

Государственное бюджетное дошкольное образовательное
учреждение детский сад №55 комбинированного вида
Колпинского района Санкт-Петербурга

Методическая разработка по теме:
«Мультимедийный проект «В гостях у сказки» как средство
нравственного воспитания старших дошкольников»

Подготовила:
Цымбал В.В.
воспитатель 1 кв.кат.

Санкт-Петербург 2021

Оглавление

Введение (актуальность, цель, значение).....	3
Основная часть (описание выбранной темы).....	4
Результаты и достижения.....	7
Выводы.....	8
Список литературы.....	8

Введение

Дошкольный возраст – это ответственный период в нравственном становлении личности. Под руководством взрослых ребенок приобретает первоначальный опыт поведения, отношения к близким людям, сверстникам, вещам, природе, усваивает моральные нормы общества, в котором живет. Основной вид деятельности детей дошкольного возраста – игра, в процессе которой идет развитие нравственного сознания, а интерактивная игра для современного дошкольника – увлекательное и эффективное игровое средство познания окружающего мира и социальных норм и ценностей принятых в обществе.

Интерактивная игра – это метод обучения и воспитания, в котором воедино соединяются функции образования, развития и воспитания детей. Одним из ведущих направлений применения интерактивной игры является исследовательская и познавательная деятельность детей. Наглядность в сочетании с выполнением интеллектуально - игровых заданий побуждает ребенка включаться в коллективное обсуждение и поиск решения творческой задачи. Ребенок учится высказывать свои идеи, варианты и предположения, дополнять, развивать и поддерживать идеи своих сверстников.

Занимаясь интерактивными играми самостоятельно, ребенок старшего дошкольного возраста может сам контролировать темп и количество выполняемых заданий, что отвечает принципу индивидуализации, в соответствии с ФГОС ДО.

Морально - нравственные ценности ребенку дошкольнику легче постигать через сказку, так как она сопровождает ребенка с самого раннего детства, учит справедливости, отзывчивости, сочувствию. Мы решили соединить интерактивную игру и сказку с **целью** обогащения морально-нравственных представлений ребенка, развития социального и

эмоционального интеллекта и адекватного возрасту восприятия и оценивания поступков героев, постепенного обучения умению оценивать свои поступки и поступки сверстников.

Интерактивная игра на основе сказки - это не просто взаимодействие дошкольников друг с другом и педагогом, а совместно организованная познавательно - игровая деятельность социально-коммуникативной направленности. В такой игре дети не только узнают новое, у них развивается речевая и коммуникативная активность, эмоциональная отзывчивость, позитивное отношение к окружающему миру. Кроме того, дети получают опыт полезного использования мультимедийных устройств.

Игра, выполнена в программе Power Point. Она может быть использовано в ходе непрерывной образовательной деятельности или досуга и будет полезна воспитателям, специалистам дошкольных образовательных учреждений и родителям. Интерактивная игра может проводиться как, со всей группой, с подгруппой детей, так и индивидуально.

Основная часть

Интерактивная игра «В гостях у сказки»

Для организации и проведения интерактивной игры необходимо оборудование: экран, проектор, ноутбук, презентация (собственно игра).

Интерактивную игру «В гостях у сказки» можно отнести к маршрутной игре, в ней есть два основных героя - это Старичок – Лесовичок, который сопровождает детей по всему маршруту и волшебный клубок, который помогает вернуться в исходную точку.

Взрослый может ознакомиться с описанием игры на слайде 2 («Структура игры»), нажав на кнопку «Взрослые» и продвигаясь по слайдам 3-9. Начать игру можно нажав символ «Домик» (слайд 9). В ходе

изучения описания взрослый может просмотреть игру, нажав на кнопку (например, «Перейти на игру «Узнай по описанию»). После изучения игры можно вернуться обратно к инструкции, нажав на символ «Книга», расположенный в конце каждой игры.

Ребенок, нажимая кнопку «Дети» (слайд 2), переходит на слайд 10, где может посмотреть опции игры – кнопка «Помощь» (слайд 11). Если игра уже знакома, то ребенок нажимает кнопку «Начать игру!» (слайд 10). Затем участники вместе с Лесовичком отправляются в путь, предварительно выбрав направление, его озвучивает воспитатель или дети, умеющие читать. Чтобы отправиться в путь, необходимо щёлкнуть по табличке с игрой «Узнай по описанию» (№1).

В процессе путешествия по выбранному направлению, детям предлагается несколько дидактических игр. Выполняя задания к каждой игре, дети могут вернуться в исходную точку (слайд 12) с помощью волшебного клубка, который расположен на экране в правом верхнем углу, или выйти из игры, нажав на кнопку «Домик». По окончании игры клубок начинает вращаться, указывая на то, что нужно выбрать следующую игру (слайд 12).

Для получения ответа необходимо нажать на символ «Яблоко», расположенный в левом нижнем углу слайда. При нажатии «Яблоко» начинает вращаться.

На слайде 12 есть символ «Медвежонок с гармошкой». Нажав на символ, ребёнок может прослушать песенку и сделать паузу в игре.

Игра «Хорошо-плохо» является итоговой. В конце игры участники встречают Лесовичка (картинка увеличивается, указывая на то, что это конец игры «В гостях у сказки») и переходят на итоговый слайд. Герои прощаются, участники награждаются аплодисментами.

Описание игр

Дидактическая игра «Узнай по описанию»

Цель: создание условий для развития умения детей узнать героя сказки по описанию.

Оборудование: интерактивная доска.

Ход: воспитатель или ребёнок, умеющий читать, озвучивает загадку. В дополнение, нажав на символ, можно её прослушать.

Дети отгадывают, аргументируют, доказывают правильность своих умозаключений.

Для получения ответа педагог или играющий ребёнок нажимают на символ «Яблоко», которое вращается (2 щелчка левой кнопкой мыши мыши). После появляется изображение, соответствующее правильному ответу

Дидактическая игра «Бюро находок»

Цель: создание условий для развития познавательных процессов: внимания, памяти.

Оборудование: интерактивная доска.

Ход: дети рассматривают на презентации картинки. Им необходимо подумать и вспомнить, какие предметы принадлежали персонажам русским народных сказок.

Дети рассуждают, аргументируют, доказывают правильность своих умозаключений.

Для проверки правильного ответа педагог или играющий ребёнок: нажимают на символ «Яблоко», которое вращается (2 щелчка левой кнопкой мыши). Далее появляется изображение, соответствующее правильному ответу

Дидактическая игра «Сказочная мудрость»

Цель: создание условий для развития умения детей определять нравственный урок (мораль) в русских народных сказках.

Оборудование: интерактивная доска;

Ход: дети рассматривают иллюстрации, изображенные на слайдах презентации, вспоминают сюжет, рассуждают и определяют главную мысль сказки. Нажав на символ «Яблоко», педагог или дети, умеющие читать, озвучивают сказочную мудрость.

Дидактическая игра «Хорошо - плохо»

Цель: создание условий для развития адекватно-оценочной деятельности дошкольников, направленной на анализ поступков в различных ситуациях.

Оборудование: интерактивная доска.

Ход: Дети рассматривают картинки, изображающие хорошие и плохие поступки детей. Обсуждают их, высказывают предположения, соотносят картинки с категориями «хорошо - плохо».

Для подтверждения правильного ответа педагог или играющий ребёнок, нажимают на символ «Яблоко» (см. игра «Узнай по описанию»). На экран выходят изображения - зелёный и красный символы, соответствующие категориям «хорошо» и «плохо» соответственно.

Результаты и достижения

Введение интерактивных игр на основе русских народных сказок помогает понять ребёнку в доступной форме мудрость наших предков, и решить многие задачи образовательной области «Социальное - коммуникативное развитие» в интеграции с другими образовательными областями;

педагогу углубить свои знания в работе с информационно-коммуникативными технологиями, более эффективно организовать образовательный процесс соединив игровые и мультимедийные технологии;

родителям разнообразить организацию досуга ребенка дома, построить совместную деятельность ребенка с членами его семьи.

Выводы:

Использование интерактивных игр в совместной и самостоятельной деятельности ребенка является одним из эффективных способов мотивации и индивидуализации обучения, развития творческих способностей и создания благоприятного эмоционального фона.

Список литературы:

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования, приложение к приказу Министерства образования и науки РФ от 17 октября 2013 г. №1155.
2. Алёшина Н. В. «Ознакомление дошкольников с окружающим и социальной действительностью» подготовительная группа, - М. Элизетрейдинг, ЦГЛ, 2003.-128
3. Алябьева Е. А. «Нравственно-этические беседы и игры с дошкольниками» М.: ТЦ Сфера, 2003. 128 с.

4. Деркунская В.А. «Воспитываем, обучаем, развиваем дошкольников в игре». – Педагогическое общество России, 2006.
5. Медведева И. Я. Ребенок и компьютер : сборник материалов / И. Я. Медведева, Т. Л. Шишова. - Клин : Христианская жизнь, 2009. - 319 с.: ил.; 21 см. - (Школа православной семьи).; ISBN 978-5-93313-062-