**Конспект занятия № 1 «Что такое хорошо и что такое плохо»**

Образовательные области: социально-коммуникативное развитие

Тема занятия: «Что такое хорошо и что такое плохо»

Возрастная группа: старшая, 5-6 лет

Цель занятия***:***формирование представлений детей о правилах поведения в социуме, умения оценивать свои поступки с позиций морали и нравственности в ходе дидактической игры «Что такое хорошо и что такое плохо»

Задачи:

Образовательные:

-совершенствовать умение рассказывать о своем восприятии поступка в ходе беседы и в ходе дидактической игры «Что такое хорошо и что такое плохо» (ЭОР, разработанного в онлайн сервисе LearningApps.org);

Развивающие:

- развивать умение сравнивать поступки главных героев в дидактической игре «Что такое хорошо и что такое плохо»;

- развивать умение произвольно сосредотачивать внимание в процессе соблюдения правил игры «Что такое хорошо и что такое плохо»;

Воспитательные:

- воспитывать умение проявлять доброжелательность и умение договариваться о выборе поля в ходе дидактической игры «Что такое хорошо и что такое плохо»;

-воспитывать умение слушать, соблюдать очередность в ходе ответа на вопросы по содержанию беседы и игры «Что такое хорошо и что такое плохо»

Дидактическая задача игры (ЭОР) «Что такое хорошо и что такое плохо»: классифицировать плохие и хорошие поступки, распределяя их в поля разного цвета (оранжевое и зеленое), объясняя свой выбор.

Игровая задача: посмотреть на иллюстрацию, определить «хороший» или «плохой» поступок и правильно распределить их в поля разного цвета (оранжевое и зеленое), объясняя свой выбор.

Правила игры: детям предлагается найти карточки, на которых изображены разные этикетные ситуации. На одной – правильное, социально одобряемое поведение, на другой – нет. Ребенок должен правильно классифицировать карточку с действиями и определить в нужное поле (оранжевое – плохой поступок, зеленое – хороший поступок), объясняя свой выбор.

Результат игры: сравнивают иллюстрации, находят существенные детали изображения поступков героев и называют их; объясняют нравственность каждого изображения и умеют классифицировать социально-одобряемое поведение от асоциального поведения.

Планируемый результат: у детей сформировано представление о правилах поведения, этикетных нормах (они могут характеризовать их, аргументируя выбор); у детей сформированы следующие компоненты социализации: познавательный компонент, представляющий систему социальных знаний и представлений об окружающем мире; коммуникативный компонент, содержащий различные виды общения и способность их применения в различных ситуациях; поведенческий компонент (усвоение детьми норм и правил поведения); ценностный компонент (позитивное отношение к ценностям общества (уважение к окружающим людям, помощь, взаимопомощь).

Подготовительная работа: чтение «Денискины рассказы» В. Драгунского.

Материалы и оборудование: персональный компьютер с выходом в Интернет, интерактивная доска, проектор, ЭОР «Что такое хорошо и что такое плохо», разработанный в онлайн сервисе LearningApps.org).

Программно-методическое обеспечение: От рождения до школы. Инновационная образовательная программа дошкольного образования / Под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой. – Москва: Мозаика – Синтез, 2020. – 333 с.; Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи». – URL: http:  //publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202012210122?index=5&rangeSize=1; Федеральная образовательная программа дошкольного образования.  – URL: https://sudact.ru/law/prikaz-minprosveshcheniia-rossii-ot-25112022-n-1028/federalnaia-obrazovatelnaiaprоgrа mma-doshkolnogo-obrazovaniia/.

Ход занятия.

1. Вводная часть

Организационный момент.

Воспитатель предлагает вспомнить «Денискины рассказы» В. Драгунского, зачитывая цитаты из рассказов:

- «…Утром я ничего не мог есть. Только выпил две чашки чаю с хлебом и маслом, с картошкой и сосиской. Потом пошел в школу…»;

- «…А люди? Кого ты любишь? Или из животных? Тут Мишка весь встрепенулся и покраснел. – Ой, – сказал он смущенно, – чуть не забыл! Ещё – котят! И бабушку!..».

Воспитатель спрашивает детей:

- Узнали, как называются эти рассказы, и кто их автор?

- О каких поступках рассказывается в «Денискиных рассказах»?

- Какое настроение у вас бывает, когда вы говорите добрые слова друзьям?

- Добрыми бывают не только слова, но и поступки. Что же такое добрый поступок? (это поступок, в котором проявляется забота о человеке, уважительное отношение к нему, внимание).

- Я хочу поговорить с вами о том, как наши поступки могут радовать и огорчать окружающих людей, и подумать, какие поступки можно назвать хорошими, а какие - плохими.

- А как вы думаете, о чем мы с вами сегодня побеседуем? (о хороших и плохих поступках).

2. Основная часть

Воспитатель предлагает детям пройти к интерактивной доске и вместе с детьми вспоминают правила пользования интерактивной доской.

Воспитатель включает ЭОР на интерактивной доске.

**«Что такое хорошо и что такое плохо».** [**https://learningapps.org/display?v=phgqnbspn24**](https://learningapps.org/display?v=phgqnbspn24)

****

Педагог читает задание на экране: определите, хороший или плохой поступок совершают дети на карточках с изображениями. Объясните, почему вы так решили и распределите карточки с изображениями поступков в поля разного цвета (оранжевое и зеленое), объясняя свой выбор. Зеленое поле- хороший поступок, оранжевое поле- плохой поступок., скриншот которой изображен на рис. 31.

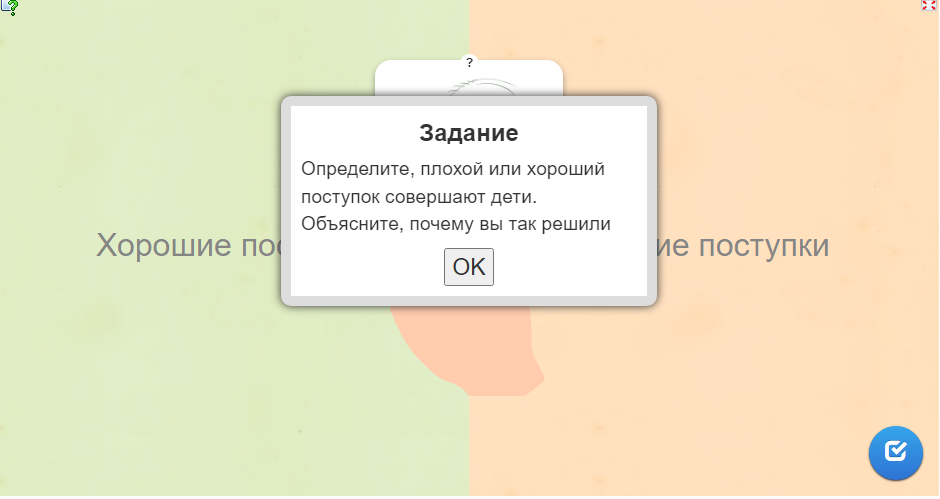


Рис. 31. Окно ЭОР «Что такое хорошо и что такое плохо»

На экране появляется два поля: зеленое поле - хороший поступок, оранжевое поле - плохой поступок. Также появляются карточки с изображением поступков, рис.32.

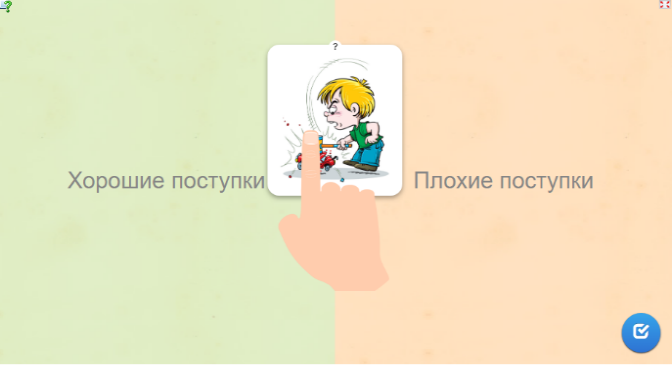


Рис. 32. Карточки с изображением поступков в игре «Что такое хорошо и что такое плохо»

В данной игре всего представлено 20 карточек с действиями героев, изображенных на картинках.

После распределения всех карточек по полям, педагогом нажимает на кнопку «Готово» (в нижнем правом углу поля) и неверный выбор детей отображаются в красной рамке, а правильный выбор детей – в зеленой рамке (рис. 33).

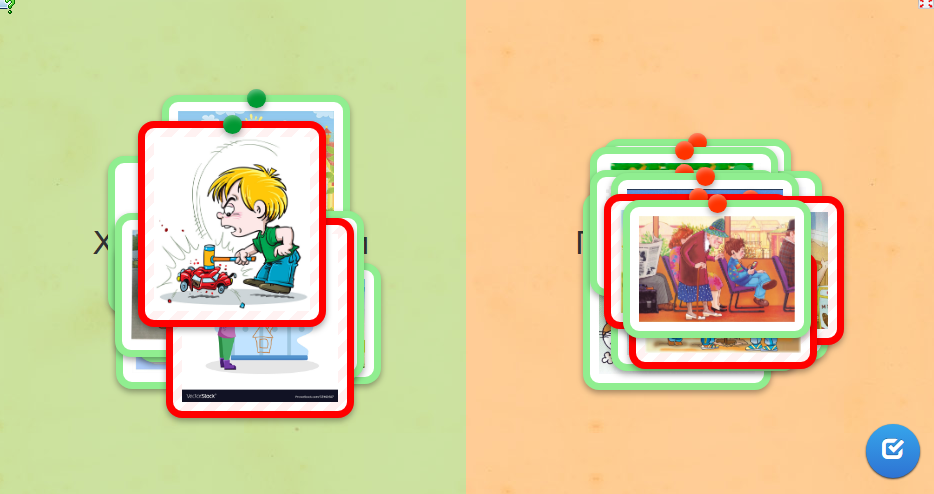


Рис. 33. Неверная классификация карточек в ЭОР «Что такое хорошо и что такое плохо»

Если при проверке задания имеются неверные ответы, которые выделены в красной рамке, то педагог предлагает рассмотреть вновь карточки с изображением поступков героев и обсудить действия, которые изображены на них с дальнейшей классификацией поступка. После обсуждения поступка, дети размещают карточку в нужное поле. Когда все карточки с изображением поступков будут классифицированы детьми верно, появляется текстовое поле о завершении игры (рис. 34).



Рис. 34. Завершение игры «Что такое хорошо и что такое плохо»

После завершения ЭОР игры, воспитатель задает вопросы детям:

- Ребята, а как вы думаете хороший поступок — это какой поступок?

- Какие поступки были представлены нам в игре «Что такое хорошо и что такое плохо»?

- А кто-нибудь из Вас совершал хорошие поступки?

- А кто совершал плохие поступки?

- А мы будем теперь задумываться о поступках, которые совершаем?

Длительность игры «Что такое хорошо и что такое плохо» составляет 7 минут. После применения ЭОР (игры) педагог проводит гимнастику для глаз с элементами физкультминуткой «Прогулка в лесу»:

Мы отправились гулять (дети шагают на месте).

Грибы — ягоды искать (наклоны вниз).

Как прекрасен этот лес (руки вверх в стороны).

Полон разных он чудес (руки впереди себя, ладонями вверх).

Светит солнце в вышине (смотрят вверх и поднимают руки вверх).

Вот грибок растет на пне (дети смотрят вниз, опуская руки),

Дрозд на дереве сидит (смотрят вверх и поднимают руки вверх),

Ежик под кустом шуршит (смотрят вниз, опуская руки).

Слева ель растет — старушка (смотрят влево, руки на поясе),

Справа сосенки — подружки (смотрят влево, руки на поясе).

Где вы, ягоды, ау,

Все равно я вас найду! (дети смотрят влево — вправо, вверх — вниз).

3.Заключительный этап

В конце занятия педагог предлагает встать в круг и подводит итог занятия:

- Скажите, о чём мы с вами сегодня вели беседу?

- Каких поступков нужно больше совершать по жизни?

Воспитатель благодарит детей за активное участие.

**Конспект занятия № 2 «Городские легенды»**

Образовательные области: формирования основ гражданственности и патриотизма

Тема занятия: «Городские легенды»

Возрастная группа: старшая, 5-6 лет

Цель занятия***:***обогащение представления детей о малой родине – г. Лесной; закрепление знаний детей со смыслом символов и памятников города.

Задачи:

Образовательные:

-актуализировать знания детей о символах и памятниках родного города в ходе дидактической игры «Городские легенды» (ЭОР, разработанного в онлайн сервисе LearningApps.org).

Развивающие:

- проявлять внимание и интерес к информации о достопримечательностях города;

- развивать умение произвольно сосредотачивать внимание в процессе соблюдения правил игры «Городские легенды».

Воспитательные:

- воспитание уважительного отношение к Родине, формирование представлений об истории своей малой родины;

- воспитывать чувство гордости за свой город.

Дидактическая задача игры (ЭОР) «Городские легенды»: актуализировать знания детей о символах и памятниках родного города.

Игровая задача: посмотреть на фотографии и найти памятники своего города и определить в правильную ячейку, объясняя свой выбор.

Правила игры: детям предлагается из пазла найти изображения архитектуры города Лесной: памятники, достопримечательности и верно соотнести к папке «Лесной». Отделить карточки с изображение других городов в папку «Другие города».

Результат игры: сравнивают фотографии городов, находят достопримечательности своего города и называют их; актуализированы знания детей о символах и памятниках родного города.

Планируемый результат: воспитание уважительного отношение к Родине, формирование представлений об истории своей малой родины; у детей сформированы следующие компоненты социализации: познавательный компонент, представляющий систему социальных знаний и представлений о своем городе; коммуникативный компонент, содержащий различные виды общения и способность их применения в различных ситуациях; поведенческий компонент (усвоение детьми норм и правил совместной деятельности и общения); ценностный компонент (позитивное отношение к ценностям общества (гражданственность, патриотизм).

Подготовительная работа: беседа на тему: «Россия-родина моя», «Мой Лесной – моя малая родина», экскурсия по городу; посещение городского музея с фотовыставкой «История нашего города».

Материалы и оборудование персональный компьютер с выходом в Интернет, интерактивная доска, проектор, ЭОР «Городские легенды», разработанный в онлайн сервисе LearningApps.org).

Программно-методическое обеспечение: От рождения до школы. Инновационная образовательная программа дошкольного образования / Под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой. – Москва: Мозаика – Синтез, 2020. – 333 с.; Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи». – URL: http:  //publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202012210122?index=5&rangeSize=1; Федеральная образовательная программа дошкольного образования. – URL: https://sudact.ru/law/prikaz-minprosveshcheniia-rossii-ot-25112022-n-1028/federalnaia-obrazovatelnaiaprоgrа mma-doshkolnogo-obrazovaniia/ (дата обращения 17.10.2024).

Ход занятия.

1. Вводная часть

Организационный момент.

Педагог предлагает детям присесть на мягкие круги и закрыть глаза. После этого строит вокруг них из мягких модулей прямоугольной формы заборчик и начинает беседу:

- Ребята, в давние времена люди часто вели войны, в основном за территорию, и чтобы защитить себя от врагов, люди сооружали высокие заборы, а потом строили крепости. Поэтому место, которое «огородили» называли градом. На какое слово похоже слово «град»;

- Ребята, а как называется наш город;

- А как называются люди/жители нашего города.

Далее педагог предлагает детям рассказать о любимом месте времяпровождения в городе.

После этого загадывает детям загадки:

1. Если мы посетим заведение это,

Два часа посидим в темном зале без света. (Кинотеатр);

1. Большой, просторный, светлый дом.

Ребят хороших много в нем.

Красиво рисуют и много играют,

Друзей новых приобретают. (Детский сад)

- Давайте, сегодня поговорим про наш город, город Лесной.

2. Основная часть

Воспитатель предлагает детям пройти к интерактивной доске и вместе с детьми вспоминают правила пользования интерактивной доской:

- необходимо стоять на расстоянии вытянутой руки от доски;

- запрещено возле доски бегать, прыгать, толкаться;

- нельзя смотреть прямо в объектив проектора, который испускает яркий луч света;

- на поверхности доски необходимо работать только разрешенными маркерами или пальцами;

- прежде чем выполнить действие- необходимо его обдумать;

- перед выполнением задания необходимо внимательно выслушать инструкцию педагога.

Воспитатель включает ЭОР игру на интерактивной доске.

**«Городские легенды»**

[**https://learningapps.org/display?v=pdrf0cb1t25**](https://learningapps.org/display?v=pdrf0cb1t25)



Педагог читает детям правила игры: выбери картинки, которые относятся к твоему городу и расскажи, что на них изображено (рис. 35).

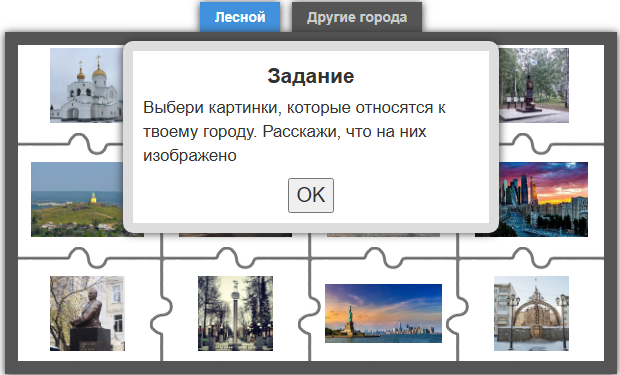


Рис.35. Окно ЭОР «Городские легенды»

На экране появляется пазл, в котором каждая деталь – это фотография города.

Над пазлом имеется две папки: «Лесной» и «Другие города». Когда папка в синей рамке, то в нее нужно размещать фотографию, которая соответствует названию папки. Для того, чтобы перейти в другую папку, необходимо одно нажатие на нее.

Рассмотрим, пример правильной принадлежности фотографии к папке.

При неправильном помещении изображения – на игровом поле появляется фотография, под которой указано: «Не принадлежит к категории: Лесной», попытайся еще раз» (рис. 36).

После этого ребенок возвращается обратно к пазлу и дается возможность нового хода.

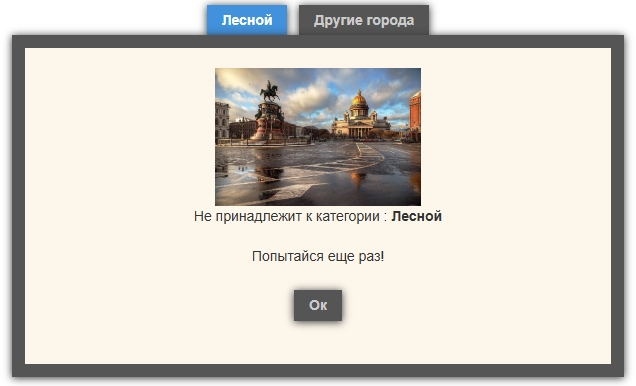


Рис. 36. Неверная классификация карточек в ЭОР «Городские легенды»

В случае, если ребенок выбирает фотографию, которая соотносится к нужной категории, то кусочек пазла исчезает (рис. 37).

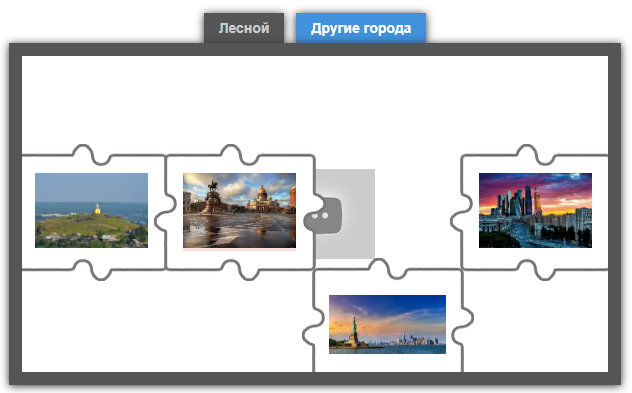


Рис. 37. Верная классификация в ЭОР «Городские легенды»

Когда все фотографии/весь пазл будет собран, то появляется окно, на котором изображение салюта и надпись: «Здорово, ты все правильно расставил по местам!» (рис. 38).

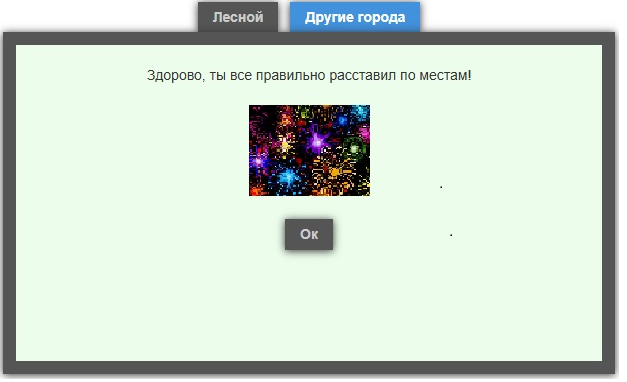


Рис. 38. Завершение ЭОР «Городские легенды»

После завершения ЭОР игры, воспитатель задает вопросы детям:

- Давайте, вспомним, какие достопримечательности нашего города присутствовали в игре?

- Какая фотография понравилась Вам больше всего?

- Что Вы можете сказать про наш город после увиденных фотографий?

Длительность игры «Что такое хорошо и что такое плохо» составляет 7 минут. После применения ЭОР (игры) педагог проводит упражнение для снятие зрительного напряжения «Меня зовут»: нужно представить, что кончик носа – это карандаш, которым можно рисовать. Затем следует нарисовать в воздухе свое имя.

3.Заключительный этап

В конце занятия педагог предлагает встать в круг и подводит итог занятия:

- Скажите, о чём мы с вами сегодня вели беседу?

- О каком городе сегодня разговаривали?

- В какую игру мы с Вами играли и как она называется?

- Что было особенно трудным в игре, какая достопримечательность?

- О какой достопримечательности Вы узнали впервые?

Воспитатель благодарит детей за активное участие.