

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №29 «Журавушка»

КАРТОПЕКА ИТР ДУХОВНО - НРАВСТВЕННОГО ВОСПИТАНИЯ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ



Подготовила:
Тимашева С.З.

Сургут

«Поводырь»

Цель: развивать чувство ответственности за другого человека. Воспитывать доверительное отношение.

Ход игры: В комнате разложены предметы – «препятствия» (стулья, кубики, обручи и т.д.).

Дети распределяются по парам: ведущий и ведомый. Ведомый надевает на глаза повязку, ведущий ведет его, рассказывая, как двигаться, например: «Здесь стул. Обойдем его». Затем дети меняются ролями.

«Подарок»

Цель: воспитывать доброжелательное отношение к друзьям.

Ход игры: Дети образуют круг. Выбирается «именинник». Он встает в центр круга. Остальные дети «дарители». Каждый из дарителей придумывает воображаемый подарок и с помощью мимики, жестов «преподносит» его имениннику. Можно подарить реальные предметы (конфета, шарик), а можно подарить дружбу, хорошее настроение и т.д. Именинник должен догадаться, что ему подарили, и поблагодарить. Затем выбирается новый «именинник».

«Передай хорошее настроение»

Цель: формировать доброжелательное отношение к близким людям.

Ход игры: Играющие, образуя круг, закрывают глаза. Ведущий «будит» своего соседа и показывает ему какое-либо настроение (грустное, веселое, тоскливое). Дети, передав настроение ведущего по кругу, обсуждают, что он загадал. Затем ведущим становится любой желающий.

«Волшебные очки»

Цель: помочь ребенку увидеть в каждом человеке положительные черты характера.

Ход игры: воспитатель говорит, что у него есть волшебные очки, глядя в которые можно разглядеть то хорошее, что есть в каждом человеке. Он предлагает «примерить» очки: посмотреть внимательно на товарищей, постараться увидеть в каждом как можно больше хорошего и рассказать об этом.

«Цветик - семицветик»

Цель: побуждать детей к обсуждению своих желаний и выбору какого-либо одного, более значимого. Поощрять желание заботиться о других.

Ход игры: дети распределяются на пары. Каждая пара поочередно, держась за руки, «срывает» один лепесток цветика-семицветика и говорит:

Лети, лети, лепесток,

Через запад на восток,

Через север, через юг,

Возвращайся, сделав круг.

Лишь коснешься ты земли,

Быть по-моему вели.

Обдумав, и согласовав друг с другом общее желание, они объявляют о нем остальным.

Воспитатель поощряет те желания, которые связаны с заботой о товарищах, старых людях, о тех, кто слабее.

Игровые приемы, которые учат соучастию использую и на занятиях. Например, при работе в парах на занятиях мы используем такие задания:

назови ласково своего соседа; посмотрите друг другу в глаза и поздоровайтесь, сказав «Доброе утро»; договоритесь между собой, кто из вас будет загадывать, а кто угадывать; поделитесь между собой поровну дидактическим материалом.

Совместно с детьми мы придумали правила общения друг с другом, которые позволяют детям выполнять и контролировать свое поведение, а также поведение друзей не только в игре, но и в повседневной жизни.

Вот наши простые правила детского общения:

Почаще говори: давай дружить, давай играть. Играй честно.

Зовут играть - иди, не зовут - попросись, это не стыдно.

Не дразни, не выпрашивай ничего. Никогда два раза ни о чем не проси.

Начав одно дело, доводи его до конца. Разговаривая, умеи слушать и понимать.

Не перебивай в разговоре. Будь заботливым, внимательным, умеющим прийти на помощь.

Сам ни к кому не приставай, не ябедничай за спиной товарищей.

И последнее. Нужно помнить о той личной и профессиональной ответственности, которая ложится на педагога, который занимается духовно-нравственным воспитанием дошкольников. Педагог, используя игры, будет развивать детскую душу, если и сам будет постоянно совершенствовать свой собственный духовный мир.

«Щедрые подарки»

Цель: формирование способности к восприятию добра, справедливости и щедрости.

Распределение ролей: Один ребенок - Фея Щедрости.

Остальные дети получают разные буквы и запоминают их.

Ход игры: под музыку дети кружатся. Когда музыка обрывается, дети замирают.

«Фея Щедрости» дотрагивается до кого-нибудь своей волшебной палочкой. При этом ребенок называет свою букву. «Фея Щедрости» должна придумать, какой щедрый подарок на данную букву она приготовила.

Например, тому, у кого буква «З», она подарит зонтик, чтобы он не промок под дождем, или зайчика, чтобы он с ним играл. Если «Фея Щедрости» не может сама придумать какой-нибудь подарок, ей помогают те дети, которых она уже «оживила».

«Верные друзья»

Цель: формирование представления о взаимопомощи и дружелюбии.

Ход игры: разделить комнату мелом или веревками на две части. Одна часть - суша, другая море. Дети берутся за руки и под музыку ходят по кругу.

Когда музыка обрывается, все останавливаются. Те дети из круга, которые оказались на «суше», должны спасти тех, кто оказался в «море». Для этого дети выполняют разные задания, которые предлагает им педагог.

Задача детей - быстрее спасти своих детей.

«Как надо заботиться»

Цель: формирование представлений о добре, любви и заботе.

Ход игры: дети встают в круг. Педагог обходит круг и вкладывает в руки детей разных игрушечных зверей, а затем называет одного игрушечного зверя, например, кошку. Тот, у кого в руках оказывается кошка, выходит на середину круга и просит детей по очереди рассказать, как нужно заботиться о кошке. Ребенок в центре круга дарит свою игрушку тому, чей рассказ понравился ему больше.

«Только хорошее»

Цель: формирование у детей представления о добре; развитие устной речи: творческого мышления, воображения.

Ход игры: педагог с мячом в руках встает перед детьми, просит их выстроиться в ряд, а затем каждому из них бросает мяч. Дети ловят мяч только тогда, когда воспитателем произносится какое-либо хорошее качество (правдивость, доброта, аккуратность).

В этом случае они делают шаг в сторону педагога. Если дети случайно «поймают плохое качество» (нетерпимость, жадность, злость), они делают шаг назад. Побеждает тот, кто первым дойдет до педагога. Этот человек становится ведущим.

«Любимое качество»

Цель: развитие в детях понимания явлений действительности с позиций нравственно-этических норм.

Попросить детей сесть в круг и предложить им подумать о своем любимом качестве. Затем по очереди дети называют свое любимое качество. Если какое-либо качество нравится большинству детей, этому качеству предлагается поселиться в группе. Ему выделяется красивый стул, который становится стулом доброты, заботливости, наблюдательности или храбрости. В дальнейшем на стуле того или иного качества может посидеть любой ребенок, который хочет, чтобы в нем выросло это качество.

Также, если кто-либо из детей плохо себя ведет, плачет, плохо слушает, педагог предлагает ему посидеть на стуле того или иного качества. Дети могут выбирать каждую неделю новое качество и предлагать ему поселиться в своей группе.

«Колечко красоты»

Цель: помощь в формировании личности ребенка, его социальных и нравственных отношений с окружающим миром через развитие лучших качеств.

Ход игры: сказать детям, что у вас есть колечко красоты. Стоит направить колечко на любого человека, как в нем сразу же становится видно все самое красивое. Дети встают в круг и вытягивают сложенные ладошки вперед. Педагог незаметно вкладывает колечко кому-нибудь в ладошки. Потом дети хором кричат: «Колечко, колечко, выйди на крылечко». Получивший колечко выбегает на середину круга. Он должен прикоснуться к своим друзьям колечком и рассказать о том, что красивого он видит в них. Тот, кто больше всех увидел красивого в своих друзьях, получает колечко красоты в подарок.

«Круг честности»

Цель: формирование социальных и нравственных отношений с окружающим миром через развитие лучших качеств - честности ребенка.

Ход игры: дети делятся на две команды. Члены одной команды встают в круг и, взявшись за руки, поднимают их вверх. Это круг честности. Вторая команда встает в цепочку, друг за другом под веселую музыку вбегает и выбегает из круга честности подобно ручейку. Когда музыка останавливается, дети, образующие круг честности, опускают руки и никого не выпускают из круга. Те, кто остались в круге, по очереди рассказывают о каких-либо честных поступках. Затем команды меняются местами.

«Палочка-выручалочка»

Цель: воспитание в детях чувства взаимопомощи и сотрудничества, развитие связной речи.

Ход игры: дети встают в круг и по очереди вспоминают какую-либо ситуацию, когда им нужна была помощь.

Например: плохое настроение, болел зуб, кто-то обидел, не купили новую игрушку. У педагога в руках красивая палочка-выручалочка.

Когда первый ребенок расскажет о своей проблеме, педагог говорит: «Палочка-выручалочка, помогай! Друга из беды выручай!». Тот из детей, кто знает, как помочь другу в беде, поднимает руку, и педагог передаёт ему палочку-выручалочку. Этот ребенок прикасается палочкой к своему другу и рассказывает, как можно помочь ему.

Если никто из детей не знает, как помочь своим друзьям, педагог сам прикасается палочкой-выручалочкой к тому или иному человеку и рассказывает детям, как можно выручить друга из беды.

«Жизнь в лесу»

Цель: воспитание нравственно-волевых качеств личности у детей старшего дошкольного возраста.

Ход игры: воспитатель (садится на ковер, рассаживая вокруг себя детей): Представьте себе, что вы оказались в лесу и говорите на разных языках. Но вам надо как-то общаться между собой. Как это сделать? Как спросить о чем-нибудь, как выразить свое доброжелательное

отношение, не проронив ни слова? Чтобы задать вопрос, как дела, хлопаем своей ладонью по ладони товарища (показ). Чтобы ответить, что все хорошо, наклоняем голову к его плечу; хотим выразить дружбу и любовь - ласково гладим по голове (показ). Готовы?

Тогда начали. Сейчас раннее утро, выглянуло солнышко, вы только что проснулись...

Дальнейший ход игры педагог разворачивает произвольно, следя за тем, чтобы дети не разговаривали между собой. Общение без слов исключает ссоры, споры, договоры и т.д.

«Добрые эльфы»

Цель: воспитание нравственно-волевых качеств личности у детей старшего дошкольного возраста.

Ход игры: воспитатель (садится на ковер, рассаживая детей вокруг себя): - Когда-то давным-давно люди, борясь за выживание, вынуждены были работать и днем и ночью. Конечно, они очень уставали. Сжалились над ними добрые эльфы.

С наступлением ночи они стали прилетать к людям и, нежно поглаживая их, ласково убаюкивать добрыми словами. И люди засыпали. А утром, полные сил, с удвоенной энергией брались за работу. Сейчас мы с вами разыграем роли древних людей и добрых эльфов. Те, кто сидит по правую руку от меня, исполняют роли этих тружеников, а те, кто по левую, - эльфов. Потом мы поменяемся ролями. Итак, наступила ночь. Изнемогающие от усталости люди продолжают работать, а добрые эльфы прилетают и убаюкивают их... Разыгрывается бессловесное действо.

«Птенцы»

Цель: воспитание нравственно-волевых качеств личности у детей старшего дошкольного возраста.

Ход игры: воспитатель: - Вы знаете, как появляются на свет птенцы? Зародыш сначала развивается в скорлупе. Через положенное время он разбивает ее своим маленьким клювиком и вылезает наружу. Ему открывается большой, яркий, неизведанный мир, полный загадок и неожиданностей. Все ему ново: и цветы, и трава, и осколки скорлупы. Ведь он никогда не видел всего этого. Поиграем в птенцов? Тогда присядем на корточки и начнем разбивать скорлупку. Вот так! (Показ.) Все! Разбили! Теперь исследуем окружающий мир - познакомимся друг с другом, пройдемся по комнате, примюхаемся к предметам. Но учтите, птенцы не умеют разговаривать, они только пищат.

«Муравьи»

Цель: воспитание нравственно-волевых качеств личности у детей старшего дошкольного возраста.

Ход игры: воспитатель (рассадив детей вокруг себя).

«Приходилось ли кому-нибудь из вас видеть в лесу муравейник, внутри которого день и ночь бурлит жизнь? Никто из муравьишек не сидит без дела, каждый занят: кто-то таскает иголки для укрепления жилища, кто-то готовит обед, кто-то воспитывает детей. И так всю весну, и все лето. А поздней осенью, когда наступают холода, муравьишки собираются вместе, чтобы заснуть в своем теплом домике. Они спят так крепко, что им не страшны ни снег, ни метель, ни морозы. Муравейник просыпается с наступлением весны, когда первые теплые солнечные лучи начинают пробиваться сквозь толщу иголок. Но прежде чем начать привычную трудовую жизнь, муравьишки закатывают знатный пир. У меня такое предложение: роль муравьишек в радостный день праздника. Покажем, как муравьишки приветствуют друг друга, радуясь приходу весны, как рассказывают о том, что им снилось всю зиму. Только не забудем, что разговаривать муравьи не умеют. Поэтому будем общаться жестами».

Воспитатель и дети разыгрывают пантомимой и действиями изложенный рассказ, заканчивая его хороводом и танцами.

«Раз, два, три беги!»

Цель: формирование волевых качеств и овладение своим поведением.

Особенности игры: - ребенок сам должен выбрать себе партнера, получая, таким образом, возможность выразить симпатию одному из сверстников.

Ход игры: «Давайте проверим, кто из вас умеет быстро бегать!» - обращается воспитатель к детям. Он предлагает всем взяться за руки и построиться в красивый ровный круг. Дети опускают руки и садятся на пол (если игра проводится в помещении) лицом внутрь круга. Воспитатель, находясь за кругом, обходит его, приговаривая:

- Огонь горит, вода кипит, Тебя сегодня будут мыть. Не буду я тебя ловить! Дети повторяют за ним слова. На последнем слове взрослый дотрагивается до кого-нибудь из ребят, просит его встать, повернуться к нему лицом, а затем говорит: «Раз, два, три - беги!» Педагог показывает, в каком направлении нужно бежать за кругом, чтобы первым занять освободившееся место. Воспитатель и ребенок с разных сторон оббегают круг. Взрослый дает малышу возможность первому занять свободное место и снова становится водящим. Он еще раз обходит круг и повторяет слова, предоставляя детям возможность запомнить их и освоиться с правилами новой игры. Выбрав другого ребенка, взрослый на этот раз старается первым занять место в кругу. Теперь ребенок становится водящим и сам выбирает себе партнера по соревнованию. Победителей награждают аплодисментами. Так по очереди дети соревнуются друг с другом.

Правила игры.

1. Выбирать в партнеры того, кто еще ни разу не бегал.
2. Бежать по кругу в противоположные стороны.

«Лиса и гуси» (Вариант народной игры)

Цель: вызвать желание помогать другому.

- способствует воспитанию у детей организованности, умения управлять своим поведением в коллективе.

- Задача ребенка состоит в том, чтобы не только самому избежать опасности, но и выручить того, кто попался ловящему (лисе).

Ход игры: в игре принимает участие вся группа. Выбирается ребенок на роль лисы, которая будет ловить гусей. Остальные дети изображают гусей, хозяином которых является воспитатель.

Взрослый проводит на земле две черты на расстоянии 25 - 30 шагов. За одной из них - дом хозяина и гусей, а за другой - луг, где пасутся гуси. Кругом обозначается нора лисы. Игра начинается.

Хозяин провожает гусей на луг. Некоторое время птицы свободно гуляют, щиплют траву. По зову хозяина, который находится, в доме, гуси выстраиваются у черты (границы луга), и между ними происходит следующий диалог:

Хозяин. Гуси-гуси!

Гуси. Га-га-га.

Хозяин. Есть хотите?

Гуси. Да-да-да!

Хозяин. Ну, летите!

Последняя фраза является сигналом: гуси бегут к хозяину, а лиса их ловит.

Когда лиса осалит двух-трех гусей (дотронется до них рукой), она отводит их в свою нору.

Хозяин считает гусей, отмечает, кого не хватает, и просит детей выручить попавших в беду гусят. Все участники игры вместе с воспитателем подходят к лисьей норе.

Все. Лиса-лиса, отдай наших гусят!

Лиса. Не отдам!

Все. Тогда мы сами их отнимем у тебя!

Воспитатель предлагает детям встать за ним «гуськом» и крепко схватить друг друга за талию. «Цепляйтесь за меня!» - говорит хозяин. Он подходит к лисе, берет ее за руки и говорит, обращаясь к гусям: «Держитесь крепко. Тянем - потянем. Ух!» Все участники игры, упиравшись ногами и держась друг за друга, делают движение корпусом назад под слова воспитателя «потянем» (два-три раза).

Как только лиса под нажимом этой цепочки сделает первый шаг вперед, пойманные гуси выбегают из норы и возвращаются домой. Затем выбирается новая лиса, и игра начинается сначала.

Правила игры:

1. Гусям бежать домой, а лисе ловить их разрешается только после слов хозяина «Ну, летите».
2. Лиса не должна хватать гусей, достаточно лишь осалить бегущего ребенка. Пойманный гусь остается на месте, а лиса отводит его в свою нору.
3. На выручку пойманных гусей отправляются все участники игры.

В конце игры подводится итог. Воспитатель объясняет малышам, что они выручили своих друзей, потому что действовали дружно, все вместе.

Ее можно проводить с родителями и педагогами, так же с детьми подготовительной группы. Суть ее заключается в том, что вы будете по очереди называть свое имя и присущее вам качество. Начинающееся на ту же букву, что и имя.

«Снежный ком»

Цель: позволяет детям скорее запомнить имена, друг друга, установить контакт.

Ход игры: Первый участник (например, слева от ведущего) называет свое имя. Следующий повторяет его, и, называет свое. И так по кругу. Упражнение заканчивается, когда первый участник назовет по именам всю группу

«Ласковое имя»

Цель: упражнение так же позволяет детям запомнить имена друг друга, способствует созданию комфортной обстановки для каждого участника.

Инструкция: «Вспомните, как вас ласково зовут дома. Мы будем бросать друг другу мячик. И тот, к кому мячик попадет, называет одно или несколько своих ласковых имен. Кроме того, важно запомнить, кто каждому из вас бросил мячик. Когда все дети назовут свои ласковые имена, мячик пойдет в обратную сторону. Теперь нужно стараться не перепутать и бросить мяч тому, кто в первый раз бросил его вам, а, кроме того, произнести его ласковое имя».

«Не выпустим шарик из круга»

Цель: Формирование умения действовать сообща, снятие эмоционального напряжения.

Играющие встают в круг и берутся за руки. В центр круга запускается воздушный шарик. Задача - любыми способами, но, не разъединяя рук, удержать шарик в воздухе как можно дольше.

«Помоги слепому дедушке»

Цель: формирование чувства уважения к взрослым и сверстникам, внимательного отношения к окружающим их людям, доверия друг к другу, развитие черт характера, способствующих лучшему взаимодействию и взаимопониманию в процессе общения, овладение навыками взаимодействия и сотрудничества, приобщение к этическим нормам поведения, добросовестности и честности в выполнении правил игры.

Количество игроков - не меньше 2-х человек. В начале игры выбирается ведущий путем жеребьевки. Ведущий должен предложить всем участникам разделиться на пары и выяснить, кто из них будет играть роль дедушки, а кто будет ему помогать. Ведущий объясняет, что «дедушка» плохо видит т.к. он старенький, поэтому ему завязывают глаза. Затем ведущий с остальными игроками придумывает маршрут (маршрут не должен проходить по прямой дороге, желательно обходить кусты, деревья, мебель...). По этому маршруту игроки проведут «слепого дедушку». После этого пары встают на старт и по свистку ведущего отправляются в путь. Победившим считается та пара, которая быстро и без ошибок преодолеет весь маршрут.

Усложнение игры - до «дедушки» нельзя дотрагиваться и руководить его движением можно только словами

«Только хорошее»

Цель: помочь детям формировать представление о добре; развитие устной речи: творческого мышления, воображения.

Педагог с мячом в руках встает перед детьми, просит их выстроиться в ряд, а затем каждому из них бросает мяч. Дети ловят мяч только тогда, когда произносится какое-либо хорошее качество (правдивость, доброта, аккуратность). В этом случае они делают шаг в сторону педагога. Если дети случайно «поймают плохое качество» (нетерпимость, жадность, злость), они делают шаг назад. Побеждает тот, кто первым дойдет до педагога. Этот человек становится ведущим.

«Цвета эмоций»

Цель: развитие воображения, выразительных движений.

Ход игры: Выбирается водящий, по сигналу он закрывает глаза, а остальные участники задумывают между собой один из основных цветов. Когда водящий откроет глаза, все участники своим поведением, главным образом эмоциональным, пытаются изобразить этот цвет, не называя, а водящий должен его отгадать. Можно разделить на две команды, при этом одна команда будет изображать цвет (поочередно или одновременно), а вторая - отгадывать.

«Круг честности»

Цель: продолжить формировать социальные и нравственные отношения с окружающим миром через развитие лучших качеств - честности ребенка.

Дети делятся на две команды. Члены одной команды встают в круг и, взявшись за руки, поднимают их вверх. Это круг честности. Вторая команда встает в цепочку друг за другом, под веселую музыку вбегает и выбегает из круга честности подобно ручейку. Когда музыка останавливается, дети, образующие круг честности, опускают руки и никого не выпускают из круга. Те, кто остались в круге, по очереди рассказывают о каких-либо честных поступках. Затем команды меняются местами.

«Руки знакомятся, руки ссорятся, руки мирятся»

Цель: соотнесение человека и его тактильного образа, снятие телесных барьеров; развитие умения выражать свои чувства и понимать чувства другого через прикосновение.

Ход игры: Упражнение выполняется в парах, с закрытыми глазами, дети сидят напротив друг друга на расстоянии вытянутой руки. Взрослый дает задания (каждое задание выполняется 2-3 минуты):

- Закройте глаза, протяните навстречу друг другу руки, познакомьтесь одними руками. Постарайтесь лучше узнать своего соседа. Опустите руки.
- Снова вытяните руки вперед, найдите руки соседа. Ваши руки ссорятся. Опустите руки.
- Ваши руки снова ищут друг друга. Они хотят помириться. Ваши руки мирятся, они просят прощения, вы снова друзья.

Обсудите, как проходило упражнение, какие чувства возникали в ходе упражнения, что понравилось больше?

«Сотворение Божьего Мира»

Цель: Закрепить представление детей о Боге - Творце мира. Воспитывать любовь к Богу, к природе как творению Божьему.

Ход игры: Вспомнить с детьми дни сотворения Божьего мира. Предложить детям с помощью наглядного демонстрационного материала разложить дни по порядку от 1 до 6 дня, сопровождая рассказом.

«Кто ты»

Цель: Учить детей отгадывать картинки, правильно ставить вопрос и отвечать на него.
Развивать логическое мышление, память, воображение.

Ход игры: Из числа играющих детей, считалкой выбирается тот, кто будет отгадывать картинку.

Считалочка:

Раз, два, три, четыре, пять -
Вышел зайчик погулять,
Но охотник не пришел,
Зайчик поле перешел,
Даже усом не повел,
В огородец наш забрел.
Что нам делать, как нам быть?
Нужно зайку изловить.

На кого выпало окончание считалки - идет отгадывать картинку. Он должен так ставить вопрос, чтобы ему отвечали «да» или «нет». Например:

Нарисована «морковь».

Ребенок спрашивает:

«Я - насекомое?» - Нет.

«Я - сказочный герой?» - Нет.

«Я - дерево?» - Нет.

«Я - овощ?» - Да.

«Я - лук?» - Нет.

«Я - сладкий?» - Да.

«Я - морковка?» - Да (получает приз).

После этого меняется картинка-загадка и отгадчик.