

Картотека
познавательно-развивающих игр
по нравственно-патриотическому воспитанию
старших дошкольников.



Одним из важнейших средств воздействия на ребенка-дошкольника при формировании нравственно-патриотических чувств является игра. Наряду с народными фольклорными играми, способствующими развитию физических, психических, интеллектуальных возможностей детей, значительное место занимают познавательно-развивающие игры.

Подготовила:
Целикова С.И., воспитатель
МБДОУ "Детский сад №172"

1. Игра «Герб Города»

Материал: фрагменты герба района (обязательно должны быть лишние элементы, карточка с изображением городского герба).

Дети по памяти собирают герб родного края, объясняя, что означает тот или иной элемент. В конце самостоятельно проверяют правильность выполнения при помощи карточки-образца.

2. Дидактическая игра «Путешествие по городу»

Материал: фотографии (*открытки*) с изображением достопримечательностей города.

Ход игры: педагог показывает фото детям, дети называют, что изображено.

3. Дидактическая игра «Продолжи пословицу» или назови пословицу и их значение (русские бурятские, их сходство).

Ход игры: воспитатель говорит начало пословицы, дети - ее продолжение.

4. Дидактическая игра «Моя семья»

Данная игра включает в себя нравственно – патриотическое воспитание в детском саду и формирование гендерной идентичности.

Игра направлена для развития ума, памяти, внимания, умение слушать товарища, высказывать свои мысли.

Основные методы обучения в данной игре: наглядные, словесные.

Цель:

- формирование гендерной идентичности;
- закрепить внешние различия женского и мужского образа;
- упражнять детей в названии вещей и предметов, находить в них сходства и различия.
- поддерживать у детей интерес к участию в игре.
- способствовать формированию у детей гендерной устойчивости.

Материал и оборудование: карточки с предметами, игровое поле.

Ход игры:

Организационный момент.

Вос-ль: Что такое семья? (*ответы детей*)

Семья- это то, что мы делим на всех,

Всем понемножку: и слезы и смех,

Взлет и падение, радость, печаль,

Дружбу и ссоры, молчанья печать.

Семья – это то, что с тобою всегда

Пусть мчатся секунды, недели, года,

Но стены родные, отчий твой дом –

Сердце навеки останется в нем!

Вос-ль: Ребята, а вы знаете, что всех членов семьи можно разделить на группы: малышка – младенец, девочка – мальчик, мужчина – женщина.

А сейчас я вам предлагаю поиграть в дидактическую игру: «*Чья эта вещь и почему?*»

Перед началом игры ведущий располагает в центре стола игровые поля, объясняет, что это – «шкафчики» для вещей.

Каждый «шкафчик» принадлежит малышке или малышу, девочки или мальчику, женщине или мужчине. Участники игры вместе с взрослым находят карточки хозяйки или хозяина «шкафчиков». Ведущий показывает карточки с изображением вещей, и задает вопрос «Чья эта вещь и почему?», а затем помогает найти и разложить карточки в соответствующие «шкафчики»(игровое поле). Далее игра продолжается подобно лото, то есть необходимо правильно заполнить все игровое поле.

5. Игра «Когда-то и сейчас»

Цель: развивать чувство времени у детей. Взрослый предлагает детям выслушав предложения, определить, какого времени оно касается (настоящего или прошлого). Если прошлого, то дети показывают руками сзади себя – было когда-то, если же предложения касается настоящего, то дети разводят руками.

6. Игра «Я живу на улице»

Цель: формировать умение и знание детей называть улицы города Барнаула.

7. Игра «Мой этаж», «Из чего построен дом»

Цель: совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, умение логически мыслить, определяя последовательность построек этажей.

8. Игра «Жилое – Нежилое»

Цель: закрепить знания детей, что здания бывают – жилыми и нежилыми. В жилых проживают люди; в нежилых расположены организации, подсобные помещения и т. п.

9. Игра «Иностранец», «Кто и в какой стране живет?»

Цель: расширить знания детей о мире, людях которые населяют его.

10. Игра: «Деревья и кустарники»(ближайшего нас окружения.)

Цель: находить на иллюстрациях, узнавать и называть их, от какой ветки детка.

11. Игра «Зеленая аптека»

Цель: закрепить знания детей о лекарственных растениях родного края; о правильном использовании их в лечебных целях.

12. Игра «Кто, где живет»(по принципу доскажи словечко)

Цель: ребенок самостоятельно подбирает рифмы, согласуя окончания. Расширяет кругозор по естествознанию.

13. Игра «Внимание – окончание»(словесная)

Цель: поддерживать речевое взаимодействие, оканчивать предложение по смыслу, где надо подбирать рифму, развивать логику.

14. Игра «Наблюдатель»

Цель: развивать у детей наблюдательность, видеть интересное в окружающем мире и детально его описывать.

15. Дидактическая игра «Мое имя».

Воспитатель обращает внимание детей, что из фотографий получился длинный поезд.

- Вагончиков много, а пассажир во всех вагончиках один. Как зовут нашего героя?

(ответы детей: Вика)

- Вика, как называют тебя мама и папа? *(Викуля, Виктория, Викуша, Виконька)*

- А как ее будут звать, когда она вырастет? *(ответы детей: Виктория и т. д.)*

- Как ее будут звать Вадика? Сашу? и т. д.

- Имена у людей меняются в течение жизни. Как вы зовете своих родителей?

(ответы детей: мама и папа и т. д.)

- Как называют их другие? *(ответы детей)*

16. Составление из фотографий хронологического ряда «Я расту!»

Воспитатель предлагает детям еще одну фотографию, на которой изображен ребёнок в раннем возрасте и предлагает детям узнать, кто изображен на фотографии. Дети угадывают.

- Как вы думаете, Вика всегда была такой? *(ответы детей)*

- У меня есть еще Викины фотографии. Посмотрим, как она росла?

Воспитатель предлагает детям разложить фотографии последовательно и доказать,

почему так разложили: новорожденная, младенец, ходила в ясли и т. д. *(варианты ответов детей зависят от фотографий).*

- Ладушка, посмотри, какой Вика была и какой стала!

- Что с ней происходило за это время? *(ответы детей: она росла)*

- Что будет дальше? *(ответы детей: она будет расти, станет взрослой).*

17. Игра «Цветик – семицветик»

Цель: загадывать желание, рассказать о нем другим можно только тогда, когда лепесток облетит весь свет. Каждый, кто сорвал лепесток, может задумать одно заветное желание. Если загаданное желание связано с удовлетворением его личных потребностей – ребенок получает желтую фишку, если оно имеет общественное значение – красную. Собрав в конце игры фишки, можно определить уровень нравственного развития группы.

18. Игра «Клякса»или «Волшебники»

Цель: увидеть с помощью рамки и вырезать изображение, напоминающего злого или доброго персонажа, героя. Учить различать добрые и злые чувства, поступки

Предлагаются цветные кляксы: у доброго волшебника в кляксах преобладают светлые, яркие тона, а у злого – темные, грязные.

19. Игра «Узнай настроение по рисунку»

Цель: обобщить представления детей о доброте и эмоциональных состояниях, которые соответствуют этому понятию; учить передавать эмоциональное состояние человека с помощью мимики, речи, формировать позитивный образ своего «я».

20. Игра «Закончи предложение»

(эмоционально психологический настрой)

«Я обижаюсь, когда...». И т. д.

21. «Угадай настроение»

Цель: Учить анализировать настроение по пиктограммам.

Детям дается набор пиктограмм с видами настроения. После определения «настроения» каждой пиктограммы дети разбиваются на пары. Один ребенок берет пиктограмму и, не показывая ее другому, называет настроение, которое на ней изображено. Второй должен найти пиктограмму, задуманную партнером. После этого дети сравнивают две выбранные картинки. При несовпадении можно попросить детей объяснить, почему они выбрали ту или иную пиктограмму для определения настроения.

22. Игра «Хорошо – плохо»

Цель: оценить поступки и действия с двух позиций: хорошо это или плохо? Красными фишками оцениваются хорошие поступки, черными – плохие

23. Игра «Кто, где живет»

Цель: совершенствовать умение образовывать по образцу однокоренные слова, существительные с суффиксом.