения, финиш – завершение маршрута. Дети делятся на 2 команды по три человека и надевают браслеты: красные и желтые для идентификации своей команды. Используя схему – карту, дети перемещаются по полю и доходят до исторического объекта, отвечают на вопросы, связанные с ним, выполняют задания в виде дидактических игр. После выполнения каждого задания дети получают букву. В финале игры они составляют слово **Иваново**.



➤ *Объекты, вопросы, задания можно изменять в зависимости от образовательных задач и возраста детей, участвующих в игре.*

Рекомендуется: перед проигрыванием игры провести предварительную работу в ходе занятий по познавательному, художественно - эстетическому развитию и организованной образовательной деятельности в ходе режимных моментов по ознакомлению детей с достопримечательностями, традициями, ремеслами города Иваново и Ивановской области.

Рекомендовать родителям посещение исторически значимых культурных объектов родного города.

Картотека дидактических игр

Дидактическая игра «Собери пазлы»

Материал: фактурное наборное полотно – бштук, пазлы – фотографии с изображением исторических объектов города Иваново.

Ход игры: детям предлагается внимательно рассмотреть части и сложить целую картинку, прикладывая фрагменты друг к другу.

Дидактическая игра «Узнай по описанию»

Материал: фактурное наборное полотно – бштук, карточки – фотографии с изображением исторических объектов города Иваново, картотека загадок.

Ход игры: педагог предлагает детям отгадать загадку – описание о достопримечательности города и найти отгадку – изображение на игровом поле, пройти по маршруту, комментируя свое направление движения к отгаданному объекту.



Дидактическая игра «Угадай рисунок ткани по силуэтному изображению»

Данная игра проводится в пункте «Музей Ивановского ситца».

Материал: карточки – фотографии ситцевых тканей или тканевые платочки с различными рисунками, карточки – картинки с силуэтными изображениями рисунка на ткани.

Ход игры: воспитатель раздает детям цветные платочки (или карточки- фотографии). Предлагает им рассмотреть их. Дети сравнивают и совмещают рисунки на ткани платочков (или карточках -фотографиях) с их силуэтным изображением на карточке – картинке.

Дидактическая «Отгадай название сказки по палехской миниатюре»

Данная игра проводится в пункте «Дворец искусств».

Материал: фотографии палехской лаковой миниатюры с сюжетами, из русских народных сказок и сказок русских писателей.

Ход игры: педагог предлагает детям рассмотреть сюжетную палехскую миниатюру. По изображенным персонажам и событиям определить к какой сказке она относится, сказать название сказки, ее автора.

Дидактическая игра «Определи и назови военную профессию, род войск»

Данная игра проводится в пункте «Памятник(мемориал) героям фронта и тыла».

Материал: картонные игрушечные воины, военная одежда, знаки отличия разных родов войск, изготовленные из картона.

Ход игры: детям предлагается несколько образцов военной формы, атрибутов разных военных профессий, разных родов войск. Они должны каждому воину подобрать соответствующую его роду войск форму, знаки отличия и объяснить свой выбор.



Дидактическая игра «Мемори»

Данная игра проводится в пункте «Городская библиотека».

Материал: карточки – иллюстрации с сюжетами русских народных сказок, сказок русских писателей.

Ход игры: педагог (в начале освоения игры) или ребенок раскладывает карточки – иллюстрации русских народных сказок сначала «лицом» вверх в хаотичном порядке, дети смотрят и запоминают, затем все отворачиваются (или закрывают глаза), а ведущий переворачивает карточки рубашкой вверх, после чего каждый игрок по очереди открывает по две карточки. Если они совпали, он их забирает себе, если нет, то переворачивает обратно. Выигрывает тот, у кого больше всего карточек.

Дидактическая игра «Найди одинаковую пару»

Данная игра проводится в пункте «Серебряный парк».

Материал: парные плоскостные валенки из картона с росписью народных промыслов (хохлома, гжель, городец).

Ход игры: педагог предлагает детям рассмотреть образцы плоскостных декоративных валенок с росписью народных промыслов (хохлома, гжель, городец), выбрать понравившийся валенок, назвать в традициях каких народных промыслов он расписан, подобрать пару по цвету и росписи (в усложнённом варианте - подобрать левый и правый валенки).

5-7 лет

ИГРА-ХОДИЛКА «ЖИВУТ В РОССИИ РАЗНЫЕ НАРОДЫ»

*Булашева Светлана Владимировна,
воспитатель;*

*Нестерова Ольга Вячеславовна,
воспитатель;*

*Смирнова Мария Михайловна,
воспитатель*

«У нас уникальная страна. И поэтому мы должны делать все для того, чтобы укреплять нашу общность, наше единство, гражданскую и национальную, а значит, и государственную, общероссийскую идентичность»

В. В. Путин

Еврей и тувинец, бурят и удмурт,
Русский, татарин, башкир и якут.

Разных народов большая семья,
И этим гордиться должны мы друзья
Россией зовется общий наш дом,
Пусть будет уютно каждому в нем.
Любые мы трудности вместе осилим
И только в единстве сила России

Цель: знакомство детей с многонациональным составом населения России, воспитывать уважительные, дружелюбные чувства к людям разных национальностей

Задачи:

Образовательные:

- расширять представления детей о людях разных национальностей, проживающих в России;
- актуализировать имеющиеся знания детей о национальных особенностях жителей РФ (национальные костюмы, блюда, жилища, традиции).

- продолжать знакомить детей с этикой межнационального общения.

Воспитательные:

- воспитывать доброжелательное отношение к обычаям и традициями народов России,
- воспитывать любовь к своей Родине и желание больше узнать о ней.

Развивающие:

- развивать познавательный интерес, стимулировать желание узнавать о жизни народов России;
- расширять активный словарь детей, фантазию, воображение.

Коррекционные:

- обеспечить нормальное развитие функций анализаторов;
- формировать восприятия предметов;
- создать условия для широкой ориентировки в окружающем мире;
- развивать зрительное восприятие.



Описание игры:

Игра предназначена для детей старшего возраста (5-7 лет). Она состоит из игрового поля с 30 клетками, фишек, игрового кубика, карточек с заданиями, «звёзд дружбы».

Правила игры:

Играть могут от 2 и более детей. Игроки бросают кубик по очереди и передвигаются на выпавшее количество клеток. На некоторых клетках игроки выполняют задания, за которые получают «звёзды дружбы».

Клетки:

Регионы - прочитайте факт о народе или регионе.

Задание - взять карточку с заданием и выполнить его.

Бонус - получить «звезду дружбы».

Назад - двигаться назад на указанное количество клеток.

Пропуск - пропустить ход.

«Звёзды дружбы» - общие для всех игроков и лежат в центре. Игроки могут копить звёзды или обменивать их для выполнения действий:

2 звезды - сделать 1 дополнительный шаг вперёд;

3 звезды - не пропускать ход, если попали на клетку «пропуск»;

4 звезды - перейти на следующую клетку с заданием. Звёзды тратятся на действия и убираются из игры.

Побеждает игрок, когда первым пересекает клетку «финиш».

3-7 лет

ИГРА – БРОДИЛКА

«ОТКРЫВАЕМ РОССИЮ: ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ТЫСЯЧУ ВЕРСТ»

Галкина Елена Александровна,

воспитатель первой квалификационной категории;

Зиновьева Ирина Анатольевна,

учитель-дефектолог высшей квалификационной категории

Цель: в игровой форме познакомить детей с богатством и разнообразием России: природой, городами, традициями народов и первым добраться до финиша.

Задачи:

➤ **Познавательное развитие:**

- Расширять представления о культурно – исторических событиях Отечества, развивать интерес к достопримечательностям родной страны, ее традициям и праздникам; воспитывать эмоционально положительное отношение к ним;

- Расширять и уточнять представления детей о богатстве природного мира в разных регионах России;

- Формировать представления детей о народах разных национальностей, живущих на территории России.

➤ **Социально – коммуникативное развитие:**

- Воспитывать патриотические и интернациональные чувства, уважительное отношение к Родине, представителям разных национальностей, интерес к их культуре и обычаям.

➤ **Физическое развитие:**

- Поощрять в соблюдении правил в настольной игре, проявление инициативы и самостоятельности при ее организации, партнерское взаимодействие в команде;

- Развивать координацию движений.





➤ **Речевое развитие:**

- Закреплять умение отвечать на вопросы и задавать их;
- Продолжать развивать коммуникативно – речевые умения;

➤ **Художественно – эстетическое развитие:**

- Формировать у детей духовно – нравственные качества и чувства сопричастности к культурному наследию, традициям своего народа.

Описание игры:

Перед проведением настольной игры –

бродилки необходимо с дошкольниками организовать предварительную работу, которая поможет детям лучше понять тему и подготовиться к игре. Такая работа включает: беседы «Где я живу», «Народы нашей страны»; занятие по познавательному развитию «Россия, моя Россия» и знакомства с материалами, на которых основаны задания (карта, символы России, альбом с изображением народов России в национальных костюмах, презентации).

Игра рассчитана на детей разных возрастов и может использоваться как на занятиях по познавательному, социально – бытовому и патриотическому развитию, так и в свободной деятельности. В игре могут принимать участие не более 5 игроков и 1 ведущий.

Подготовка к игре:

- разложите игровое поле на ровной поверхности;
- участники выбирают себе фишку транспорта (самолет, поезд, машина, пароход, автобус) и ставят её перед цифрой «1» (Старт);
- карточки «Проверка знаний» (зелёные) и «События» (жёлтые) перемешиваются и кладутся в две стопки рядом с полем;
 - фигурки народов России располагаются на поле, их карточки – паспорта располагаются рядом с игровым полем;
 - определите порядок хода – по жеребьевке (кидается кубик, у кого выпадает большее число, тот ходит первым).

Правила безопасности: играть рекомендуется в носочках или сменной обуви с мягкой подошвой, чтобы сохранить яркость игрового поля.

Ход игры:

- Игроки по очереди бросают кубик и передвигаются по карте на выпавшее количество шагов.
 - **Красная клетка «Знакомство с национальностью»** – игрок знакомится с одним из народов России. Ведущий показывает соответствующую фигуру и рассказывает о народе. Затем задает вопрос игроку. Если игрок даёт верный ответ, то активирует бонус, указанный на карточке.
 - **Зеленая клетка «Проверка знаний»** – игрок тянет зелёную карточку. Ведущий зачитывает вопрос о России. За правильный ответ игрок делает 2 шага вперёд.
 - **Желтая клетка «События»** – игрок тянет жёлтую карточку и следует инструкции.
 - **Белая клетка** – обычный ход, передача кубика следующему игроку.

- Побеждает тот, кто первым приходит к финишу.

Фигурки **«Национальности»** используются для: визуального знакомства с костюмами народов; коллекционирования; этнографических рассказов; ролевых ситуаций (праздники, традиции, кухня разных народов); поиска региона на карте.

Советы для педагогов и родителей:

- Задания выполняются в зависимости от возраста детей (от простого к сложному).

- Поощряйте детей не просто передвигать фишки, а самим шагать по полю. Это развивает координацию.

- Если попался сложный вопрос, не торопитесь давать ответ. Обсудите его со всеми участниками, рассмотрите детали на карте.

- Предложите детям на желтых клетках не просто читать задание, а изображать его (например, показать пантомимой, как они кормят белку в парке).



2-4 года

(для незрячих детей, детей с крайней степенью слабовидение и слабовидящих детей)

ТАКТИЛЬНАЯ ИГРА «КЛЮЧ К ПРАЗДНИКАМ. ПОДБЕРИ КУБИК»

*Бутусова Анна Александровна,
педагог- психолог;*

*Четверикова Светлана Валерьевна,
воспитатель*

Цель: знакомство детей с государственными праздниками России, с их символами.

Задачи:

- познакомить детей с российскими праздниками (Новый год, 8 марта, День Победы, День России, День Флага России);

- познакомить детей с символами праздников России (Елка, Тюльпаны, Звезда, Флаг);

- развивать тактильную чувствительность пальцев рук;

- развивать мелкую и крупную моторику;

- формировать понятия большой - маленький;

- формировать восприятие цвета.

Пособие состоит:

1. Символы российских праздников, покрытые определенными тактильными материалами, имеющие свой цвет.

Елочка – колючая травка, зеленого цвета;

Тюльпаны – мягкий фетр, желтого цвета; листочки и стебель – травка, зеленого цвета;

Звезда – гофрированный картон, красного цвета;



Флаг – белая полоска – гофрированная бумага; синяя полоска – гладкая клеенка; красная полоска – гофрированный картон.

В каждом символе имеются квадратные отверстия большого и маленького размера.

2. Кубики большие и маленькие, покрытые соответствующими тактильными материалами.

3. Книжка «Государственные праздники России» со стихами и загадками о каждом из праздников России. Книжка оснащена специальными записывающими стикерами,

которые можно воспроизвести ручкой «Знаток».

Проводится предварительная работа перед знакомством с каждым символом праздника.

Знакомим детей с определенным праздником, с его традициями, символами, с помощью стихов, сказок, песенок, загадок и атрибутов.

1 вариант игры (незрячие дети)

Ход игры:

Даем ребенку потрогать объемное изображение символа праздника, чтобы он мог ощутить его форму, размер и тактильное покрытие.

Обращаем внимание ребенка, что в объемном изображении есть кубики разного размера, которые можно вынуть из отверстий. Ребенок вынимает кубики, а педагог смешивает их с кубиками другой фактуры в обруче.

Задача ребенка – подобрать нужные кубики в соответствии с размером и тактильным покрытием.

2 вариант игры (слабовидящие дети от 2 до 4 лет)

Ход игры:

Ребенок изучает объемное изображение символа праздника. Обращаем внимание ребенка на то, что в изображении есть отверстия разного размера и кубики тоже разного размера и фактуры.

Задача ребенка состоит в том, чтобы заполнить отверстия кубиками по размеру и фактуре с закрытыми глазами (маска).

3 вариант игры (незрячие дети и слабовидящие)

Ход игры:

Когда все праздники и их символы изучены, детям предлагается несколько объемных изображений, которые нужно заполнить кубиками на ощупь с закрытыми глазами (маска).

Для незрячих детей предлагается 2 вида символов с разными тактильными поверхностями (например, елочка и звездочка).

4 вариант игры (слабовидящие дети от 3 до 4 лет)

Ход игры:

Когда все праздники и их символы изучены, детям предлагается несколько объемных изображений, которые нужно заполнить кубиками, ориентируясь на цвет, размер и фактуру.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СКАЗКАМ»

Пашинская Оксана Геннадьевна,
воспитатель

На основе русской народной сказки «Репка»

«Расскажи и покажи»

Цель: Закрепить знание содержания сказки «Репка».

Учить детей запоминать последовательность действий. Расширять и обогащать словарный запас детей словами - действиями (пошёл, тянуть, прибежала, позвала). Развивать эмоциональную сферу детей, внимание, память. Воспитывать любовь к сказке.

Задачи приоритетной образовательной деятельности:

«Познавательное развитие»:

Развивать наглядное мышление, умение ориентироваться в пространстве и понимать последовательность событий (кто за кем стоял). Учить классифицировать и соотносить персонажей.

«Речевое развитие»:

Развивать связную речь, побуждая к пересказу знакомой сказки. Обогащать словарный запас, активизировать употребление существительных (репка, дед, бабка...) и глаголов.

«Социально- коммуникативное развитие»:

Воспитывать культуру общения, умение работать в команде, дружбу и взаимопомощь. Формировать положительную атмосферу и эмоциональный контакт.

«Художественно – эстетическое (физическое) развитие»:

Развивать мелкую моторику рук через манипуляции с фигурками. Развивать творческие способности через игру – драматизацию.

Описание игры:

Воспитатель читает сказку, дети должны разложить героев, по порядку сначала в процессе развития сюжета, а затем по памяти.

«Кого не хватает?»

Цель: Учить детей называть недостающего героя сказки, определять его место (за, после, перед). Совершенствовать умение пересказывать сказку. Развивать внимание, память, речь, мелкую моторику пальцев рук.

Ход игры: Предложить детям закрыть глаза и убрать одного персонажа, а

когда ребята откроют глаза спросить: «Кого нет? Кто спрятался?» После отгадывания дать ребёнку картинку с изображением героя, чтобы он положил его на место.



«Кто за кем»

Цель: Учить ориентироваться в пространстве. Развивать мелкую моторику пальцев рук, наглядное мышление, знакомить с предлогами (за, перед, до, после, между).

Формировать элементарные математические представления (сначала, потом, кто последний).

Ход игры: 1) Сначала дети раскладывают всех героев по порядку и называют: «Кто стоит сначала, кто потом, кто последний?» Затем ребята начинают рассказывать: «Кто стоит, например, за собачкой, кто стоит перед собачкой, кто стоит после собачки и т. д.?» 2) Воспитатель размещает героев в определённой последовательности: «Внучку между бабкой и Жучкой, сначала мышку, а затем собачку. Далее показывает и объясняет детям, что означает каждое понятие и просит повторить это. Если дети усвоили понятия, педагог просит разместить: «Жучку за внучкой, мышку – последней, кошку между Жучкой и мышкой и т. д.»

Если дети усвоили все понятия, то игру можно усложнить понятиями «лево, право». Например: «бабка стоит слева от внучки, а внучка справа от бабки и т. д.»

«Что изменилось?»

Цель: Расширять словарный запас детей. Развивать наглядное мышление, память, зрительное восприятие, мелкую моторику пальцев рук.

«Ход игры»: Дети воспроизводят сюжет сказки и выкладывают героев по порядку. Затем один из детей поворачивается ко всем спиной, а воспитатель вместе с детьми меняет местами 2, или 3 фигурки. Ребёнок поворачивается и говорит, что изменилось и восстанавливает нужную последовательность.

Рекомендации по использованию в практике работы ДОУ:

В образовательной деятельности: «Познавательное развитие, коммуникация, развитие речи, социализация, ФЭМП».

По сюжету сказки «Три медведя»

Цель: формирование представления о понятии «величина», обучение навыку сравнения и распределения объектов по размеру.

Задачи приоритетной образовательной деятельности:

«Познавательное развитие»:

Учить детей различать и классифицировать предметы по размеру (стулья, ложки: большой, средний, маленький). Закреплять счёт до трёх, соотносить количество предметов с персонажами. Развивать умение соотносить героев с их личными вещами.

«Речевое развитие»:

Обогащение словаря: Активизация слов: медведь, медведица, берлога, стук, большой, маленький. Учить ребят пересказывать фрагменты сказки, отвечать на вопросы, описывать героев.

«Социально - коммуникативное развитие»:

Формировать представления о правилах поведения в гостях. Воспитывать сочувствие к героям, умение различать эмоции.

«Художественно – эстетическое развитие»:

Развивать у детей навыки драматизации. Воспитывать интерес к народному творчеству.

Описание игры:

Педагог раскладывает перед ребятами изображения медведей, просит вспомнить, из какой сказки эти персонажи. Дошкольники называют имена медведей, говорят, кто из них самый большой, кто средний, а кто самый маленький. Педагог раскладывает перед ребятами картинку стульев разной величины. Спрашивает, какой величины стулом мог бы пользоваться Михаил Иванович. Дети указывают на картинку. Аналогичным образом дети выбирают стулья для Настасьи Петровны и Мишутки. Далее приступают к распределению других предметов.



В процессе раскладывания изображений педагог должен интересоваться у воспитанников, какое значение имеет тот, или иной предмет. Например, тарелки и ложки нужны для еды, потому что медведи в сказке культурные и воспитанные, кушают не лапами, а столовыми приборами. Игру можно организовать иначе. Педагог заранее размещает картинки на игровом поле, но делает это неправильно. Задача игроков - распределить изображения правильно, в соответствии с размером персонажей.

Рекомендации по использованию в практике работы ДОУ:

В образовательной деятельности: ФЭМП, социально- коммуникативное развитие, речевое развитие.

5-7 лет

МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНАЯ ИГРА «РУССКИЕ КЛАССИКИ»

*Чудова Светлана Николаевна,
воспитатель;*

*Жеганина Галина Витальевна,
воспитатель;*

*Колтун Марина Александровна,
учитель- дефектолог*

Наше дошкольное учреждение посещают дети с различной зрительной патологией, поэтому, работая над созданием игры, мы большое внимание уделяли коррекционной направленности нашего пособия и расширению представлений детей по нравственно-патриотическому воспитанию во всех образовательных областях.

Наши «Русские классики» используются во всех образовательных областях и решают различные коррекционно-образовательные задачи:

- расширяют представления детей о родной стране;
- развивают интерес к народному творчеству, промыслам, декоративно-прикладному искусству;
- знакомят с народами России, их бытом и традициями;
- развивают чувство патриотизма и гордости за достижения Родины;
- стимулируют развитие познавательных процессов;



- развивают зрительно-тактильное восприятие;
- развивают зрительно-моторную координацию;
- стимулируют развитие мелкой моторики;
- формируют у детей пространственные представления при работе на плоскости.
- развивают умения работать по схеме.

Данная многофункциональная игра изготовлена из ткани, легка и безопасна. Выполнена в виде классиков из 7 карманов на молнии, в карманах лежат карты-схемы для выполнения заданий. Также игра включает в себя куб с цифрами от 1 до 6. Каждый карман имеет свое предназначение и выполняет определенные функции.

Цель: игра, стимулирующая ребенка к самостоятельной или коллективной деятельности, способствующая развитию всех высших психических

функций (памяти, внимания, мышления, воображения и т.д.) с опорой на нравственно-патриотическое воспитание.

В игровой форме формирует чувства любви к Родине, культуре и уважение к истории, преодолевая трудности социализации.

Задачи:

Задачи приоритетной образовательной области:

Познавательное развитие

- расширяют представления детей о родной стране;
- развивают интерес к народному творчеству, промыслам, декоративно-прикладному искусству;
- знакомят с народами России, их бытом и традициями;
- развивают чувство патриотизма и гордости за достижения Родины;

Образовательные задачи в интеграции образовательных областей:

«Социально-коммуникативное развитие»:

- Развитие общения и взаимодействия ребенка с взрослыми и сверстниками;
- Становление самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий;
- Развитие социальных и эмоционального интеллекта, эмоциональной отзывчивости формирования готовности к совместной деятельности со сверстниками.

«Физическое развитие»

- Формирование потребности в двигательной активности в физическом совершенствовании;
- Развитие физических качеств;
- Сохранение и укрепление физического и психического здоровья детей.

«Речевое развитие»

- Обогащение словаря;
- Развитие связной речи;
- Развитие речевого творчества;
- Воспитание культуры речевого общения.

«Художественно -эстетическое развитие»

- Знакомить со средствами выразительности в различных видах искусства;
- Приобщать к декоративной деятельности;
- Рассказывать содержание произведения с опорой на картинки и на вопросы воспитателя;

- Реализация самостоятельной творческой деятельности детей.

Коррекционно-образовательные задачи:

- стимулируют развитие познавательных процессов;
- развивают зрительно-тактильное восприятие;
- развивают зрительно-моторную координацию;
- стимулируют развитие мелкой моторики;
- формируют у детей пространственные представления при работе на плоскости;
- развивают умения работать по схеме.

Описание игры:

Ребенок берет кубик, бросает его, определяясь с номером клетки, задания которой будет выполнять, достает схему и работает по ней.

Классик №1 – «Моя страна – Россия»

Игры этой клетки направлены на познавательное развитие детей. Построены по принципу – от простого к сложному.

Сначала дети собирают картины игр по схеме с опорой на образец, затем мы предлагаем разрезные картинки, а затем выполняем задание с использованием устной инструкции педагога.

Здесь представлен блок игр:

1. Игра «Найди 7 чудес России» - ребята находят 7 чудес России по устной инструкции педагога и раскладывают их на клетки классиков, используя схему.

- Начинаем двигаться прыжками на двух ногах по клеткам классиков, следуя инструкции педагога;

- начинаем двигаться с клетки №1;

- делаем прыжок влево; 1 прыжок вверх; прыжок вправо; один прыжок вверх.

Вы на месте, в кармане этого классика находятся «7 чудес России».

Возьмите схему, разложите картинки с изображением чудеса России по схеме и назовите их.

2. Игра «Символы России» - ребята берут схему с загадками о нетрадиционных символах России, отгадывают их и раскладывают символы по предложенной схеме.

3. Игра «Столицы народных Республик» (игра-пазл). Ребята берут схему и собирают разрезные картинки в соответствии со схемой с опорой на образец.

4. Игра «Флаги народных республик» Дети раскладывают изображения флагов по схеме с опорой на образец, а затем по памяти.

Классик №2 - «Народы России»

Игры этой клетки имеют коррекционную направленность, широко используются на занятиях учителя-дефектолога и направлены на развитие зрительного восприятия, социально-бытовой ориентировки, на формирование пространственных представлений при работе на плоскости.

1. Игра «Народы России»

Включает в себя фигурки, изображающие народы России. Ребенок знакомится с ними и расставляет на клетки классиков, называя их.

Игра «Найди такой же» (игра в паре)

Ребенок получает карточки с изображением фигурки того или иного народа и называет его.

Игра «Какой фигурки не стало» (игра в паре)

Один ребенок отворачивается, а другой убирает одну из фигур. Ребенок называет какой фигурки не стало.

2. Игра «Жилища народов»

Ребенок знакомится с национальными домами народов, осуществляет тактильный и визуальный анализ и раскладывает их в соответствии с предложенной схемой и называет их.



3. Игра «Русский платочек»

Знакомит с многокрасочной гаммой русских тканей. Дети по схеме из лоскутков ткани собирают свой русский платочек на клетках классиков.

Классик №3 - «Сосчитай»

Направлена на ФЭМП. Игры этой клетки используются при проведении математической разминки, знакомят с цифрами, с составом числа, с порядковым и количественным счетом.

1. **Игра «Матрешки»** дети по номеру классика выкладывают соответствующее количество матрешек.

2. **Игра «Веселый домик»** дети заполняют домик матрешками, изучая состав числа данной цифры.

Ребенок заполняет клетки классиков матрешками по схеме так, чтобы количество матрешек в сумме давало число 4.

3. **Игра «Накрой на стол»** Задание: необходимо накрыть стол, сервируя его и выкладывая на классики по схеме блюда национальной кухни.

Классик № 4 - «Прочитай»

Направлен на речевое развитие и обучение грамоте.

Вызываем двух детей. Выдаем схемы.

1. Игра «Составь слово»

Задание: по схеме составить слова, разместить на классиках и прочитать их (выполняют задание).

2. Игра «Русские народные ценности»

Ребята рассматривают картины на схеме, изображающие народные ценности, находят соответствующие высказывания и размещают их на классиках.

Классик № 5 «Народная культура»

1. Игра «Русская игрушка»

Напольная игра – раскраска. Дети по образцу раскрашивают изображения народных игрушек, знакомясь с ними.

2. Игра «Русские музыкальные инструменты»

Дети по куар коду прослушивают звучание музыкального инструмента, определяют его название и размещают по схеме на клетках классиков.

Классик № 6 «Ромашка»

Направлен на развитие у детей конструктивных способностей.

1. Игра «Ромашка»

Задание: конструируем русский цветок ромашку из геометрических фигур по схеме.

Сектор «Солнце»

Он предлагает ребятам игру с мячом, которая так и называется «Солнышко» и «Солнцепауза»- танцевальная разминка.

Игра с мячом «Солнышко» ведущий одевает ободок и превращается в солнышко, бросает мяч детям, которые стоят на клетках классиков и задает вопрос по пройденной лексической теме, кто ответит на вопрос правильно, делает шаг вперед. Кто быстрее добрался до солнышка, тот и выиграл.

«Солнцепауза»

Это разучивание физкультминуток с помощью мнемотаблиц, делаем ее вместе, дети получают заряд позитива и отличного настроения.

Вывод. Как мы видим, функциональность напольной игры безгранична, это настоящая находка для любого педагога. Благодаря Русским классикам можно внести эффект новизны в любую образовательную область и любой образовательный процесс.

5-7 лет

КВЕСТ-ИГРА «ХОРОВОД РУССКИХ СИМВОЛОВ»

*Крупина Елена Владимировна,
воспитатель;
Наумова Анна Анатольевна,
учитель-дефектолог*

Цель: Формировать чувство патриотизма и гражданской идентичности через знакомство со значимыми символами России; мотивировать к осознанию единства народа России и важности сохранения исторической памяти.

Задачи:

«Познавательное развитие»:

- развивать познавательную мотивацию «хочу знать», «хочу научиться»;
- учить устанавливать причинно-следственные связи;
- поощрять нестандартные решения задач.

«Социально-коммуникативное развитие»:



- обучать конструктивному общению, умению сотрудничать;
- стимулировать самостоятельность в решении задач и выполнении поручений.

«Физическое развитие»:

- формирование координации движений и развитие мелкой моторики;
- развитие умения планировать свои действия и оценивать результаты.

«Речевое развитие»:

- учить вступать в диалог и поддерживать его;
- расширять словарный запас за счёт основного словарного фонда языка;
- формировать эмоциональное отношение к героям и событиям.

«Художественно -эстетическое развитие»:

- формировать способность воспринимать и эмоционально откликаться на традиционные и народные символы России;
- развивать умение замечать красоту в природе и окружающем мире;
- формировать бережное отношение к природе и культурным ценностям;
- расширять кругозор в области народного творчества и культурных традиций.

Описание игры:

Квест-игра представляет собой наполненную композицию, в центре которой находится кукла - «Матушка Земля – Россия» (с QR кодом для прослушивания финальной песни). По обе стороны от неё располагаются два направляющих луча, на которых в процессе игры размещаются символы России.

Композиция установлена на зеленом поле с 8-ю ромашками. На обратной стороне каждой ромашки – цифра для выбора конверта с загадкой. Дети выкладывают содержимое

конверта на ковер и выполняют задание. Если задание выполнено правильно, ребята переворачивают цифру и получают символ (закреплённый на конверте). Его нужно расположить на одном из направляющих лучей.

8 символов-загадок:

1. «Мозаика культур России...» (Путешествуем по многонациональной России: познакомься с костюмами, орнаментами, внешним видом и названиями головных уборов).
2. «Хозяин русских лесов...» (Медведь – главный русский зверь: выложи сериационный ряд из 15 медведей).
3. «Шепчут о Родине листья...» (Наряди русский лес, одень трепещущие листочки на три дерева: берёзу, липу и клён).
4. «Три цвета России...» (Знакомим с государственным символом России – флагом, его цветами и их символическим значением: изучи флаги разных стран мира, соотнеси флаг со страной, найди закономерности).
5. «Расписные сестрички...» (Матрёшка - визитная карточка России: среди многообразия узоров найди два одинаковых; узнай, откуда эта часть).
6. «В гостях у Домового: от порога до печи...» (Русская изба – не просто жилище, а для живущих в ней людей - защита от всех жизненных невзгод: познакомься с предметами утвари и быта, попробуй воссоздать убранство традиционной русской избы).

7. «Архитектурные чудеса Красной площади» (Собери открытки с самыми известными достопримечательностями Москвы или дай задание другу раскрасить элементы куполов Собора Василия Блаженного).

8. «Оживи сокровище Василисы...» (Наследие русского народа – кокошник - богато украшали жемчугом, бисером, вышивкой: выбери элементы декора и составь гармоничный узор на кокошнике своими руками).



Итог игры – это кружащиеся в «хороводе» и разгаданные в квест-игре, близкие сердцу, русские символы под музыкальную композицию Татьяны Куртуковой «Матушка-земля», сосканированную с куклы.

5-7 лет

КАРТА ПУТЕШЕСТВИЙ «ЗОЛОТОЕ КОЛЬЦО РОССИИ»

*Павленко Юлия Сергеевна,
воспитатель;*

*Лямзина Ольга Викторовна,
учитель-дефектолог*



Цель: разработка методического инструментария, способствующего формированию культурно-исторических представлений и развитию познавательной активности дошкольников средствами игровой деятельности.

Задачи:

Познавательное развитие:

- Формирование базовых понятий о городах Золотого кольца и их значимости в истории России.

- Стимулирование интереса к культурному наследию своей Родины.

- Воспитание чувства гордости за свою страну и её историю.

- Обучение безопасному поведению на дороге.

Образовательные задачи:

Художественно-эстетическое развитие:

-Активизация воображения и творческих способностей ребенка.

-Развитие наблюдательности, воображения, через работы с иллюстрациями, картинками.

Речевое развитие:

- Умение слушать, обсуждать увиденное, правильно формулировать свои мысли, выступать в роли экскурсовода или рассказчика.

На оранжевом круге:

- отгадай загадки,
- реши кроссворд.

На сиреновом круге:

- найди символы России,
- найди пару (герб и достопримечательность),
- собери разрезные картинки,
- найди дубли,
- найди на поле по фото на карточке,
- игра «Я покажу, а ты найди»,
- поставь флаг, соответствующий городу.



Игроки могут попасть и на круг, рядом с которым изображён светофор - это минутки безопасности, которые должны знать все «туристы». Воспитатель предлагает игроку карточки. Ребенок выбирает одну из карточек с различными ситуациями поведения детей на улице, дороге и отвечает на нее. Если игрок остановился возле круга, где находится стрелочка, то перемещается по стрелочке в ту сторону, куда она показывает.

Если игрок останавливается на круге красного цвета – пропускает ход. За каждое правильно выполненное задание игрок получает фишку. Побеждает игрок, который первый доберётся до финиша и наберет больше фишек.

2-8 лет

МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНОЕ УЧЕБНО-ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ ПО ПАТРИОТИЧЕСКОМУ ВОСПИТАНИЮ «ЖИВЫЕ КВАДРАТЫ»

*Суханова Светлана Алексеевна,
учитель-дефектолог высшей категории;
Ковалева Анна Рудольфовна,
воспитатель высшей категории*

Цель: совершенствовать образовательное пространство средствами напольных игр для повышения эффективности коррекционно-развивающей деятельности педагогов с дошкольниками с ОВЗ.

Приоритетная образовательная область: «социально - коммуникативное развитие».

Цель: формировать нравственно-патриотические чувства через приобщение детей к истории и культуре родной страны.

Образовательные задачи:

- Обогащать опыт применения разнообразных способов взаимодействия со взрослыми и сверстниками, развитие начал социально значимой активности.
- Развивать умение соблюдать правила в группе, понимать последствия несоблюдения принятых правил.
- Формировать чувства дружбы, взаимовыручки, взаимопомощи, коллективизма.

Образовательные задачи в интеграции образовательных областей:

«Познавательное развитие»:

- расширять и систематизировать знания детей по теме: «Культура и традиции русского народа»;

«Речевое развитие»

- развивать коммуникативные навыки. Дети учатся вступать в контакт со взрослыми и сверстниками, использовать вербальные и невербальные средства общения.

«Художественно -эстетическое развитие»:

-обогащать и систематизировать знания детей по теме: «Художественные промыслы России»;

-приобщать к музыкальной культуре русского народа.

«Физическое развитие»:

- стимулировать двигательную активность, желание продуктивно участвовать в совместной деятельности.

Коррекционная цель. Создать образовательную среду, обеспечивающую личностный рост ребёнка с актуализацией и реализацией его адаптивно-компенсаторного и зрительного потенциала в рамках возрастных и индивидуальных возможностей.

Коррекционные задачи:

-способствовать развитию: сохранных анализаторов, глазодвигательных и прослеживающих функций глаз, пространственной ориентировки;

-совершенствовать цвето- и формовосприятие.



В комплект игрового пособия входит:

розовые и зеленые двусторонние мягкие квадратные модули-пазлы 30×30см – 25 шт; карточки-картинки по разным лексическим темам; инструкция с описанием заданий и дидактических игр по разным лексическим темам и комплекты наглядности к ним; интерактивная говорящая ручка «Знаток», озвученные стикеры к ней; 3D фигурки персонажей былинного эпоса и волшебных сказок.

➤ Мягкие квадратные модули-пазлы трансформируются и комбинируются педагогом или детьми, в зависимости от содержания игры, ее образовательной цели и коррекционных задач.

Картотека игр и упражнений по нравственно-патриотическому воспитанию.

Ди «Найди такой же» (по карточкам, 2-3 года)

Материал: игровое поле из мягких квадратных модулей, без цветовых ориентиров, в виде прямоугольника, состоящее из 2 рядов; набор карточек-рисунков с изображением нетрадиционных символов России.

Ход игры: на игровом поле разложены парные картинки «лицом» вверх в хаотичном порядке. Задача игроков по сигналу педагога найти и соединить парные картинки. Назвать предмет, изображенный на картинках.



Д/и «Половинки» (3-5 лет)

Материал: игровое поле из мягких квадратных модулей без цветовых ориентиров, разобранные картинки-половинки с изображением матрешек.

Ход игры: педагог раскладывает разобранные картинки изображением вверх. Спрашивает, что изображено на картинке. Предлагает ребёнку найти недостающую половинку, сложить все пары карточек.



Д/и «Мемори» (от 4 до 7 лет)

Материал: игровое поле из мягких модулей, набор карточек-картинок с изображением нетрадиционных символов России.



Ход игры: на игровом поле разложены карточки - картинки сначала «лицом» вверх в хаотичном порядке, воспитанники смотрят и запоминают, затем они отворачиваются, а педагог переворачивает карточки рубашкой вверх, после чего каждый воспитанник открывает по очереди по две карточки, если они совпадают, то забирает себе, если нет, то переворачивает и кладет обратно. Выигрывает тот, у

кого больше всего карточек. (Количество модулей в игровом поле и карточек картинок варьируется в соответствии с возрастом детей).

Для запоминания карточек дается примерно 10 секунд.

Вариант игры- постепенно сокращать время для запоминания картинок.

Д/и «Узнай по контуру» (4-7 лет)

Материал: игровое поле из мягких квадратных модулей и планы-карточки пути с цветовыми ориентирами заданного маршрута; карточки-рисунки с изображением предмета и их контурными изображениями. (Количество модулей для игрового поля и количество цветовых ориентиров на планах-карточках варьируется в соответствии с возрастом детей).



Ход игры: игрок отгадывает загадку по теме: «Художественные промыслы России», находит изображение отгадки и берет ее вместе с карточкой-планом, далее двигается в соответствии с заданным маршрутом. Придя к конечной цели, зрительно вычленяет контур, соответствующий изображению выбранного предмета, и накладывает его на контур.

Варианты игры: (5-7 лет, количество игроков 1-6 человек)

1. Игровое поле из мягких квадратных модулей с цветовыми ориентирами. Прохождение пути по словесной инструкции педагога или воспитанника.
2. Игровое поле из мягких квадратных модулей без цветовых ориентиров. Прохождение пути: по планам-карточкам, с указанием направления маршрута и количества шагов; по словесной инструкции педагога или воспитанника.

Д/и «Крестики-нолики» (5-7 лет)

Материал: квадратное игровое поле - 3×3 модуля-пазла; фактурное изображение двух видов символов народного праздника «Масленица» (печать на фетре), интерактивная говорящая ручка «Знаток», озвученные стикеры с аудиозаписью масленичных песен.

Ход игры: игроки выбирают карточки – картинки и по очереди выкладывают их на свободные клетки игрового поля.



Выигрывает тот, кто первым выстроил в ряд свои «картинки» по вертикали, горизонтали или диагонали.

Варианты игры. «Учимся считать, сравнивать» (3-5 лет)

Предложить ребёнку разместить на пустом поле 1, 2, 3 и более картинок, познакомить с понятиями «поровну», «больше», «меньше».

«Где находится, скажи и покажи» (4-7 лет)

Уточнить пространственные представления: предложить ребёнку положить 2 разные картинки на поле для игры, спросив, какая находится справа, какая — слева.

Можно расположить одну под другой, уточняя словесное обозначение взаиморасположения картинок.

«Составь узор» (3-7 лет)

Предложить ребёнку сделать узор, располагая картинки определённым образом под диктовку.

Традиционная народная игра-моталочка



«Тройка»- катание на санях (русская народная забава).

Материал: игровое поле из 3 цветных дорожек; ленточки с палочкой на одной стороне, а с другой стороны привязываем изображение саней с тройкой лошадей.

Ход игры: играть можно как двум детям, так и малой группой. Соревнующиеся занимают позицию рядом друг с другом. Перед игрой участники распускают веревки по всей длине. Берут в руки палочку, по команде «Старт!» каждый игрок начинает наматывать ленточку на палочку в любом удобном направлении (от себя или на себя). По мере наматывания ленточки игроки держат верёвку натянутой всё время соревнования. Задача — как можно быстрее намотать ленточку на палочку, чтобы «тройка лошадей» пришла первой к финишу.

Д/и «Сказочные домики»

Материал: два игровых поля из модулей, разложенных в виде домиков; тактильные изображения персонажей и предметов из русских народных сказок, интерактивная говорящая ручка «Знаток», озвученные стикеры с аудиозаписью песен к сказкам.

Ход игры: дети делятся на команды, определяют сказку по фактурному изображению сказочного предмета или по иллюстрации в центре игрового поля. Педагог раздаёт каждой команде задание: выбрать только тех героев, которые присутствуют в сказке, изображенной на иллюстрации в центре поля.

Вариант игры: дети делятся на команды. В центре каждого домика находится карточка – картинка с персонажем русских народных сказок. Педагог предлагает ребятам каждой команды выбрать из набора иллюстраций к народным сказкам только те, в которых присутствует данный герой.



Д/и «Дорожка народных промыслов» (6-7 лет)

Материал: Игровое поле из модулей, разложенное в виде 4 дорожек, идущих в разные стороны; карточки-рисунки для наглядного моделирования по теме «Народные промыслы России»; карточка -план со схемами для составления «дорожки», карточки с цифрами для определения очередности выбора.



Ход игры: ребята делятся на 4 команды, выбирают командира. При помощи жеребьевки определяется очередность выбора дорожки с изображением народного промысла. Каждая команда выстраивается у стола, на котором в хаотичном порядке лежат «лицом» вверх картинки для составления «дорожки». По сигналу педагога,

используя план-схему и соблюдая правила эстафеты, игроки каждой команды выкладывают «дорожку народного промысла». В заключении каждая команда составляет рассказ о своем ремесле, опираясь на составленный картинный план.

Д/и «На страже Отчизны» (6-8 лет)

Цель: познакомить детей с логической игрой «На страже Отчизны», формируя основы стратегического мышления и умения действовать по правилам.

Материал: игровое поле из мягких модулей (схему сборки игрового поля см. ниже), фигурки 4 богатырей, фигурка змея и города, интерактивная говорящая ручка «Знаток», озвученные стикеры с аудиозаписью голоса змея и песни богатырей.

Правила: Фигурки расставляют на верхние углы квадратов: четыре богатыря— с одной стороны, змей — с другой стороны.

Все фигурки ходят только по стыкам, соединяющим модули.

В игре принимают участие двое игроков: один играет за змея, другой за богатырей.

За каждый ход можно передвинуть одну фигурку по диагонали в верхний угол клетки.

Первый ход делает змей. Он может ходить вперёд и назад, богатыри двигаются только вперёд.



Выигрывает змей, если ему удаётся прорвать строй богатырей, выигрывают богатыри, если им удаётся окружить змея или прижать его к краю, так что он не может больше ходить.

Задача богатырей - запереть змея, чтобы ему некуда было пойти. Задача змея - прорваться через цепь богатырей и оставить их позади.

Муниципальное бюджетное учреждение
«Методический центр в системе образования»
г. Иваново, ул. Смирнова, д. 16 А.
<http://gmc.ivedu.ru>
E-mail: gmc@gmc.ivedu.ru
Тел.: (4932) 32-54-35, 32-54-39, 308-138