

**Аннотация к продукту инновационной деятельности.  
Инновационный продукт семейная настольная игра «Семьяведы»**

В соответствии с Законом "Об образовании в Российской Федерации", ФГОС ДО, ФООП ДО. Одно из направлений воспитания является взаимодействие с семьей. Семья в жизни ребенка занимает важное место. Особую роль в формировании личности ребенка играют традиции семьи. Связь поколений, сохранение традиций семьи - это было и будет важно всегда.

В соответствии с ФООП ДО пункта 26.9. «Для вовлечения родителей (законных представителей) в образовательную деятельность целесообразно использовать специально разработанные (подобранные) дидактические материалы для организации совместной деятельности родителей (законных представителей) с детьми в семейных условиях в соответствии с образовательными задачами, реализуемыми в ДОО. Эти материалы должны сопровождаться подробными инструкциями по их использованию и рекомендациями по построению взаимодействия с ребёнком (с учётом возрастных особенностей). Кроме того, необходимо активно использовать воспитательный потенциал семьи для решения образовательных задач, привлекая родителей (законных представителей) к участию в образовательных мероприятиях, направленных на решение познавательных и воспитательных задач», разработана и внедрена в семейное воспитание **настольная игра «Семьяведы»** в ГБОУ прогимназии № 675 «Талант» Красносельского района Санкт-Петербурга. Работа проектной группы проведена в рамках Сетевой инновационной площадки АНО ДПО «НИИ дошкольного образования «Воспитатели России» по теме: «Культурный код России» — инструмент преемственности семейного и общественного воспитательного потенциала».

**«Семьяведы»** — это настольная игра для общения и познания дошкольниками членов семьи и уклада семьи. Она основана на обмене идеями и ассоциациями между игроками, в рамках освоения содержания дошкольниками информации о членах своей семьи, их профессиях, увлечениях, традициях семьи, праздников семьи и праздников страны. В игре используются все обычные формы общения, необходимые для объяснения и пояснения слов: *Рисование, Объяснение и Пантомима*.

*Цель игры:* освоение воспитывающими взрослыми (родителями, членами семей) игровых технологий в рамках семейного воспитания в дружеском взаимодействии детей и взрослых, обменом информацией о семье, ее жизни и традиции. Добраться первым до финиша, с помощью удачного объяснения указанных слов на карточке и получить бонус при выборе маршрута выходного дня. Первый игрок добирается до финиша, выбирает уже готовые маршруты семейных прогулок по тому месту, в котором живет семья.

*Игровое поле:* На игровом поле ячейки своя цветовая гамма и символ. Каждый символ указывает на то, каким образом должно быть объяснено слово на карточке. Для этого вы можете использовать один из 3-х способов выражения своей мысли:

- ✓ Рисование , ячейка окрашена голубым цветом
- ✓ Объяснение , ячейка окрашена розовым цветом
- ✓ Пантомима , ячейка окрашена желтым цветом

Каждая из команд во время своего первого хода должна обязательно выбрать способ объяснения «Рисование».

*Карточки:* Цифра на оборотной стороне указывает на её сложность. Карты с цифрой 3 самые простые, с цифрой 4 – сложнее, с цифрой 5 – максимально сложные. Однако, это довольно субъективно. На каждой карточке находятся 4 слова или словосочетания и одна пустая ячейка, выбрав которую можно предложить своё слово или словосочетание, рядом с которыми находятся такие же символы, что и на ячейках игрового поля.

*Подготовка к игре:* В игре могут принимать участие как 2 команды, так и двое игроков. Каждая команда получает одну игровую фишку и ставит её на начальную ячейку «Старт». Каждая команда должна также приготовить карандаш и бумагу. Карточки раскладываются по уровню сложности: 3, 4 или 5.

*Игра:* Игра начинается с первого игрока первой команды. Он берёт верхнюю карту из любой колоды (3, 4, 5) таким образом, чтобы члены его команды не видели, что написано на карточке. Он должен объяснить слово в соответствии с цветом и символом, которые выпали на игровом поле. Во время первого хода, когда все участники стоят на клетке «Старт», участник выбирает слово самостоятельно.

Перед началом объяснения игрок показывает своё слово команде соперников, чтобы они могли следить за соблюдением правил объяснения.

*Нарушение правил:* Команда, допустившая нарушение, прерывает свой ход и очередь переходит к следующей команде.

*Окончание игры:* Победитель – команда, которая первой доберётся до финиша!