

МИНИСТЕРСТВО ОБЩЕГО И ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ

Государственное автономное образовательное учреждение  
дополнительного профессионального образования Свердловской области  
«ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ»  
(ГАОУ ДПО СО «ИРО»)  
Кафедра педагогики и психологии

**Развитие речи детей дошкольного возраста посредством  
современных конструкторов**

**Методические рекомендации**

Екатеринбург  
2017

**ББК 74.10 (235.55) я81**

**Т 76**

Авторы:

Трофимова О.А. к.п.н., доцент, зав. кафедрой педагогики и психологии ГАОУ ДПО СО «ИРО»; Толстикова О.В. доцент кафедры педагогики и психологии ГАОУ ДПО СО «ИРО»

**Т 76 Трофимова, О. А. Развитие речи детей дошкольного возраста посредством современных конструкторов: методические рекомендации / О. А. Трофимова, О. В. Толстикова; Министерство общего и профессионального образования Свердловской области, Государственное автономное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования Свердловской области «Институт развития образования». – Екатеринбург: ГАОУ ДПО СО «ИРО», 2017. – 64 с.**

Методические рекомендации «Развитие речи детей дошкольного возраста посредством современных конструкторов» разработаны с учетом ФГОС ДО, ориентированы педагогам дошкольных образовательных организаций с целью развития речи детей дошкольного возраста по средствам современных конструкторов.

Данные рекомендации раскрывают особенности развития речи детей дошкольного возраста, определяют этапы работы с детьми развития речи по средствам современных конструкторов.

**ББК 74.10 (235.55) я81**

**© Трофимова О.А., 2017**

**© Толстикова О.В., 2017**

## ВВЕДЕНИЕ

Проблема развития связной речи детей хорошо известна педагогическим работникам дошкольного образования. Установлено, что к старшему дошкольному возрасту проявляются существенные различия в уровне сформированности коммуникативных навыков детей. У детей наблюдается слабая речевая активность.

В Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования (утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. N 1155, зарегистрированным в Минюсте Российской Федерации 14 ноября 2013 г. регистрационный N 30384) определено, что содержание образовательной программы дошкольной образовательной организации должно обеспечивать развитие личности, мотивации и способностей детей в различных видах деятельности, в том числе речевое развитие, которое включает: владение речью как средством общения и культуры; обогащение активного словаря; развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи; развитие речевого творчества; развитие звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха; знакомство с книжной культурой, детской литературой, понимание на слух текстов различных жанров детской литературы; формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки обучения грамоте.

Исследования последних лет (М. В. Крулехт, Г. И. Вергелес, О. В. Солнцева и др.) свидетельствуют о том, что интенсивность развития ребёнка в деятельности (в данном случае речевой) прямо зависит от степени освоения им позиции субъекта этой деятельности. Чем активнее ребёнок, чем больше он вовлечён в интересную для себя деятельность, тем лучше результат. Педагогу важно побуждать детей к речевой деятельности, стимулировать речевую активность с использованием более эффективных методических приёмов и средств.

Актуальной и традиционной для системы дошкольного образования было и остается конструирование как один из значимых для развития ребенка видов деятельности, способствующий познавательному и речевому развитию детей дошкольного возраста.

Обновляется, и переводятся на новый уровень организация конструктивного творчества детей в системе дошкольного образования.

В последние десятилетия большой интерес возник к конструированию из современных образовательных конструкторов. Рынок предлагает как традиционные, так и новинки для конструирования, которые могут стать средством развития речи детей дошкольного возраста.

## **Глава 1. Особенности развития речи детей раннего и дошкольного возраста.**

Речь ребенка формируется под влиянием речи взрослых и в огромной степени зависит от достаточной речевой практики, нормального речевого окружения и от воспитания и обучения, которые начинаются с первых дней его жизни.

Речь не является врожденной способностью, а развивается в процессе онтогенеза (Онтогенез (от греч. *ontos* - сущее, *genesis* - происхождение, развитие) — индивидуальное развитие организма от момента его зарождения до конца жизни.) параллельно с физическим и умственным развитием ребенка и служит показателем его общего развития.

Усвоение ребенком родного языка проходит со строгой закономерностью и характеризуется рядом черт, общих для всех детей. Для того чтобы понять патологию речи, необходимо четко представлять весь путь последовательного речевого развития детей в норме, знать закономерности этого процесса и условия, от которых зависит его успешное протекание.

Знание закономерностей речевого развития детей необходимо также и для правильной диагностики нарушений речи. Так, некоторые специалисты порой направляют трехлетних детей к логопеду для устранения недостатков произношения звуков. Правильно ли это? Нет. Потому что даже при нормальном речевом развитии ребенку в данном возрасте «полагается» произносить некоторые звуки неверно. Это явление, называемое физиологическим косноязычием, совершенно закономерно и обусловлено еще недостаточной сформированностью артикуляционного аппарата.

И наконец, знание законов развития речи детей в процессе онтогенеза необходимо и для того, чтобы правильно построить всю коррекционно-воспитательную работу по преодолению речевой патологии. Например, обучая не говорящих детей (алаликов), очень важно знать, что сначала у всякого ребенка развивается понимание речи и только потом он овладевает активной речью. Следовательно, если в таком случае сразу развивать активную речь, работа не принесет желаемого эффекта.

А. Н. Леонтьев устанавливает четыре этапа в становлении речи детей:

- 1-й - подготовительный - до одного года;
- 2-й - преддошкольный этап первоначального овладения языком - до 3 лет;
- 3-й - дошкольный - до 7 лет;
- 4-й - школьный.

Первый этап - подготовительный (с момента рождения ребенка до одного года).

Около 2 мес. появляется гуление и к началу 3-го мес. лепет - это сочетание звуков, неопределенно артикулируемых.

С 5 мес. ребенок слышит звуки, видит у окружающих артикуляционные движения губ и пытается подражать. Многократное повторение какого-то определенного движения ведет к закреплению двигательного навыка.

С 6 мес. ребенок путем подражания произносит отдельные слоги.

В дальнейшем путем подражания ребенок перенимает постепенно все элементы звучащей речи: не только фонемы, но и тон, темп, ритм, мелодику, интонацию.

Во втором полугодии малыш воспринимает определенные звуко сочетания и связывает их с предметами или действиями (*тик-так, дай-дай, бух*). Но в это время он еще реагирует на весь комплекс воздействия: ситуацию, интонацию и слова. Все это помогает образованию временных связей (запоминание слов и реакция на них).

В возрасте 7 - 9 мес. ребенок начинает повторять за взрослым все более и более разнообразные сочетания звуков.

С 10 - 11 мес. появляются реакции на смысл слова (уже независимо от ситуации и интонации говорящего).

В это время особо важное значение приобретают условия, в которых формируется речь ребенка (правильная речь окружающих, подражание взрослым и др.).

К концу первого года жизни появляются первые слова.

Второй этап - *преддошкольный* (от одного года до 3 лет).

С появлением у ребенка первых слов заканчивается подготовительный этап и начинается этап становления активной речи. В это время у ребенка появляется особое внимание к артикуляции окружающих. Он очень много и охотно повторяет за говорящим и сам произносит слова. При этом малыш путает звуки, переставляет их местами, искажает, опускает.

В раннем возрасте, в связи с овладением предметной деятельностью, изменяются формы общения. Интерес к предметам побуждает ребёнка обращаться к взрослым. Сделать это он может, только овладевая речевым общением. Это во многом зависит от того, как общение организовано взрослыми. Развитие идёт по двум линиям:

- понимание речи взрослых;
- формирование собственной активной речи.

Соотнесение слов с конкретными предметами происходит сначала в рамках понимания ребёнком ситуации, после – вне ситуации. Дети с интересом слушают разговоры взрослых («о чём?»), сказочки, рассказы, стихи. Важное приобретение – слушание и понимание сообщений, выходящих за пределы ситуации.

Речь становится инициативной, с постоянным вопросом: «Что это?» (требует названий).

На первых порах речь мало похожа на речь взрослого, её называют автономной речью (употребление слов, не свойственных взрослому). При правильном речевом воспитании автономная речь быстро исчезает. В результате общения взрослого и ребёнка речь становится важным средством передачи опыта и управления деятельностью ребёнка, в результате чего перестраиваются и развиваются психические процессы малыша.

Первые слова ребенка носят обобщенно-смысловой характер. Одним и тем же словом или звуко сочетанием он может обозначать и предмет, и просьбу, и чувства. Например, слово *каша* может означать в разные моменты

*вот каша; дай кашу; горячая каша.* Или слово *papa* может означать *пришел papa; нет папы; papa, подойди* и т. п. Понять малыша можно только в ситуации, в которой или по поводу которой и происходит его общение со взрослым. Поэтому такая речь называется ситуационной. Ситуационную речь ребенок сопровождает жестами, мимикой.

С полутора лет слово приобретает обобщенный характер. Появляется возможность понимания словесного объяснения взрослого, усвоения знаний, накопления новых слов.

На протяжении 2-го и 3-го г. жизни у ребенка происходит значительное накопление словаря.

Следует отметить, что различные исследователи (как наши, отечественные, так и зарубежные) приводят разные количественные данные о росте словаря детей.

Приведем наиболее распространенные данные о бурном развитии словарного запаса детей в дошкольном периоде: к 1 г. 6 мес. — 10 — 15 слов; к концу 2-го г. — 300 слов (за 6 мес. около 300 слов!); к 3 г. — около 1000 слов (т.е. за год около 700 слов!).

Значения слов становятся все более определенными.

К началу 3-го г. жизни у ребенка начинает формироваться грамматический строй речи.

Сначала ребенок выражает свои желания, просьбы, одним словом. Потом — примитивными фразами без согласования («Мама, пить мамуле Тата» - *Мама, дай Tate* попить молока). Далее постепенно появляются элементы согласования и соподчинения слов в предложении.

К 2 г. дети практически овладевают навыками употребления форм единственного и множественного числа имен существительных, времени и лица глаголов, используют некоторые падежные окончания.

В это время понимание речи взрослого значительно превосходит произносительные возможности.

Третий этап — дошкольный (от 3 до 7 лет).

На дошкольном этапе у большинства детей еще отмечается неправильное звукопроизношение. Можно обнаружить дефекты произношения свистящих, шипящих, сонорных звуков р и л, реже — дефекты смягчения, озвончения и йотации.

Младший и средний дошкольный возраст — расширение круга общения. Развитие речи в этой связи идёт по разным направлениям:

- совершенствуется её практическое употребление в общении;
- речь становится основой для перестройки психических процессов, орудием мышления.

Усвоение языка определяется активностью самого ребёнка по отношению к языку (словообразования, словоизменения). Появляется интерес к звуковой форме слова. На протяжении периода от 3 до 7 лет у ребенка все более развивается навык слухового контроля за собственным произношением, умение исправлять его в некоторых возможных случаях. Иными словами, формируется фонематическое восприятие.

В этот период продолжается быстрое увеличение словарного запаса. Активный словарь ребенка к 4 - 6 г. достигает 3000 - 4000 слов. Значения слов еще больше уточняются и во многом обогащаются. Однако, дети еще неверно понимают или используют слова, например, по аналогии с назначением предметов говорят вместо *поливать из лейки* «леять», вместо *лопатка* «копатка» и т. п. Вместе с тем такое явление свидетельствует о «чувстве языка». Это значит, что у ребенка растет опыт речевого общения и на его основе формируется чувство языка, способность к словотворчеству.

К. Д. Ушинский придавал особое значение чувству языка, которое, по его словам, подсказывает ребенку место ударения в слове, грамматический оборот, способ сочетания слов в предложении.

Параллельно с развитием словаря идет и развитие грамматического строя речи. В дошкольный период дети овладевают связной речью. После трех лет происходит значительное усложнение содержания речи ребенка, увеличивается ее объем. Это ведет к усложнению структуры предложений. По определению А. Н. Гвоздева, к 3 г. у детей оказываются сформированными все основные грамматические категории.

Дети 4-го г. жизни пользуются в речи простыми и сложными предложениями. Наиболее распространенная форма высказываний в этом возрасте - простое распространенное предложение («Я куклу в такое красивое платье одела»; «Я стану большим сильным дядей»).

На 5 г. жизни дети относительно свободно пользуются структурой сложносочиненных и сложноподчиненных предложений («Потом, когда мы пошли домой, нам подарки дали: разные конфеты, яблоки, апельсины»; «Какой-нибудь умный и хитрый дяденька купил шарики, сделал свечки, подбросил на небо, и получился салют»).

Начиная с этого возраста высказывания детей, напоминают короткий рассказ. Во время бесед их ответы на вопросы включают в себя все большее и большее количество предложений.

В пятилетнем возрасте дети без дополнительных вопросов составляют пересказ сказки (рассказа) из 40 - 50 предложений, что свидетельствует об успехах в овладении одним из трудных видов речи - монологической речью.

В этот период значительно улучшается фонематическое восприятие: сначала ребенок начинает дифференцировать гласные и согласные звуки, далее — мягкие и твердые согласные и, наконец, - сонорные, шипящие и свистящие звуки.

К 4 г. в норме ребенок должен дифференцировать все звуки, т. е. у него должно быть сформировано фонематическое восприятие.

К этому же времени заканчивается формирование правильного звукопроизношения и ребенок говорит совсем чисто.

На протяжении дошкольного периода постепенно формируется контекстная (отвлеченная, обобщенная, лишенная наглядной опоры) речь. Контекстная речь появляется сначала при пересказе ребенком сказок, рассказов, затем при описании каких-нибудь событий из его личного опыта, его собственных переживаний, впечатлений.

В дошкольном возрасте – качественно новый этап освоения речи.

Мотивы овладения родным языком: желание узнать, рассказать, воздействовать; интенсивному развитию:

- сторон речи ребёнка (словарь, звуковая культура, грамматический строй);

- форм речи ребёнка (контекстной и объяснительной);

- функций речи ребёнка (обобщающей, коммуникативной, планирующей, регулирующей и знаковой).

В словаре ребёнка происходят количественные и качественные изменения. Происходит развитие значений слов. Усваивает постепенно (раньше просто заучивал).

В 1 год – слово обозначает один конкретный предмет, соответствующий чувственному образу;

в 2 года – слово обозначает группу однородных предметов);

в 3-3,5 года – слово объединяет несколько групп однородных предметов;

в 4-4,5 года – слова – итог предыдущих сообщений.

Итак, в дошкольном возрасте в речи детей преобладают слова, обозначающие объекты, максимально приближенные к ребёнку, с которыми он постоянно действует. Обобщения строятся на наиболее ярких признаках, которые ребёнок усвоил в практической деятельности, т.е. сообщения конкретные и наглядные.

Выделяют:

- формирование фонематического слуха;

- правильность произношения (либо: различение ребёнком звука, заданного от произносимого им).

В дошкольном возрасте процесс завершается. Ребёнок (в норме) правильно слышит звуки и правильно говорит. Не узнаёт неправильно произнесённые слова. У дошкольника складываются точные и дифференцированные образы слов и отдельных звуков.

Фонематический слух формируется на основе непосредственного речевого общения. Грамматический строй. Дети усваиваются закономерности морфологические (строение слова) и синтаксические (построение фраз). Дошкольное детство – период усвоения морфологической системы, склонений, спряжений. Характерна чуткость к языковым явлениям. При освоении форм склонений – опираются на форму слова в именительном падеже. Усвоение суффиксов – в самостоятельном словообразовании. За словом – реальный предмет. Примеры словотворчества – у Чуковского.

По словам Эльконина – в нём (словотворчестве) проявляется проводимая ребёнком работа по овладению языком как реальной предметной действительностью. В дошкольном возрасте усложняются связи речи мышления. Складывается интеллектуальная функция речи - орудие мышления. Слово фиксирует результат познавательной деятельности, закрепляя его в сознании.

Ребёнок: констатирует, рассуждает, сопоставляет факты, делает выводы, открывает скрытые связи и закономерности.



Словесное рассуждение к 6-7- годам - способ решения задач.

Речь:

- перестраивает чувственное познание;
- изменяет соотношение мышления и действия;
- закрепляет оценки, суждения;
- приводит к развитию высших форм интеллектуальной деятельности.

Интеллектуальная функция перекликается с коммуникативной.

Получение информации от взрослого ведёт к её пониманию.

Ребенок выделяет идею и главную цель, форму, некоторые средства выразительности.

Становление регулирующей функции речи происходит, когда дети самостоятельно организуют свою деятельность на основе инструкции взрослого. С помощью речи ребёнок воздействует на взрослых и сверстников.

Также в дошкольном возрасте возникает и саморегулятивная функция речи.

Речь, включённая в деятельность, выполняет функцию планирования. Это помогает ребёнку выделить:

- принятие решения;
- и планирование его практического выполнения.

Речь перемещается с результата действия на начало (не только фиксируя, но и предваряя). Планирование повышает эффективность деятельности. Предпосылки и условия формирования письменной речи закладываются в младшем дошкольном возрасте.

Четвертый этап - школьный (от 7 до 17 лет).

Главная особенность развития речи у детей на данном этапе по сравнению с предыдущим - это ее сознательное усвоение. Дети овладевают звуковым анализом, усваивают грамматические правила построения высказываний.

Ведущая роль при этом принадлежит новому виду речи - письменной речи.

Итак, в школьном возрасте происходит целенаправленная перестройка речи ребенка - от восприятия и различения звуков до осознанного использования всех языковых средств.

## **Глава 2. Особенности развития конструктивной деятельности детей дошкольного возраста.**

Термин «конструирование» (от латинского слова *construere*) означает приведение в определенное взаимоположение различных предметов, частей, элементов. Под детским конструированием принято понимать разнообразные постройки из строительного материала, изготовление поделок и игрушек из различных материалов.

Конструктивная деятельность - это практическая деятельность, направленная на получение определенного, заранее задуманного реального продукта, соответствующего его функциональному назначению.

Занятия по конструированию, как и другие виды деятельности, способствуют развитию не только мелкой моторики и планирующей функции речи, но и развитию речевой активности у дошкольников. Особенность конструктивной деятельности заключается в том, что она, как и игра, отвечает интересам и потребностям ребенка дошкольного возраста. Она дает возможность действовать с геометрическими телами, на практике познавать их цвет, форму, величину, усваивать правильные названия деталей, совершенствовать восприятие пространственных отношений.

В педагогике различают три основных вида конструирования: по образцу, по условиям и по замыслу.

Конструирование по образцу – когда есть готовая модель того, что нужно построить (например, изображение или схема дома).

При конструировании по условиям образца нет – задаются только условия, которым постройка должна соответствовать (например, домик для собачки должен быть маленьким, а для лошадки – большим).

Конструирование по замыслу предполагает, что ребенок сам, без каких-либо внешних ограничений, создаст образ будущего сооружения и воплотит его в материале, который имеется в его распоряжении. Этот тип конструирования лучше остальных развивает творческие способности малыша.

Конструирование теснейшим образом связано с чувственным и интеллектуальным развитием ребенка. Особое значение оно имеет для совершенствования остроты зрения, точности цветовосприятия, тактильных качеств, развития мелкой мускулатуры кистей рук, восприятие формы и размеров объекта, пространства. Дети пробуют установить, на что похож предмет и чем он отличается от других; овладевают умением соизмерять ширину, длину, высоту предметов; начинают решать конструктивные задачи «на глаз»; развивают образное мышление; учатся представлять предметы в различных пространственных положениях, мысленно менять их взаимное расположение. В процессе занятий идет работа над развитием интеллекта воображения, мелкой моторики, творческих задатков, и очень важно – развитие диалогической и монологической речи, расширение словарного запаса.

А.В. Запорожец указывал, что эффективность обучения дошкольников зависит от того, насколько педагоги сумеют правильно использовать специфически детскую деятельность – конструирование и придать ей познавательный характер.

Как показывает ряд исследований А.Н. Давидчук, Л.Р. Лурия, Л.А. Парамоновой, Н.Н. Поддьякова конструктивная деятельность, отвечая интересам и потребностям дошкольников, обладает чрезвычайно широкими возможностями в плане умственного воспитания детей. В процессе целенаправленного обучения у детей формируются обобщённые способы анализа, сравнения и соотнесения; развивается умение планировать свою деятельность, умение самостоятельно находить способы решения конструктивных задач.

В исследовании Л.А. Парамоновой большое значение при этом имеет формирование у детей обобщённых способов действий, умения использовать эти способы в новых условиях. На необходимости специального обучения детей - применять знания в разных ситуациях - указывают многие исследования З.И. Калмыковой, Е.Н. Кабановой-Меллер, Н.А. Менчинской, Н.И. Непомнящей и др. Как утверждает Н.И. Непомнящая, в процессе обучения необходимо создавать определённые условия, которые будут способствовать формированию у дошкольников обобщённых механизмов применения знаний. Основное условие - систематические задачи проблемного характера, задачи, требующие от детей соотнесения известных им способов действий с новыми условиями; использование этих способов при решении новых конструктивных задач.

Особое внимание уделяется развитию логического и пространственного мышления. Дети учатся работать с предложенными инструкциями, формируются умение сотрудничать с партнером, работать в коллективе.

Конструирование – это тот вид деятельности, который полностью отвечает интересам детей, их возможностям и способностям. В нем отражается окружающая действительность. В результате конструирования ребенок создает постройку. Продукт собственной деятельности или деятельности друзей вызывает у детей эмоциональный отклик, желание высказаться, обсудить, поделиться впечатлениями, побуждает детей к оценке деятельности, стимулирует к практическому использованию – обыгрыванию, в результате чего активизируется, развивается речь.

Интеграция конструирования и развития речи будет способствовать:

- «опредмечиванию» словаря;
- развитию связной речи;
- развитие монологической и диалогической речи;
- развитию познавательной активности детей;
- развитию зрительно-пространственной ориентации;
- повышению мотивации.

Следует отметить, что на занятиях конструктивной деятельностью у детей формируются важные качества; умение слушать воспитателя, принимать умственную задачу и находить способ ее решения.

Переключение сознания детей на способы решения конструктивной задачи формирует контроль над своей деятельностью с учетом поставленной задачи, т. е. появляется самоконтроль. Это исключает механическое выполнение работы однажды заученным способом, простое подражание товарищу. Ребенок уже в состоянии, как отмечает Н. Н. Поддьяков, «анализировать свои действия, выделять их существенные звенья, сознательно изменять и перестраивать их в зависимости от получаемого результата». Это дает возможность обучать детей не только отдельным конкретным действиям, но и общим принципам, схемам действия и подготавливает ребенка к осознанию своих познавательных процессов. Ребенок учится управлять своими психическими процессами, что является важной предпосылкой для успешного обучения в школе.

Психологи и педагоги отмечают, что конструирование плодотворно влияет на всестороннее развитие личности ребёнка. Так, Н.Н. Ширяева отмечает, что формирование умственной активности - способности рассуждать, делать логические умозаключения и обосновывать свои решения - имеет большое значение в подготовке детей к обучению в школе. Конструирование – одно из средств решения этой задачи. Благодаря конструированию у дошкольников формируется способность активно думать, осознанно ставить перед собой задачи и находить пути их решения. При этом ребёнок производит необходимые умственные операции, проверяя их практикой. У него развивается также творческое воображение, что немаловажно для любой деятельности, как в детском саду, так и в школе.

Л.В. Куцакова раскрывает условия по организации занятий по конструированию, например, умелое руководство педагогом конструктивными действиями дошкольников; использование различных форм обучения конструктивному умению, учёт возрастных и индивидуальных особенностей детей.

У детей дошкольного возраста происходит интенсивное развитие мышления. Конструирование имеет большое значение для работы мыслительных операций, так как в процессе конструктивной деятельности у детей формируются умения целенаправленно рассматривать предметы, анализировать их (расчленять на части и находить основные, от которых зависит расположение других частей; выделять в частях соответствующие их детали и т.д.) и на основе такого анализа сравнивать однородные предметы, отмечая в них общее и различное, делать обобщения.

Дети проявляют высокий уровень познавательной потребности, задают большое количество вопросов, в которых отражается их стремление по-своему классифицировать предметы и явления, найти общие и различные признаки живого и неживого, прошлого и современности, добра и зла.

В конце дошкольного возраста происходит формирование начальных форм понятийного, словесно - логического мышления. Этот тип мышления назван детским экспериментированием, в нем происходит не только переход от незнания к знанию, но и обратно - от понятного к неопределённому.

Конструктивная деятельность способствует практическому познанию свойств геометрических тел и пространственных отношений:

- речь детей обогащается новыми терминами, понятиями (брусек, куб, пирамида и др.), которые в других видах деятельности употребляются редко;
- дети упражняются в правильном употреблении понятий (высокий - низкий, длинный - короткий, широкий - узкий, большой - маленький), в точном словесном указании направления (над - под, вправо - влево, вниз - вверх, сзади - спереди, ближе и т.д.).

Конструирование с помощью разнообразных конструкторов нового поколения является уникальной образовательной возможностью для дошкольников, обеспечивающей развитие речи, что необходимо для обучения в школе - обучение общению детей друг с другом в процессе конструирования, наравне и проявлением индивидуальности и творческого

начала, приобретения опыта групповой творческой деятельности, и командной работы.

Процесс формирования выше обозначенных качеств в рамках конструирования не может быть успешен без специально-созданных условий.

К таким условиям традиционно можно отнести:

- материально-технические условия – современные конструкторы, предметно-пространственная среда развития конструктивной деятельности детей, специально созданный центр («кабинет») конструирования в дошкольной образовательной организации;

- кадровые условия – педагоги, испытывающие интерес к этому виду деятельности, готовые профессионально обучать конструированию, прошедшие специальную подготовку.

Не следует забывать поддержку детской инициативы в конструктивной деятельности как условие реализации ФГОС ДО в развитии речи детей дошкольного возраста, можно отнести:

- сюжетное обыгрывание конструкций;
- игры, игровые приемы, игровые предметы, материалы, задающие содержание, правила, культуру самостоятельных и совместных действий, направленных на развитие речи ребенка;
- образно-смысловые задания на импровизацию конструкторской деятельности с учетом возрастных особенностей детей дошкольного возраста;
- игры-представления по мотивам народных сказок о животных, по поэтическим и фольклорным произведениям и т.п.;
- создание и рассказ о воображаемых, фантастических объектах и т.д.;
- самостоятельное и совместное (дети – взрослые, ребенок – дети, ребенок - ребенок) сюжетосложение с элементами режиссуры;
- организация среды, задающей структуру партнерских действий взрослых и детей в речевой деятельности в процессе конструирования;
- проблемные вопросы, задающие детям, разные типы поисков ответа на них посредством конструирования;
- дифференцированный подход к детям с разной степенью развития речи детей дошкольного возраста;
- разыгрывание своеобразных «квестов» (квест – это приключение, как правило, конструктивно-игровое, во время которого участнику или участникам нужно пройти череду препятствий для достижения какой-либо цели), связанных с обследованием пространства (макета) конструирования; например, использование сконструированной макет-карты группы, детского сада, где находятся воспитанники, для вовлечения детей в игровые ситуации типа: «Найди свой дом», «Потерялся щенок» и др. Определяя наиболее удобные и безопасные пути следования, дети решают проблемные ситуации,
- выполняя практические задания и воссоздавая их на сконструированном макете, придумывая различные ситуации и прогнозируя их развитие;
- передачи информации и общения;

- создавать условия для реализации собственных планов и замыслов в конструировании каждого ребенка;
- рассказывать детям об их реальных, а также возможных в будущем достижениях в конструировании;
- постоянно расширять область конструктивных задач, которые дети решают самостоятельно. Постепенно выдвигать перед детьми более сложные конструктивные задачи, требующие сообразительности, творчества, поиска новых подходов экспериментирования;
- создавать условия и выделять время для самостоятельной конструктивно-творческой, конструктивно-исследовательской деятельности детей по интересам;
- спокойно реагировать на неуспех ребенка и предлагать осуществить поиск нескольких вариантов исправления конструкции, композиции: повторное исполнение спустя некоторое время, доделывание; совершенствование деталей и т.п.;
- обращаться к детям с просьбой показать и рассказать педагогу и научить его тем индивидуальным достижениям в конструировании, которые есть у него;
- поддерживать чувство гордости за свой продукт и удовлетворения его результатами.

Таким образом, ядром процесса развития речи детей по средствам конструктивной деятельности детей является: поддержка детской инициативы и самостоятельности путем содействия и сотрудничества со взрослыми и детьми (с участием родителей), построенного на основе индивидуализации и направленного на освоение опыта в разных видах конструкторской деятельности.

В последнее время образовательная практика свидетельствует о том, что значимой и востребованной является включение в часть основной общеобразовательной программы – образовательной программы дошкольного образования, формируемой участниками образовательных отношений, парциальной программы, направленной на развитие конструктивной деятельности детей дошкольного возраста на основе различных видов конструкторов (в рамках образовательных областей «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие»). Овладение конструированием способствует расширению словаря, обогащению детской речи.

Осуществляя конструктивные действия, анализируя объекты, планируя с помощью взрослого предстоящую деятельность, давая словесный отчет о проделанных действиях и пр., ребенок усваивает необходимые слова в связи с потребностями другой деятельности, что способствует формированию правильного значения слов и способов их употребления.

### **Глава 3. Работа с современным конструктором как средства развития речи ребенка дошкольного возраста.**

Конструктор Лего, объединяет в себе специально сконструированные для занятий в группе комплекты для конструирования, тщательно продуманную систему заданий для детей и четко сформулированную образовательную концепцию.

Основные наборы конструкторов, предназначенные для развития речевых и коммуникативных умений, включают в себя:

- Моя первая история,
- Люди мира DUPLO,
- Исторические и сказочные персонажи ЛЕГО.

Конструкторы направленные на развитие речи ребенка дошкольного возраста:

*«Моя первая история» конструктор* предназначен для развития языковых навыков малышей и идеально подходит для изучения огромного количества тем. Дети придумывают сюжет, опираясь на декорации в виде 5 двухсторонних карточек, которые служат фоном к рассказываемой истории. Малыши смогут научиться создавать полноценный сказки, состоящие из трех завершенных частей (начало, середина и конец) или описывать определенную сцену истории. Набор также можно использовать и для свободного творчества. Набор предназначен для работы с группой из минимум 4 детей.

Основные принципы обучения: развивает языковые навыки, включая повествование, говорение и слушание, социально-эмоциональное развитие во время совместной работы детей над повествованием и придумыванием историй, развитие навыка конструирования, а также развитие мелкой моторики у детей, развитие коммуникативных навыков, навыков работы в команде.

Выстраивание событий в естественном порядке способствует пониманию и стимулирует воображение, развивает творческие способности и помогает детям создавать совершенно новые идеи. Решение «Построй свою историю» поможет детям научиться уверенно говорить на разные темы, создавать, последовательно выстраивать и пересказывать рассказы, улучшить навыки устной речи и языкового восприятия, развить навыки чтения и письма, научиться анализировать рассказы, персонажей и сюжеты, определять и понимать концепции жанров. В зависимости от уровня и возможностей обучающихся, структура рассказа может включать три сценические конструкции - начало (завязка), середина(действие) и конец (развязка) - или пять сценических конструкций: начало, завязка, кульминация, развязка и конец. В создании рассказа могут участвовать до пяти детей - они вместе создают сюжет рассказа, а затем каждый участник создаёт одну из сценических конструкций рассказа.

*«Построй свою историю»*, набор для развития связной речи.

- развитие навыков устной речи, словарного запаса. Дети создают карты событий, сцен, объектов и животных, образов, диалогов.

- придумывают увлекательное действие и захватывающие сюжетные линии с заранее определённым началом и концом, установленными временными рамками и последовательностью событий.

#### *Приемы работы:*

Предварительная беседа должна быть очень эмоциональной. Необходимо продумать дозированность речевого материала. Дети не должны устать слушать. Излишнее затягивание беседы приведет к снижению интереса. Видя конструктор, дети уже хотят играть и строить.

Работу с детьми начинают с придумывания сюжетов. Наиболее легким принято считать придумывание продолжения и завершения рассказа. Воспитатель дает образец, который содержит завязку и определяет пути развития сюжета. Начало истории должно заинтересовывать детей, знакомить с главным героем и его характером, с обстановкой, в которой происходит действие. Е. И. Тихеева рекомендовала давать такое начало, которое бы предоставляло простор для воображения детей и давало возможность для развития сюжетной линии в разных направлениях. Вспомогательные вопросы, по мнению Л.А. Пенъевской, являются одним из приемов активного руководства творческим рассказыванием, облегчающим ребенку решение творческой задачи, влияющим на связность и выразительность речи.

Обязательное использование - Модель 4х вопросов можно использовать со всеми заданиями. Эта модель обеспечивает структуру рассказа и помогает детям сосредоточиться на основных элементах создания рассказа. Обратите внимание, что в процессе создания рассказа необходимо учитывать все четыре элемента.

О ком это? Этот вопрос побуждает детей подумать о персонажах рассказа.

Где это происходит? Этот вопрос побуждает детей придумать подходящее место действия.

Когда это происходит? Этот вопрос побуждает детей подумать, в какой период времени происходит действие в рассказе.

Что произошло? Этот вопрос побуждает детей сосредоточиться на описании сюжета - событий, из которых состоит рассказ, и их взаимосвязи, комбинации или последовательности.

Активизация речи у детей происходит быстро, но возникают трудности при составлении рассказа об этапах планирования будущей постройки. Для более успешной работы, при составлении рассказа детям можно предложить речевую схему, по которой они смогут строить свой рассказ.

Схема для составления рассказа о будущей постройке.

Расскажи, кто будет твоим героем. >>> Расскажи, какие детали будешь использовать. >>> Расскажи, что будешь делать сначала, что потом. >>> Что ты еще хочешь добавить в свой рассказ.

Использование стрелки-указателя и карточки с четырьмя цветами при работе, на первых порах упрощает процесс организации деятельности с конструктором. Педагог предлагает детям по очереди набирать детали определённого цвета, указанные стрелкой, определённого количества и



размера. Стрелка может указывать на настроение действующих лиц (карточка «четыре эмоции»), определять последовательность рассказчиков. Занятие проводится по алгоритму, состоит из двух частей: каждая часть решает конкретные задачи, объединенные одной общей целью

Вопросы формирования детского словесного творчества исследовались Е.И. Тихеевой, Е.А. Флериной, М.М. Кониной, Л.А. Пеньевской, Н.А. Орлановой, О.С. Ушаковой, Л.М. Ворошниной, Э.П. Коротковой, А.Е. Шибицкой и рядом других ученых, разработавших тематику и виды творческого рассказывания, приемы и последовательность обучения. По словам Вихровой Н.Н., особенность творческого рассказывания в том, что ребенок должен самостоятельно придумать содержание (сюжет, воображаемые действующие лица), опираясь на тему, свой прошлый опыт и облекая его в связное повествование.

Воспитателю необходимо нацелить детей на умение придумать завязку, ход события, кульминацию и развязку. Умение выбрать отдельные факты, внести в них элементы фантазии и составить творческий рассказ, исходя из постройки.

«Дочки матери», конструктор, который позволяет активизировать словарь детей: играть, беречь, ломать, придумывать, укачивать, убаюкивать; новый, красивый, яркий, интересный, и т.д.; составлять план рассказа и рассказа по отдельным фрагментам картины. Способствует развитию речевого общения, связной речи, общей моторики, координации речи с движением, зрительного восприятия и внимания, а также речевого слуха.

## Развитие мышления и речи детей старшего дошкольного возраста с использованием мини-роботов «Умная пчела» /авторский подход Скотникова О.А./

Формирование у ребенка пространственных представлений – одно из важнейших условий его успешного развития. В раннем возрасте это связано с появлением чувства собственного тела, развитием движений, предметно-практической деятельности и зрительно-моторной координации. Поэтому особое внимание необходимо уделять играм, направленным на обогащение чувственного, двигательного опыта детей, опыта практической деятельности, формирование представлений о схеме собственного тела. В педагогической копилке любого педагога дошкольной организации таких игр и видов детской деятельности достаточно много, однако часто они носят бессистемный характер, хотя развитие пространственных представлений подразумевает четкие этапы.

*1-й этап.* Формирование пространственных представлений – точка отсчета от себя: слева, справа, вверху, внизу, впереди, сзади.

*2-й этап.* Формирование умений ориентироваться на плоскости (ориентировка на листе бумаги, т.е. в двухмерном пространстве).

*3-й этап.* Формирование умений детей определять словом положение свое или объекта по отношению к другим объектам.

*4-й этап.* Формирование пространственных представлений – точка отсчета от предмета, от другого человека.

*5-й этап.* Формирование умений ориентироваться в трехмерном пространстве в движении (основных пространственных направлениях).

Результатом разработки системы игровых заданий на развитие пространственных представлений может стать **авторская дидактическая игра «Теремок»**, которая включает в себя все этапы развития пространственных представлений, а научной основой игры стала теория поэтапного формирования умственных действий и понятий П.Я. Гальперина, согласно которой перевод любого действия в умственный план включает в себя тоже пять этапов:

*1-й этап* – создание ориентировочной основы действия.

*2-й этап* – практическое действие с использованием предметов или их заместителей.

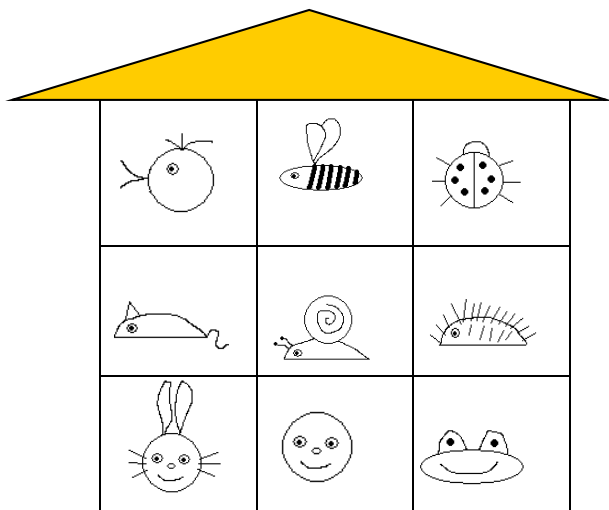
*3-й этап* – освоение заданного действия без опоры на реальный предмет. Действие переносится из внешнего наглядно-образного плана во внутренний план и громко проговаривается.

*4-й этап* – внешнеречевое выполнение действия переносится в план внутренней речи с опорой на ориентировочную основу. Конкретное действие выполняется про себя.

*5-й этап* – действие выполняется во внутреннем плане, с соответствующими сокращениями и преобразованиями без ориентировочной опоры.

Развитие пространственных представлений неотделимо от ориентировки на плоскости, а ориентировку на плоскости, так же, как и в

пространстве необходимо начинаться с малого. В качестве ориентировочной основы для этого лучше всего подходит квадрат, поделенный на 9 равных части. Так как ребенок – дошкольник мыслит образами, есть смысл в каждую ячейку квадрата поселить любой образ и придумать сюжетную линию игры. Таким сюжетом может стать сказка «Теремок», который заселяют самые разные герои.

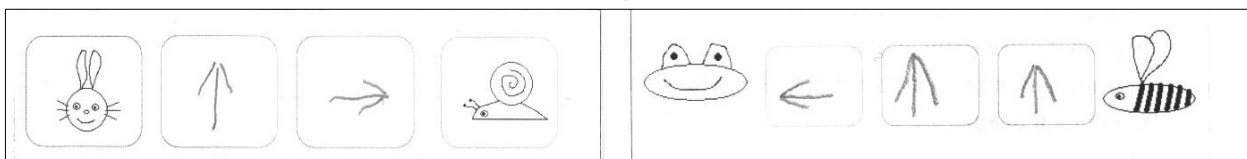


Карта трёхэтажного Теремка становится той самой ориентировочной основой, с помощью которой ребёнок будет выполнять практические и умственные действия. Для этого в Теремке можно запустить лифт, который может ходить не только вверх, вниз, но и вправо и влево. В качестве лифта ребёнок может использовать магнит, если он играет у магнитной доски или обыкновенную шашку, если он играет на столе. Какие игровые задачи может решать ребёнок на этом этапе? Перевести на лифте какого-то героя к кому-то в гости, навестить всех жителей и вернуться обратно и т.д. Однако, перемещая объект по карте, ребёнок усваивает правила хода лифта и не более.

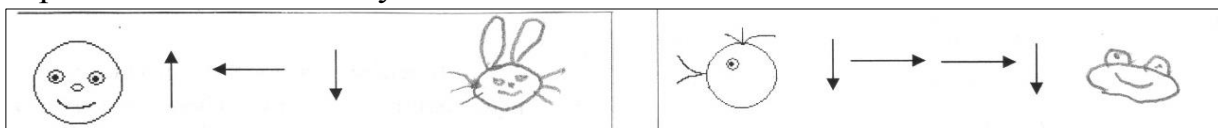
Возраст детей 5-6 лет наиболее сенситивен к знаково-символической деятельности, которая подразумевает операции замещения, кодирования и декодирования информации. С помощью какого знака или символа ребёнок может кодировать и декодировать все основные направления? С помощью стрелки. Поэтому в игре может появиться робот, который и будет управлять лифтом Теремка. Чтобы лифт заработал ему нужна программа, которая пишется с помощью стрелок.

*Игровые задания для детей:*

Задания на кодирование: ребёнок составляет программу, по которой один житель может приехать в гости к другому. На таких игровых карточках обозначается начальный и конечный пункт.



Таким образом ребёнок приобретает самые первые навыки составления линейных алгоритмов. Параллельно с заданиями на кодирование идут задания и на декодирование. В этом случае, на игровых карточках обозначается начальный пункт и программа передвижения лифта, задача ребёнка – определить конечный пункт.

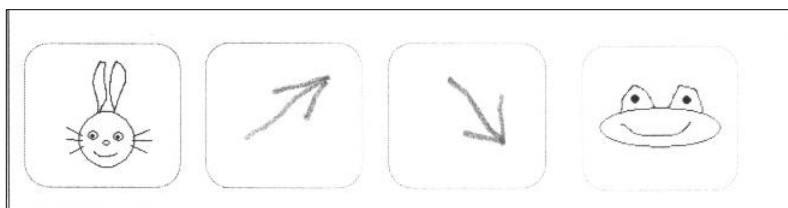


Конечно же не все дети смогут решать такие игровые задания в умственном плане, поэтому у них должна быть возможность решить игровую задачу практическим путём, воспользовавшись уменьшенной картой теремка и шашкой. Однако надо не забывать, что основная задача – это постепенный перевод практических действий в умственные. С этой целью, выражаясь термином П.Я. Гальперина, необходимо подключить «громкую речь». А это значит, что все свои действия ребенок должен проговаривать. А «читать» такие программы он может? Тогда какое игровое действие мы можем организовать? Один ребенок читает программу, а остальные передвигают ту же шашку по карте, причем повторяя команды вслух. Можно организовать и игру парами. Что происходит, когда ребенок проговаривает свои действия? Он фиксирует свои движения не только графическим знаком, но и словом. Таким образом задействуются сразу три анализатора: двигательный, зрительный и слуховой.

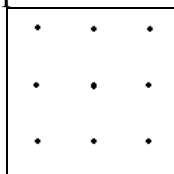
Следующий этап теории Гальперина, предполагает переход громкой речи во внутреннюю, без практических действий. В этом случае педагог может взять на себя роль читающего программы, а дети «передвигаются» по карте, но уже без шашки, только взглядом. Выполнив ряд передвижений, ребёнок называет пункт остановки лифта. Количество ходов увеличивается постепенно.

Последний этап теории П.Я. Гальперина предполагает отсутствие ориентировочной основы. Каким образом можно организовать игровое действие? Карту можно не убирать, дети «передвигаются» по ней с закрытыми глазами. В эту игру дети с удовольствием играют и дома с родителями, располагая карту на холодильнике.

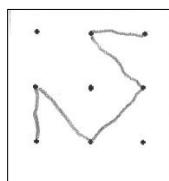
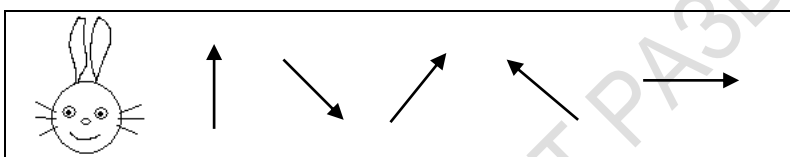
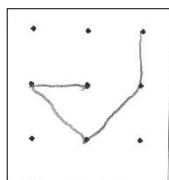
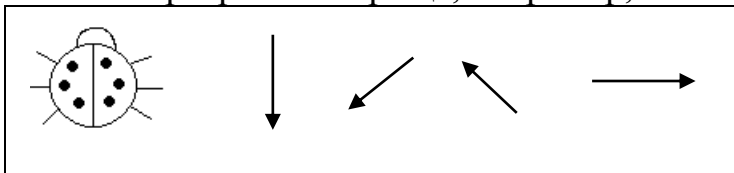
Стоит ли ограничивать эту игру только перемещениями вверх, вниз, вправо, влево? Конечно же, нет. Робот может научиться передвигать лифт и наискосок, по диагонали. Таким образом, в программах появляются стрелочки наискосок.



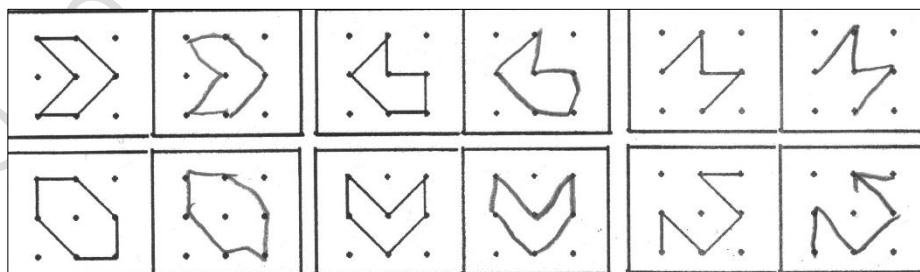
Глядя на то, как дети передвигают шашку по карте Теремка, можно воспользоваться идеей - все движения лифта рисовать на карте, где вместо героев будут нарисованы только точки.



Таким образом дети переходят к более схематичной ориентировочной основе и рисованию маршрутов по готовым программам или на слух. Начать можно с программ попроще, например, таких:



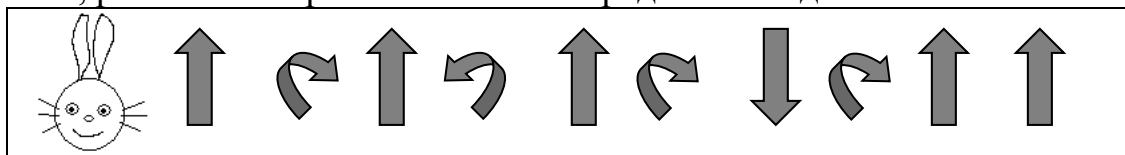
Так постепенно дети подходят к ещё одному игровому действию – копированию простых рисунков (маршрутов) по точкам.



Это умение является одним из главных показателей развития зрительно-моторной координации.

Далее игра переходит на ориентировку в трехмерном пространстве в движении. Для этого можно использовать цветной коврик из девяти больших мягких пазлов. Ребёнок в роли робота передвигается по коврику по

программам, в которых есть стрелочки с поворотами, а стрелочки «вверх» и «вниз», ребёнок воспринимает как «вперёд» и «назад».



Таким образом дети готовятся к управлению настоящими мини-роботами под названием «Умная пчела». На спинке этой игрушки расположены кнопки с уже знакомыми детям стрелочками, с помощью которых она и программируется.

Самое сложное для ребёнка на этом этапе - научиться ориентироваться не относительно себя, а относительно игрушки, которая к тому же двигается и поворачивается. Поэтому все игровые задания с мини-роботами также должны быть выстроены в определённую систему, с постепенным увеличением количества ходов,



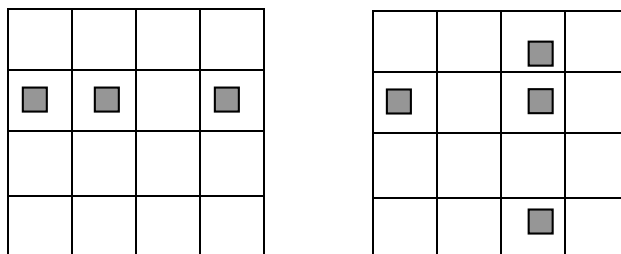
игрового пространства и усложнением самих игровых заданий с использованием дополнительных предметов: кубиков, кеглей, шариков от детского дартса и конструктора ЛЕГО. Кроме того, можно устраивать различные соревнования, где детям приходится взаимодействовать друг с другом и совместно решать игровые задачи.

Когда путь передвижения становится длинным, ребёнку легче сначала написать программу с помощью стрелок на бумаге, а затем по своей программе запрограммировать своего мини-робота. Для ребёнка этого возраста очень сложно мысленно удержаться в той клетке, в которой в данный момент как бы находится его мини-робот. Что может помочь ребёнку? Та самая уменьшенная карта, только вместо шашки необходимо использовать машинку. Передвигая ее по полю, ребенок с помощью стрелок пишет программу и только после этого по ней программирует своего мини-робота, проверяя на практике правильность составленной программы.

Игровые задания, которые дети с удовольствием выполняют с помощью таких программируемых игрушек:

- Сбить цветные кегли (колпачки от фломастеров), постепенно увеличивая их количество.
- Принести мяч от детского дартса «домой» (для этого к мини-роботу прикрепляется специальный щиток с клейкой лентой).

- Дети программируют своего мини-робота, чтобы он выполнил какую-то полезную задачу, например, убрал мусор (фантики от конфет) с игрового поля или легкие пластмассовые кубики.
- Далее дети программируют мини-робота так, чтобы он смог добраться из любого угла до противоположного, не задев ни одного кубика. В данном случае кубики превращаются в «мины».



- Игра «Узнайте мое слово». Эта игра проводится для детей, которые уже читают или начинают читать. На игровом поле в клетках пишутся буквы, например, такие:

<b>А</b>	<b>А</b>	<b>Ь</b>	<b>Л</b>
<b>Н</b>	<b>К</b>	<b>Ч</b>	<b>А</b>
<b>И</b>	<b>Ш</b>	<b>Е</b>	<b>Н</b>
<b>Ш</b>	<b>У</b>	<b>П</b>	<b>Ь</b>

Ребенок вытягивает карточку со словом и программирует своего мини-робота так, чтобы он прошёл по буквам данного слова. Все остальные дети, отслеживая передвижение робота по игровому полю, должны угадать это слово. Для облегчения задачи, все слова начинаются с нижних клеток: *шишка, пушка, печка, пенал, пушинка, печаль, пень, пешка, пена, шина*. Во втором варианте этой игры ребёнок сам находит слово на игровом поле и программирует своего мини-робота. Задача остальных – отгадать слово.

В процессе выполнения таких игровых задач ребенок учится составлять простейшие линейные алгоритмы, что, в свою очередь, дисциплинирует ум, формирует системный подход и алгоритмическое мышление, которое является операционной базой всех методов и приемов обработки и использования информации. Нетрудно согласиться, что навыки, составляющие его основу, необходимы каждому человеку, живущему в современном информационном обществе, независимо от его профессиональной подготовки и интересов.

## АВТОРСКИЕ ИГРЫ СКОТНИКОВА О.А.

### ПЛОСКОСТНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ

Одним из самых сложных разделов математики для детей старшего дошкольного возраста является раздел «Цвет, форма, размер». И это не случайно, т.к. у детей этого возраста ещё не развито абстрактное мышление, им сложно вычленять или извлекать только один из признаков, не обращая внимания на другие, например, выделить цвет, не замечая формы или размера, или выделить только форму, не обращая внимания на размер и цвет. Дети подготовительных групп, не редко, отвечая на вопрос: «Какая форма у этой фигуры?» могут ответить: «Красная или большая» и т.д. Ещё одной причиной недостаточного усвоения этой темы - малое количество времени, уделяемое образовательной программой на этот раздел. Восполнить этот пробел можно с помощью игр и игровых упражнений, среди которых есть авторские и адаптированные. Все игры и игровые упражнения представляют собой специально выстроенную систему, в которой каждая игра опирается на предыдущую и подготавливает следующую. Последовательность игр построена на основе системы развития логических приёмов мышления, начиная с анализа и синтеза, заканчивая классификацией.

Учитывая возрастные возможности пяти-шестилетних детей, каждое действие отрабатывается в материальном и материализованном плане. На первых этапах дети включены в практическую деятельность с набором цветных геометрических фигур (24 шт.: четыре формы (круглые, треугольные, квадратные, пятиугольные), три цвета (красные, желтые, зеленые) и два размера (большие и маленькие)). В материализованном плане дети знакомятся с деятельностью моделирования, включающей кодирование (обозначение) признаков: цвет, форма, размер и декодирование - перенос на реальные фигуры. Такая деятельность позволяет отделить в сознании детей эти признаки друг от друга, сравнивать фигуры только по одному выделенному признаку, помогает материализовать алгоритм действия сравнения, что способствует формированию у детей основ логического мышления, необходимого для успешного обучения в школе.

Логические операции: анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация выступают не только как умственные действия, но и как приемы, определяющие путь усвоения любого понятия. Ребенок, играя в такие игры, получает орудие необходимое для того, чтобы при помощи собственных умственных действий выделять признаки не только в геометрических фигурах, но и в других предметах и явлениях. Поэтому многие игры можно и нужно проводить на другом материале, изучая такие темы как: «Посуда», «Мебель», «Транспорт», «Растения», «Животные» и т.п.



## ИГРА «НАЗОВИ УЛИЦЫ ГОРОДА»

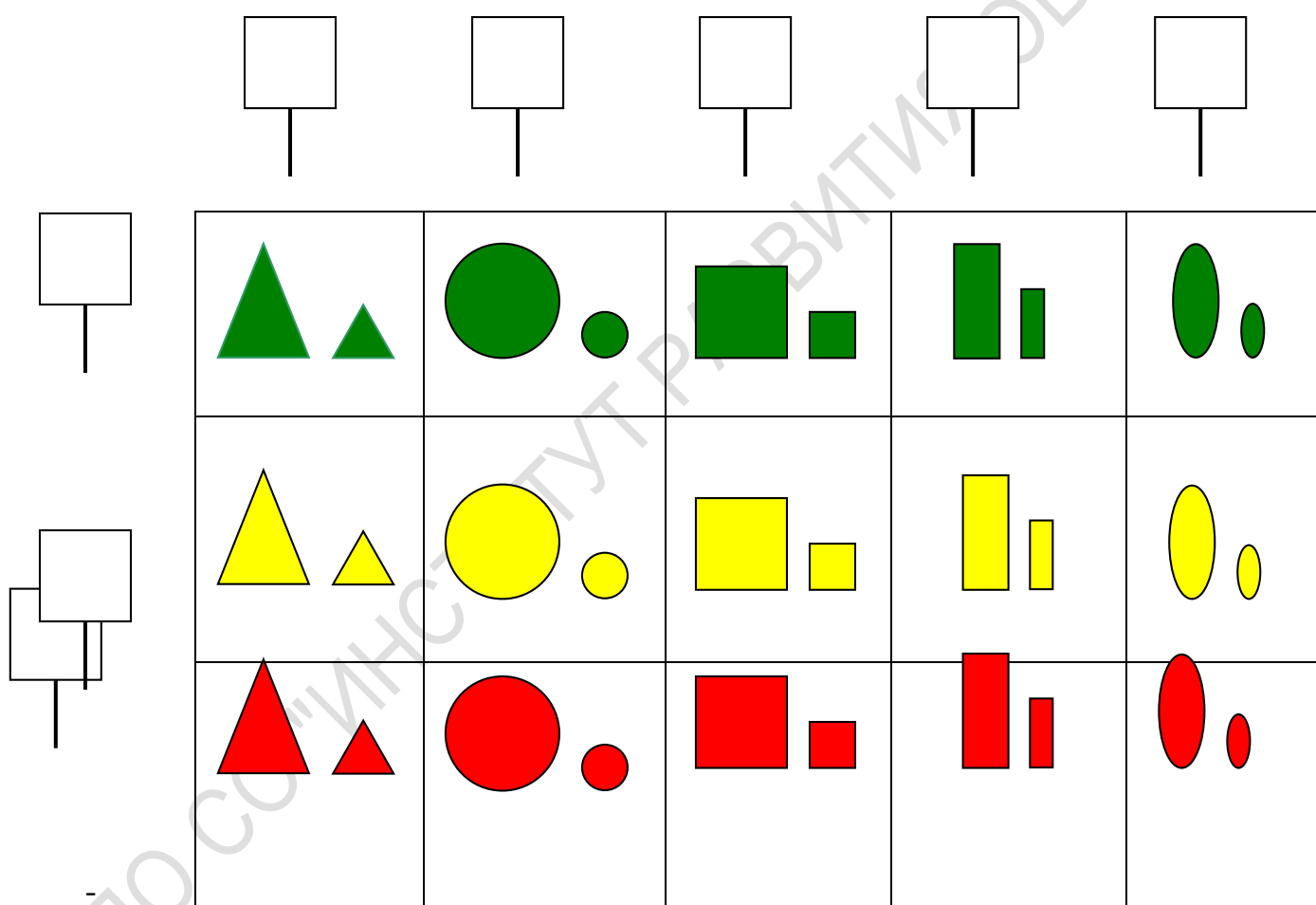
Цель:

- 1) обобщить знания детей об известных признаках: цвет, форма, размер;
- 2) познакомить детей с новым видом деятельности – моделированием.

Оборудование:

- аппликация главного города;
- цветные фломастеры
- таблички: «Цвет», «Форма», «Размер»

Педагог показывает главный город страны Геометрия, выполненный с помощью аппликации:



Этот город ещё очень молодой. Все фигуры в этом городе расселились по улицам, но не успели дать им названия. Давайте им поможем. Интересно, как можно назвать первую улицу, идущую сверху вниз?

- Треугольная.
- Почему вы ее так назвали?
- Потому что на ней живут только треугольники.
- Чем же похожи все эти фигуры?
- Формой.
- Какая у них форма?

- Треугольная.
- Что же можно нарисовать на табличке этой улицы?
- Треугольник.
- Правильно.

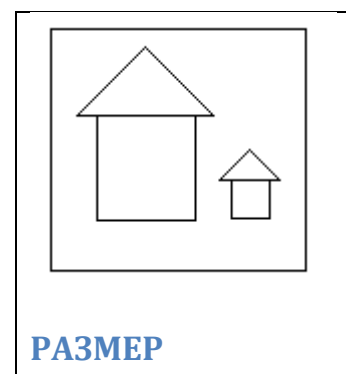
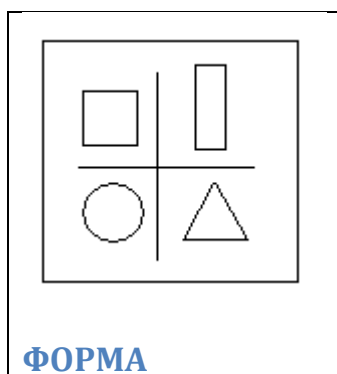
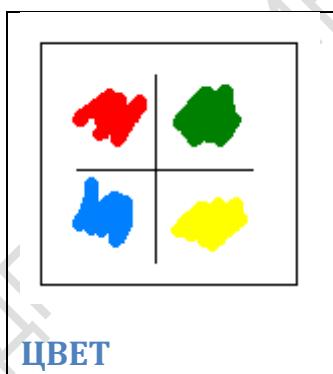
*Сверху на табличке педагог рисует треугольник. Та же самая работа проводится и для всех остальных улиц, идущих сверху вниз.*

- А эту улицу как назовем? (показываю верхнюю улицу, идущую слева направо)
- Красная.
- Почему вы её так назвали?
- Потому что все фигуры на этой улице красные.
- Чем же похожи все эти фигуры?
- Цветом.
- Что нарисуем на табличке?

*Дети в небольшом замешательстве, но потом соображают, что нужно нарисовать бесформенное пятно красного цвета. Аналогично разбираются и все оставшиеся улицы.*

- А теперь скажите мне, какие все эти фигуры? (Показываю все маленькие фигуры)
- Маленькие.
- А остальные?
- Большие.
- Чем же они отличаются?
- Размером.
- И так давайте ещё раз вспомним, по каким признакам отличаются все фигуры, живущие в этом городе
- По форме, цвету и размеру

*Вывешиваются три таблички и дети пытаются сами объяснить, почему именно такие значки изображены на этих табличках:*



### **ИГРА «ОТГАДАЙ ФИГУРУ ПО ЗАГАДКЕ»**

Цель: развитие аналитико-синтетической деятельности на основе умения давать характеристику фигуре по известным признакам и находить фигуру по характеристике

1 вариант – используется аппликация с прошлой игры. Педагог, используя таблички «цвет», «форма», «размер» и аппликацию с прошлого занятия загадывает загадку про одного из жителей этого города, например: «Эта фигура по форме – круглая, по цвету – красная, а по размеру – большая». Дети отгадывают загадку, и показывают её.

*После чего дети сами загадывают и отгадывают загадки.*

2 вариант – используется набор цветных фигур (на каждого ребенка). Ребёнок выбирает из набора глазками любую фигуру и, используя таблички «ЦВЕТ», «ФОРМА», «РАЗМЕР», составляет про неё рассказ, например: «Моя фигура по форме - пятиугольная, по цвету - зелёная, а по размеру – маленькая». Все остальные должны выбрать из своего набора нужную фигуру и по команде педагога (на счет 1,2,3) показать её. Ребёнок, который составлял рассказ – проверяет.

### **ИГРА «ГЕОМЕТРИЧЕСКОЕ ДОМИНО»**

Цель: научить находить похожую фигуру по любому признаку.

Раздаточный материал: карточки со всеми цветными геометрическими фигурами (24 шт.).

1 вариант - дети садятся за один стол. Все карточки раздаются детям. Задача детей выкладывать по очереди свои карточки, называя, чем похожа его фигура на последнюю. Только в этом случае ребёнок может выставить свою карточку. Кто первый выложит все фигуры, тот и выигрывает.

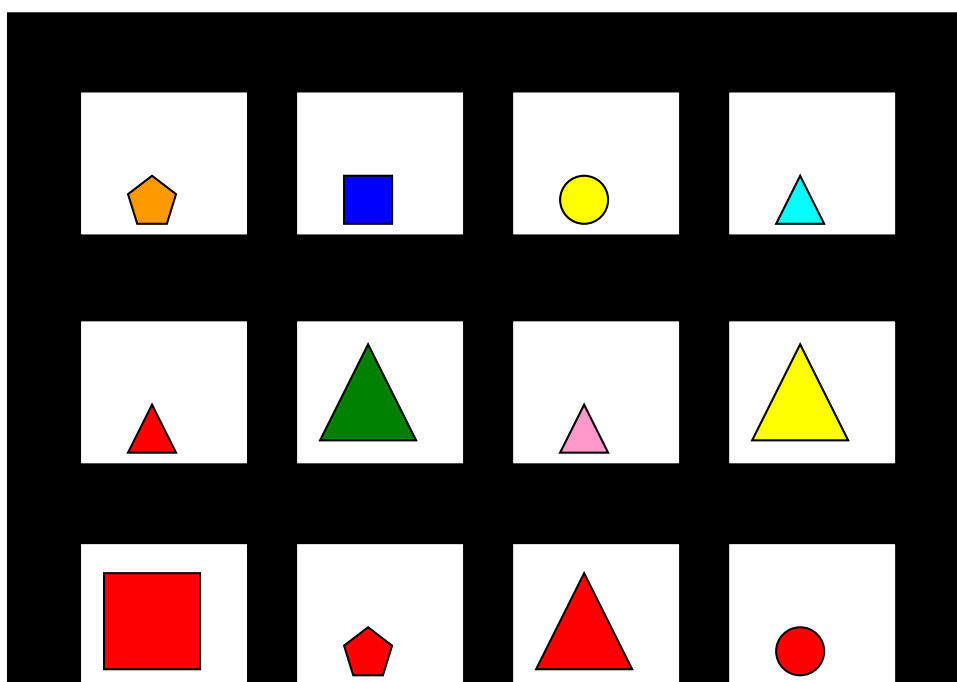
2 вариант – признак, по которому дети должны выставить свою фигуру только один и он всё время меняется, например, сначала нужно выложить фигуру, похожую цветом, следующий игрок должен выложить фигуру, похожую формой, следующий - размером, и опять цветом, формой и размером и т.д.

### **ИГРА «ЗАСЕЛИ ФИГУРУ НА СВОЙ ЭТАЖ»**

*Цель: совершенствование умения выполнять анализ и синтез*

*Оборудование: аппликация дома, мешочек с некоторыми фигурами из набора*

Перед игрой необходимо внимательно посмотреть на дом и выяснить, каким образом поселились фигуры. Какие фигуры живут на первом этаже, на втором и на третьем? На первом этаже поселились красные фигуры, на втором – треугольные, а на третьем – маленькие. Задача детей заселить в дом фигуру, которую они вытягивают из мешочка. Перед тем как её заселить ребёнок должен рассказать, на каком этаже может жить его фигура и почему. Например, если ребёнок вытягивает маленький красный квадрат, то у него должен получиться такой рассказ: «Моя фигура может жить на третьем этаже, потому что она маленькая и на первом, потому что она красная».

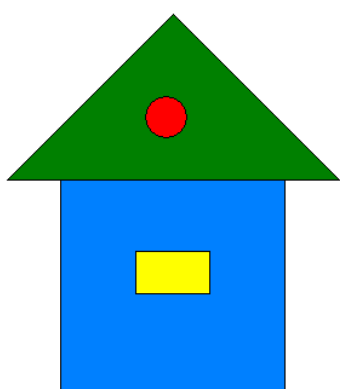


### ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «НАПИШИ ПИСЬМО-ИНСТРУКЦИЮ»

Цель: познакомить детей с элементом действия моделирования – кодированием признаков геометрических фигур.

Оборудование: аппликация домика, а каждому ребенку – лист с таблицей.

Ребята, сегодня мы с вами будем писать письмо-инструкцию для детей другой группы. Что такое письмо, вы знаете, а что такое инструкция?... Это такое письмо, в котором рассказывается, как нужно правильно что-то собрать или сделать. Сегодня мы с вами напишем инструкцию – как сделать вот такую аппликацию:



Дети рассказываю, какие фигуры и в каком порядке необходимо наклеить. Нам осталось все это записать. Но, проблема состоит в том, что дети этой группы не умеют читать, поэтому письмо это мы зашифруем с помощью таблицы.

*Взрослый работает на доске, а дети – на листочках.*


Скажите, что должны учитывать дети, прежде чем вырезать эти фигуры? (цвет, форму и размер) Тогда давайте договоримся, что в первом столбике мы будем указывать цвет, а чтобы не забыть нарисуем значок. Во втором столбике мы будем указывать форму, нарисуем значок для формы, а в третьей колонке будем указывать размер - нарисуем значок размера. Все маленькое мы будем обозначать маленьким домиком, а все большое – большим.

Ну, а теперь давайте по порядку зашифруем все фигуры, которые нужно вырезать и наклеить.

*Дети вместе со взрослым зашифровывают все фигуры, кроме последней, последнюю фигуру дети зашифровывают самостоятельно.*

В результате у детей получается вот такое письмо-инструкция:


### **ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «СРАВНИ ДВЕ ФИГУРЫ»**

Цель: 1) подвести детей к необходимости выделения основания сравнения при сравнении двух фигур;

2) познакомить детей с алгоритмом действия сравнения.

Оборудование: карточки с признаками геометрических фигур и набор цветных фигур на каждого ребенка

- Ребята, как - то неделю назад, между двумя мальчиками возник спор. Один мальчик говорил, что эти две фигуры одинаковые, а другой - разные (*показываю два круга отличающиеся по цвету*). Как вы думаете, кто из них прав?

- Прав и тот и другой, т. к. по форме и размеру они одинаковые, а по цвету они - разные.

- Так от чего же будет зависеть правильность ответа? ... Наверное, от того, по какому признаку мы будем их сравнивать?

- Сейчас я вам покажу ещё две фигуры. Скажите, чем эти фигуры похожи и чем отличаются? (карточки с признаками фигур висят на доске)

Работа с набором цветных фигур:

- Покажите две фигуры, которые похожи только цветом; только формой; только размером.
- Покажите две самые непохожие фигуры.
- Выберите из набора две любые фигуры и составьте про них рассказ, т.е. расскажите, чем они отличаются и чем похожи.

### ИГРА «ДОРОЖКА ИЗ ФИГУР»

Цель игры: совершенствование действия сравнения.

Раздаточный материал: островки из картона, модели трёх героев и наборы цветных геометрических фигур на каждого ребенка.

*Игра проходит на ковре. Ковер – это большое болото. Задача детей помочь трём любимым героям перебраться через это болото. Посреди болота есть островки. Дети, выкладывая дорожку между островками из цветных геометрических фигур, помогая каждому герою в отдельности. Для первого героя нужно выложить дорожку так, чтобы соседние фигуры обязательно отличались цветом. Перед тем как герой пройдет по дорожке, идёт проверка правильности выложенной дорожки педагогом или одним из детей. Для второго героя соседние фигуры должны отличаться цветом и формой, а для третьего – цветом, формой и размером.*

### ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «НАРИСУЙ ПРАВИЛЬНУЮ ФИГУРУ»

Цель: научить детей хорошо ориентироваться в признаках геометрических фигур.

Упражнение выполняется на небольшом чистом листе цветными карандашами. Это упражнение является своеобразным тестом, который показывает умение ребенка изменять только один признак и уровень усвоения данной темы. Все задания выполняются в строгой последовательности:

- 1) нарисуй любую геометрическую фигуру;
- 2) справа нарисуй еще одну, но так чтобы от первой фигуры она отличалась только цветом;

- 3) следующая фигура должна отличаться от последней только формой;
- 4) последняя - только размером.

### Игра “Узнай фигуру”

Цель: 1) совершенствование действия анализ и синтез;

2) формирование понятия об отрицании некоторого признака

Раздаточный материал: набор цветных геометрических фигур, три карточки (с одной стороны – плюс, с другой – минус)

- Для начала необходимо запомнить первый вопрос: Является ли фигура кругом? Чтобы дети не забыли вопрос на доске рисуется круг. Какой может быть ответ?

- Да или нет.

- Ответ «да» вы будете показывать карточкой со знаком «+», а ответ «нет» - «-». Сейчас я вам покажу фигуру, а вы ответите на данный вопрос с помощью карточки.

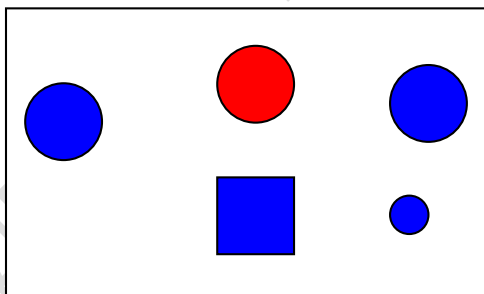
- А теперь наоборот, я буду сам отвечать на данный вопрос, а вы - показывать фигуру, которая подходит для этого ответа. На доске педагог рисует «плюс», а затем «минус»

- Теперь игра усложняется вторым вопросом: Является ли фигура красной? (на доске рисуется красное пятно) И сейчас вам нужно будет отвечать сразу на два вопроса - двумя карточками, выкладывая их на парте. Принцип игры тот же: сначала детям показывается фигура, они в свою очередь отвечают на два вопроса с помощью карточек, затем педагог рисует коды разных ответов (+-; ++; +-; --), а дети показывают нужную фигуру.

Затем игра усложняется третьим вопросом: ”Является ли фигура большой?” (обозначается большим домом). Возможные коды: (+++) (++-) (+--) (+-+) (---) (-+-)

### Игровое упражнение «Что лишнее?»

Цель: развитие аналитико-синтетической деятельности на основе умения делать обобщение.



Во всех трёх вариантах дети должны не только найти лишнюю фигуру, но и ответить на два вопроса:

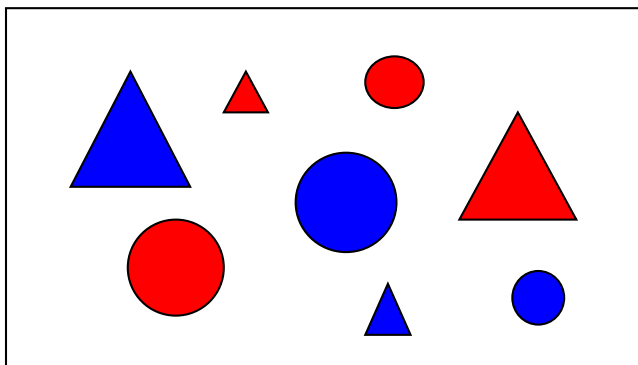
- 1) Почему она лишняя?
- 2) Чем отличается эта фигура от всех остальных?

### ИГРА «ДА-НЕТ-КА»

Цель: развитие аналитико-синтетической деятельности на основе метода исключения и умения выполнять классификацию геометрических фигур.

Перед тем как играть дети должны ответить на два вопроса:

- 1) На какие две группы можно разбить все эти фигуры?
- 2) Чем отличаются эти две группы?



Ход игры.

Дети загадывают любую из фигур, водящий с помощью всего трёх вопросов должен её отгадать. Отвечать на вопросы можно лишь двумя словами «да» или «нет».

Алгоритм отгадывания задаёт педагог, рассуждая вслух. Например, дети загадали большой красный треугольник.

- Сначала я попробую отгадать цвет этой фигуры. Эта фигура синяя?
- Нет
- Значит она красная. Попробую отгадать форму. Эта фигура треугольная?
- Да.
- Это могут быть два красных треугольника, отличающиеся размером. Эта фигура маленькая?
- Нет.
- Значит это большой красный треугольник.

### **ИГРОВОЕ ЗАДАНИЕ «ПОКАЖИ НУЖНУЮ ФИГУРУ»**

*Цель: научить детей выполнять дихотомическую классификацию, используя в своей речи частицу «не».*

*Раздаточный материал: набор цветных геометрических фигур.*

- Выложите из коробки все квадратные фигуры. Какие фигуры остались в коробке?

*Многие дети отвечают, перечисляя все оставшиеся фигуры. В принципе ответ правильный, но наша цель - выразить свойство фигур, оказавшихся вне коробки, через свойство тех, которые лежат внутри неё, используя логическую связку «не», поэтому правильный ответ будет: «Все неквадратные фигуры»*

- Выложите все красные пятиугольники. Какие фигуры остались в коробке?
- Все некрасные непятиугольники.

Поднимите:

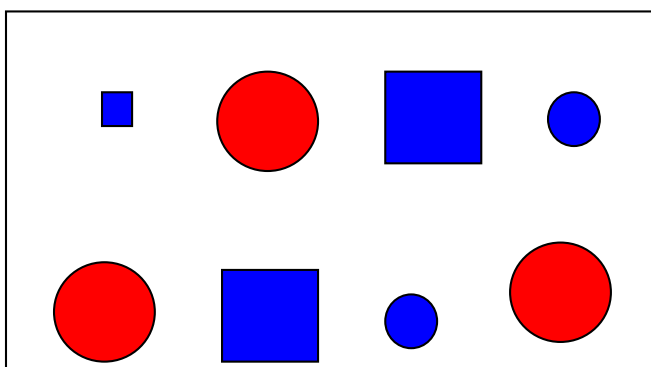
- нетреугольник;
- неквадрат;



- нетреугольник и неквадрат;
- некрасную фигуру;
- незелёную, нежёлтую и некруглую по форме;
- треугольник некрасного цвета и т. д.

### ИГРОВОЕ ЗАДАНИЕ: «КАКОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ПРАВИЛЬНОЕ?»

*Цель: усвоить значение логических слов: «все» и «некоторые», которые составляют основу установления правильных соотношений между содержанием и объёмом классов.*



- Посмотрите на картинку и скажите, какие предложения правильные, а какие неправильные.

(В качестве обратной связи можно использовать жесты головой или рукой).

- Все квадраты - синие (прав)
- Все круги - красные (неправ.)
- Некоторые круги - красные (прав.)
- Все синие фигуры – квадраты (неправ.)
- Как сказать правильно? (Некоторые синие фигуры – квадраты)
- Все красные фигуры – круги (прав.)
- Все большие фигуры – красные (неправ.)
- Некоторые фигуры – маленькие (прав)
- Некоторые красные фигуры – круги (неправ.)
- Как сказать правильно? (Все красные фигуры – круги)
- Все фигуры красные или синие (прав.)
- Некоторые фигуры – красные (прав.)

### ИГРА «ПУМ-ПУМ»

*Раздаточный материал для группы детей 6-7 человек: набор цветных геометрических фигур*

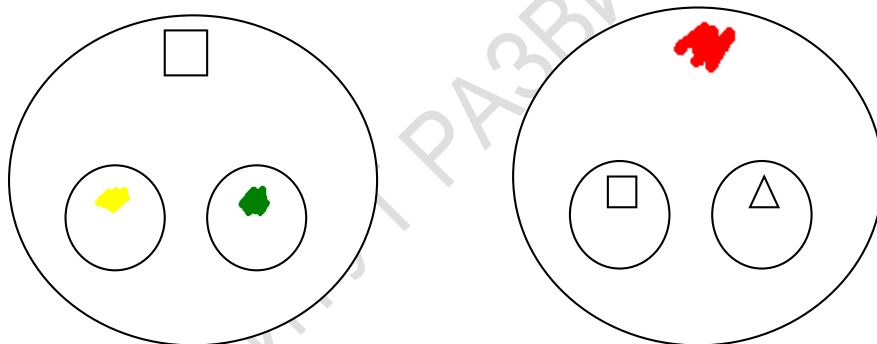
(2 квадрата: один большой желтый, другой маленький красный; 2 пятиугольника: большой красный, маленький желтый; 2 треугольника: большой желтый и маленький красный)

6 или 7 детей садятся кругом. Всем детям раздаются фигуры. Фигуры лучше положить перед детьми. Водящий выходит из комнаты (если играют 7 человек, то это ребёнок без фигуры, а если 6, то свою фигуру он отдает воспитателю) остальные в это время загадывают какое-то свойство, которое и будет так называемым «пум-пумом», например: все жёлтые фигуры. Водящий подходя к каждому из детей, спрашивает: «У тебя есть «пум-пум»?» Если его фигура желтая, то он отвечает: «Есть», а если не желтая, то – «Нет». Выслушав каждого ответившего на этот вопрос, ведущий должен догадаться какое свойство является тем самым «пум-пумом». После чего водящим становится другой играющий.

### ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ НА КЛАССИФИКАЦИЮ С ГОТОВЫМИ КАРТАМИ

*Раздаточный материал: набор цветных геометрических фигур, готовые карты на формате А4 на каждого ребенка.*

Задача детей расположить геометрические фигуры из набора так, как показано условными знаками на листе. Перед самостоятельной работой проводится устный разбор одной или двух карт, например таких:

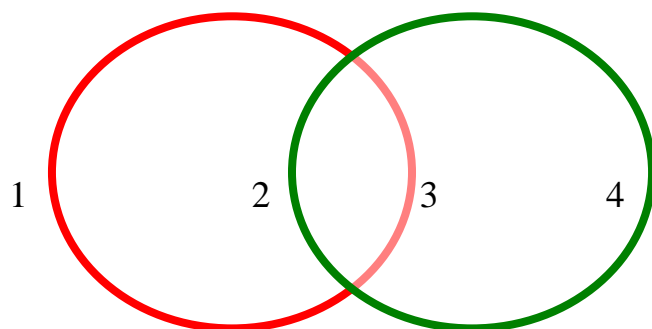


После того как ребёнок разложит фигуры, его можно попросить правильно назвать каждую группу фигур, используя слова «все» или частицу «не».

### ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ НА КЛАССИФИКАЦИЮ С ДВУМЯ ПЕРЕСЕКАЮЩИМИСЯ ОБРУЧАМИ

*Раздаточный материал: набор цветных геометрических фигур, готовые карты на формате А4 с двумя пересекающимися обручами.*

Перед началом игры необходимо выяснить, какие области обозначены цифрами, а именно: 1- область вне обоих обручей; 2 – область внутри красного, но вне зелёного обруча; 3 - область внутри обоих обручей; 4 – область внутри зелёного, но вне красного обруча.



Задания:

- Расположите фигуры так, чтобы внутри красного обруча оказались все треугольники, а внутри зелёного- все зелёные фигуры.

(После каждого выполненного задания дети должны сказать, какие фигуры находятся в каждой области, используя слово «все», и частицу «не»).

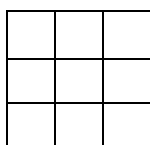
- В красный обруч положите все квадраты, а в зелёный - все красные фигуры.
- В красный- все пятиугольники, а в зелёный - все большие фигуры
- В красный- все некрасные фигуры, а в зелёный - все круги.

*Следующие 3 задания можно выполнить устно, ответив только на один вопрос: «Какие фигуры будут находиться внутри обеих обручей, т.е. в третьей области?»*

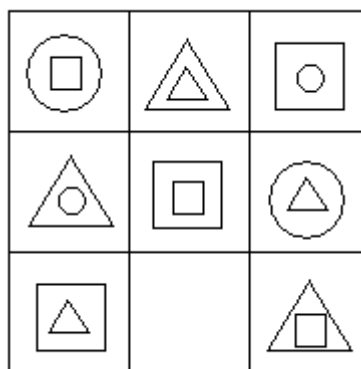
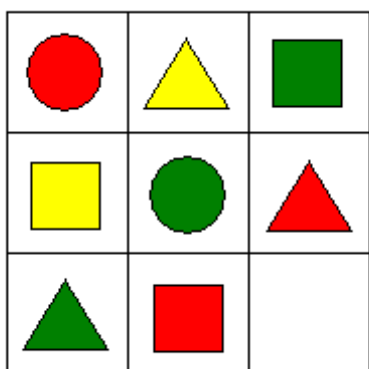
- В красном обруче - все треугольники, а в зелёном - все жёлтые фигуры (все жёлтые треугольники).
- В красном обруче - все маленькие фигуры, а в зелёном – все квадраты (все маленькие квадраты).
- В красном обруче - все красные фигуры, а в зелёном - все зелёные (пусто, т.к. нет таких фигур, которые были бы одновременно красными и зелёными)

**Игровые упражнения на развитие умения осуществлять зрительно-мысленный анализ, устанавливать закономерность, а так же развитие сообразительности и правильного распределения внимания**

Возьмите из набора цветных фигур все маленькие треугольники, квадраты и круги. Распределите их так, чтобы в каждой строке и каждом столбике не было одинаковых фигур ни по форме ни по цвету.



Нарисуй фигуру, которой не хватает и раскрась её правильным цветом



### Синтез плоскостного конструирования и сказки

Дети, слушая сказку, составляют сюжетную картину по образцу или сами составляют картину к определённому сюжету из сказки, используя весь набор плоскостного конструктора.

#### Образовательно-развивающая ситуация 1.

##### Сказка «Заяшкнн избушка»

Жили-были лиса да заяц. У лисы была избушка ледяная, а у зайца – лубяная.

Пришла весна – у лисы избушка-то и растаяла, а у зайца стоит по-старому.

Лиса попросилась к зайчику погреться да его из избушки-то и выгнала.

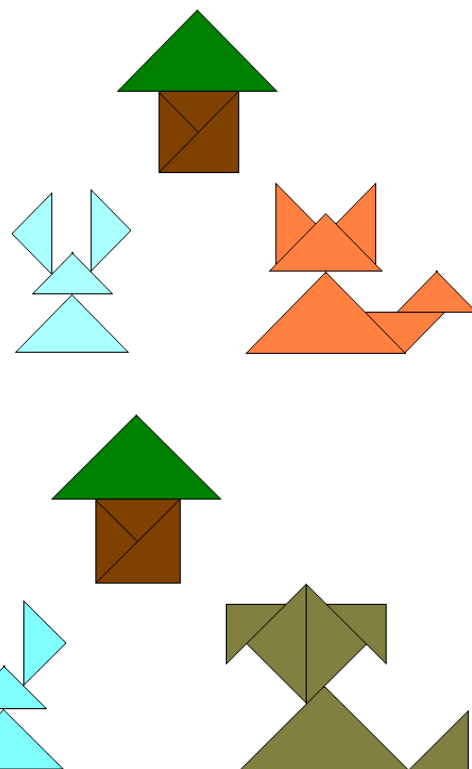
Идет зайчик и плачет, а навстречу ему собака.

- О чём, зайчик, плачешь?
- Как мне не плакать? Была у меня избушка лубяная, а у лисы ледяная. Пришла весна, у неё избушка растаяла – она попросилась ко мне погреться да и выгнала меня.
- Не плачь, зайчик, говорит собака, - я её выгоню.

Подошли они к избушке.

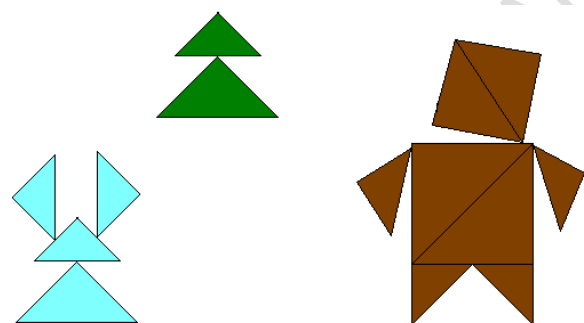
- Ав-ав-ав! Поди, лиса, вон!

А лиса им с печи:



- Как выскочу, как выпрыгну – пойдут  
клочки по закоулочкам!  
Собака испугалась и убежала.  
Сел зайчик под кустик и плачет. Идёт мимо  
медведь.

- О чём, зайчик, плачешь?
- Как мне не плакать? Была у меня избушка  
лубяная, а у лисы ледяная. Пришла весна,  
у неё избушка растаяла – она попросилась  
ко мне погреться да меня и выгнала.
- Не плачь, зайчик, говорит медведь, - я её  
выгоню.
- Нет, медведь, не выгонишь. Собака гнала  
– не выгнала, и ты не выгонишь.
- Нет выгоню!



Пошли к избушке. Медведь как заревёт:

- Поди, лиса, вон!

А она ему с печи:

- Как выскочу, как выпрыгну – полетят  
клочки по закоулочкам!

Медведь испугался и ушёл.

Сидит заяка под кустиком и плачет. Идёт  
мимо петушок, золотой гребешок, и косу на  
плече несёт.

Увидел зайчика и спрашивает

- Что ты, заяка, плачешь?

Рассказал ему зайчик про свою беду.

- Пойдём, я её выгоню, говорит петушок.
- Нет, не выгонишь. Собака гнала – не  
выгнала, медведь гнал – не выгнал.
- А я выгоню, пойдём!

Подошли к избушке. Петух и запел:

- Ку-ка-ре-ку! Несу косу на плечи, хочу  
лису посечи. Ступай, лиса, вон!

А лиса испугалась и говорит:

- Одеваюсь...
- Ку-ка-ре-ку! Несу косу на плечи, хочу  
лису посечи. Поди, лиса, вон!

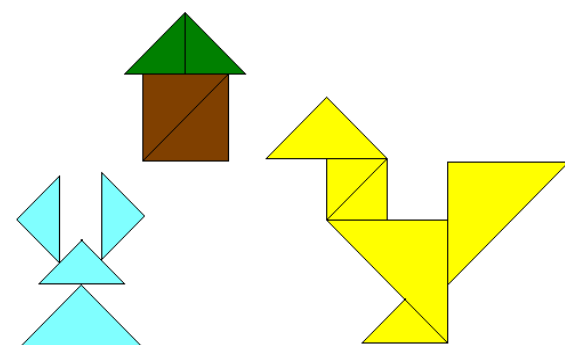
А она говорит:

- Шубу надеваю...

Петух в третий раз как закричит:

- Ку-ка-ре-ку! Несу косу на плечи, хочу  
лису посечи. Ступай, лиса, вон!

Она и выскочила из избушки, в лес  
убежала.

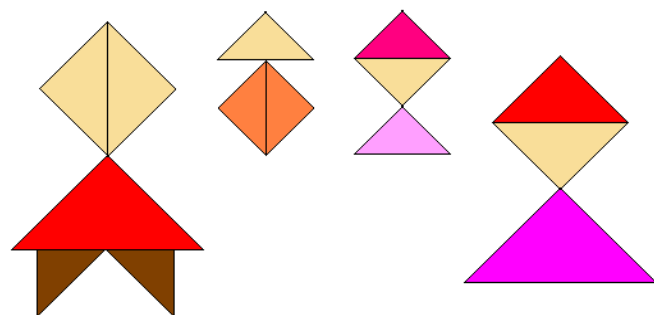


И стали они жить –поживать в лубяной избушке.

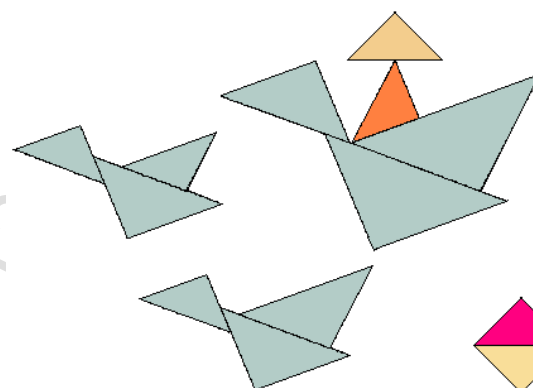
## Образовательно-развивающая ситуация 2.

### По мотивам сказки «Гуси-лебеди»

Жили-были мужик да баба. У них была дочка да сынок маленький.



Доченька, - говорила мать, мы пойдём на работу, а ты братца береги. Со двора никуда не уходи. Отец с матерью ушли, а дочка позабыла, что ей наказывали: посадила братца на травку под окошко, сама побежала на улицу, да и заигралась.



Налетели гуси-лебеди, подхватили мальчика и унесли на крыльях. Вернулась девочка, глядь – нету братца! Выбежала она в чисто поле и только видела, как гуси-лебеди уносят братца за тёмные леса.

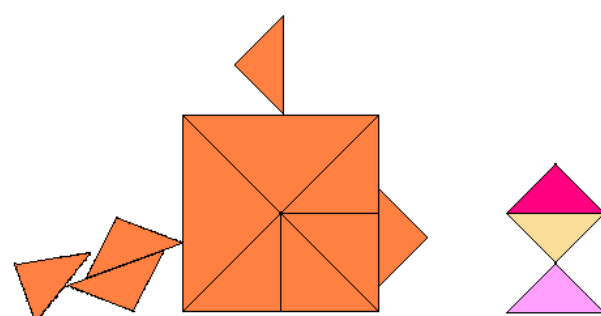
Бросилась девочка догонять их. Бежала, бежала, видит – печь стоит.

- Печка, печка, скажи, куда гуси-лебеди полетели?

Печка ей в ответ:

- Почини мою трубу – скажу.

Поможем девочке починить трубу?



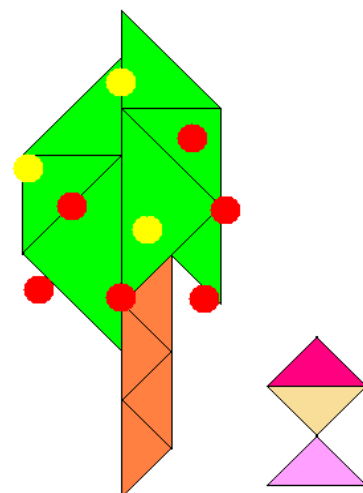
Показала печка, куда лебеди полетели.

Девочка дальше побежала. Видит – яблоня стоит. Яблоки на яблоне спелые. Тяжело яблоньке столько яблок держать – вот-вот ветки поломаются.

- Яблоня, яблоня, скажи, куда гуси-лебеди полетели?

- Сними с меня яблоки – скажу.

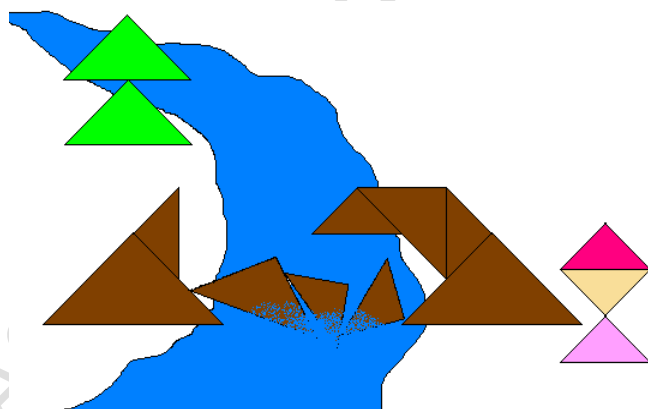
Девочки все яблоки сорвала с яблони.  
Стоит яблоня без единого яблочка –  
нарадоваться не может. А вы сможете  
яблоню без яблок собрать?



Показала яблоня, куда гуси-лебеди  
полетели. Девочка дальше побежала. На  
пути у девочки – река-глубока, круты  
берега.

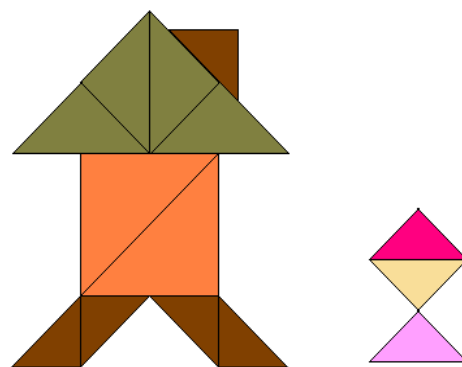
- Речка, речка, куда гуси-лебеди полетели?
- Я бы тебе сказала, - говорит речка, да что толку. Мост через меня сломался. Вот если бы ты его починила...

Поможем девочке мост починить?



Девочка перешла речку через мост и  
побежала дальше. Долго она бегала по  
полям, по лесам. День клонится к вечеру,  
делать нечего – надо идти домой. Вдруг  
видит – стоит избушка на курьих ножках.  
Девочка обошла избушку, видит, а на  
крылечке братец сидит, серебряными  
яблочками играет. Девочка взяла братца  
и побежала. Гуси-лебеди - в погоню. По  
дороге домой речка спрятала их под  
мостом, яблоня – прикрыла ветвями, а  
печка за дверцей.

Гуси-лебеди полетали-полетали,  
покричали-покричали и ни с чем улетели  
обратно. А девочка с братцем прибежали  
домой, а тут и отец с матерью пришли.



### **Образовательно-развивающая ситуация 3.**

Тема. Решение сложных (многовариантных) задач игры.

Задачи:

- Умение составлять подобные задачи и сознательно их решать на наглядно-действенном и наглядно-образном уровне.
- Формирование умения планировать решение подобных игровых задач во внутреннем плане и вербализовать ход решения игровой задачи.

### ***Совместная партнёрская деятельность***

#### **Часть первая (повторение)**

Решение прошлых ситуаций, не переставляя модели, а, рассказывая ход решения задачи.

#### ***Часть вторая (новый материал)***

*«Сегодня мы с вами должны научить лягушат быстро занимать свои места в других, более сложных ситуациях. Очень часто бывает так, что никто не купается, один лягушонок лежит на своём листочке, а вот два других поменялись местами.* Разбор игровой задачи на демонстрационном материале. В ходе решения задачи, дети приходят к выводу, что эту ситуацию можно разрешить двумя разными способами. Всё будет зависеть от того, кто первым уступит своё место.

#### **Часть третья (работа с раздаточным материалом)**

Придумайте свою задачку, чтобы один лягушонок был на своём месте, а два других заняли друг у друга места. *Решение своих задач. Для закрепления – решение ещё одной ситуации индивидуально.*

### ***Образовательно-развивающая ситуация 4.***

Тема. Решение сложных (многовариантных) задач игры.

Задачи:

- Умение составлять подобные задачи и сознательно их решать на наглядно-действенном и наглядно-образном уровне.
- Формирование умения планировать решение подобных игровых задач во внутреннем плане и вербализовать ход решения игровой задачи.

### ***Совместная партнёрская деятельность***

#### **Часть первая (повторение)**

Решение прошлых ситуаций на вербальном уровне.

#### ***Часть вторая (новый материал)***

*«Сегодня мы с вами должны научить лягушат быстро занимать свои места в последней, самой сложной ситуации, когда никто не купается, но все три лягушонка не на своих местах.*

Разбор игровой задачи на демонстрационном материале. В ходе решения задачи, дети приходят к выводу, что эту ситуацию можно разрешить уже тремя разными способами.

#### **Часть третья (работа с раздаточным материалом)**

Придумайте свою подобную задачку. *Решение своих задач.*

#### **Часть четвёртая**

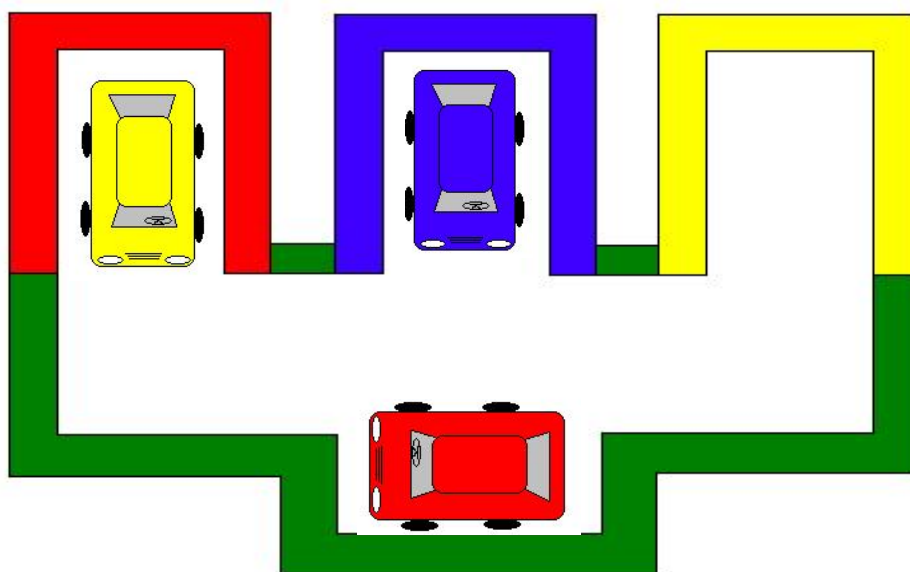
Детям можно предложить решить подобную задачу, не переставляя модели, а рассказывая ход её решения.

Очень важно подвести итог этим занятиям и попрощаться с уже ставшими «Хитрыми лягушатами».

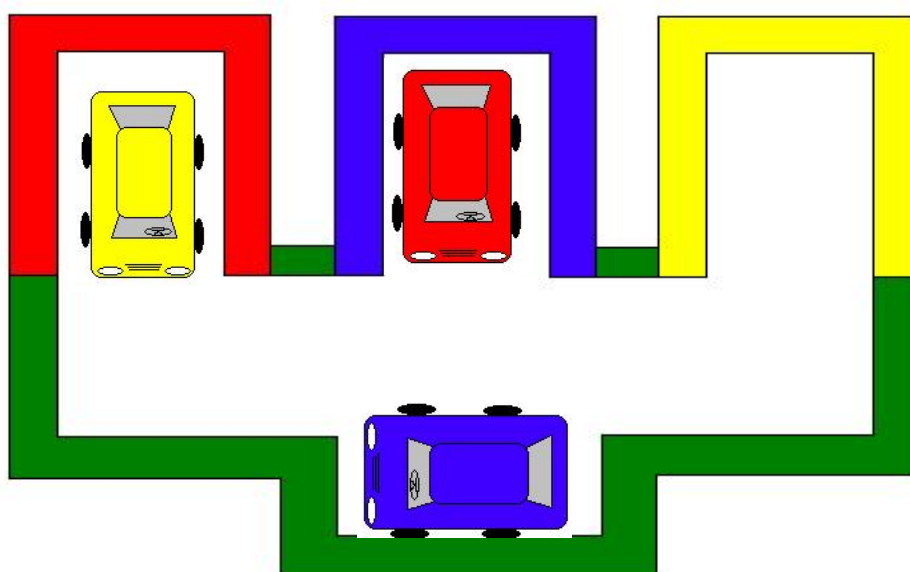


Насколько дети усвоили решение таких задач можно проверить и на другом материале, например с машинками и гаражами. Эту игру можно назвать «Поставь машину в свой гараж». Весь каркас игры я сделал из цветного конструктора. Задача ребенка поставить машины в гараж своего цвета, перемещая их в заданном пространстве. По дороге разъехаться машины не могут, поэтому можно воспользоваться стоянкой. Для каждой задачи машины ставятся педагогом заранее. Предоставляю вашему вниманию 4 последовательно усложняющиеся игровые задачи.

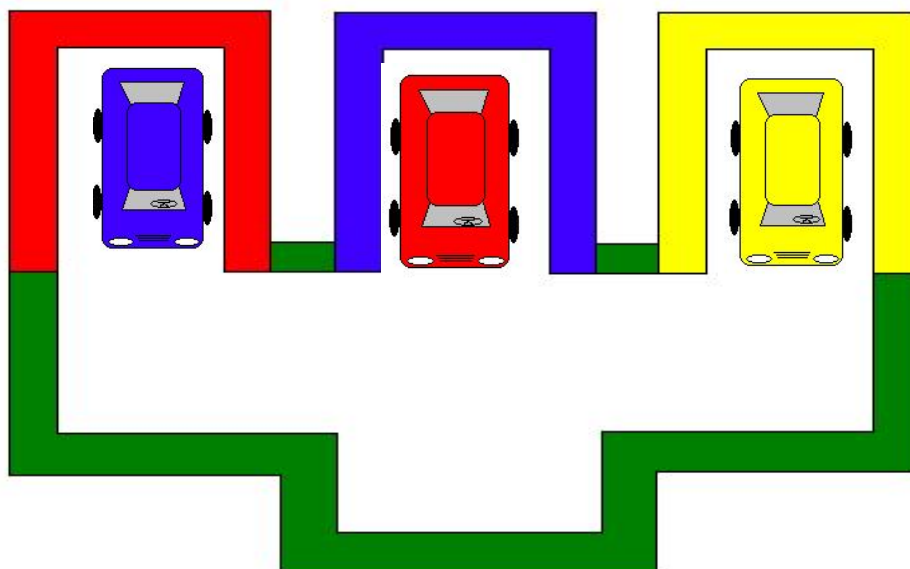
#### Задача № 1



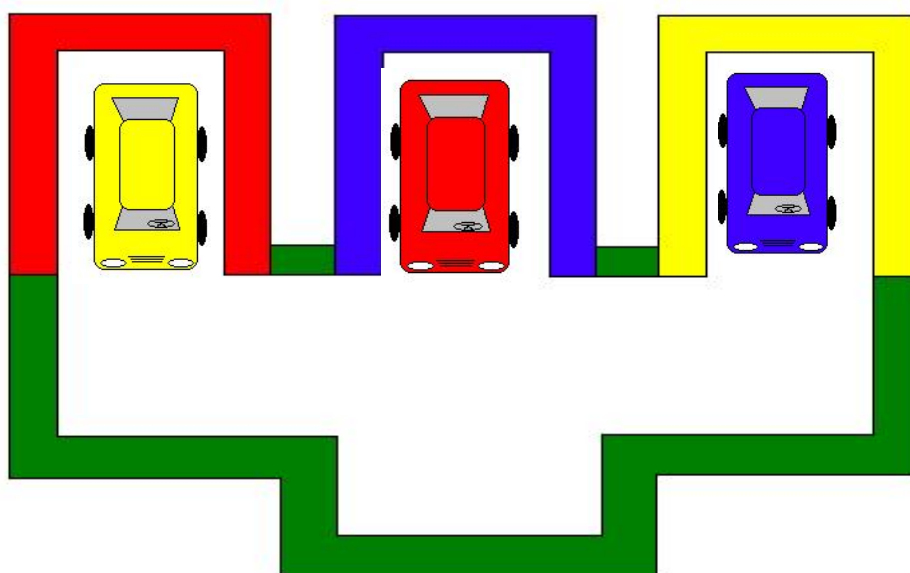
#### Задача № 2



Задача № 3



Задача № 4



## **"Детская мультстудия" как форма образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста**

### **РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ И РЕЧИ ДЕТЕЙ В ПРОЦЕССЕ СОЗДАНИЯ СОБСТВЕННОГО МУЛЬТФИЛЬМА**

Шестакова Н.В.  
Прилуцких Н.Н.

Мультипликация - это универсальный и интернациональный язык общения детей и взрослых всего мира. Детская мультипликация – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Это возможность для ребенка высказаться и быть услышанным. И, несмотря на малый жизненный опыт, а, может быть, благодаря этому информация, которую несут в себе детские мультики, просто бесценна. Детское творчество достойно уважения. Если так огромны открытия детской души в рисунке, то какой мир может открыться в самостоятельных детских фильмах. Мультипликация очень близка миру детства, потому что в ней всегда есть игра, полет фантазии и нет ничего невозможного.

Можно совершить любые путешествия, всевозможные превращения, можно стать кем захочешь (моряком, шофером, военным или даже кусочком сахара). И эта игра помогает ребенку быть в гармонии со своим внутренним миром. Мультипликация – это универсальный многогранный способ развития ребенка в современном визуально насыщенном мире.

Выразительные средства мультипликации наиболее естественные для детского возраста стимуляторы творческой активности и раскрепощения мышления. Обучение визуальному языку необходимо, так как ребенок, завтрашний взрослый не должен заглатывать поток окружающих его картин без разбора и их оценки. Мультипликация удовлетворяет потребности ребенка все делать своими руками, а также дает возможность самостоятельно создавать произведения искусства с помощью знакомого всем инструмента – компьютера.



За время создания мультфильма ребенок может побывать в роли сочинителя, сценариста, актера, художника, аниматора. То есть, он знакомится с разными видами творческой деятельности, получает много новой необыкновенно интересной информации. Это прекрасный механизм для развития творческих способностей ребенка, а также возможность определить, к какому виду деятельности ребенок имеет больше склонности или способности.

Можно выделить несколько аспектов этого вида детского творчества и значения его для образования детей дошкольного возраста:

– занятия анимацией с дошкольниками позволяют ввести детей в сформировавшийся культурный контекст через интересную для них форму творчества, т.е. через актуальный для них вид искусства, посредством которого можно всесторонне развивать их художественно, согласно современным требованиям;

– занятия анимацией позволяют интегрировать различные виды детской деятельности, объединить естественные для дошкольников культурные практики в единое целое, обуславливает взаимосвязь различных областей знаний;

– занятия анимацией помогают познакомить детей с современными техническими средствами и возможностью создания современных технических видов искусства;

– занятия анимацией формируют личностные качества: инициативу, настойчивость, трудолюбие, ответственность, коммуникабельность и т.д., то есть целевые ориентиры, которые определены ФГОС дошкольного образования как результат.

Мультипликационная деятельность позволяет использовать в работе с дошкольниками как нетрадиционные формы работы, так и оптимизировать те формы работы, которые уже приняты в детском саду. К нетрадиционным формам работы, которые используются в анимационной педагогике относятся:

– киноведческие просмотры (форма общения, которая создает условия для развития общения в среде сверстников и обогащения отношений в семье и направлена на воспитание культурного зрителя);

– проектирование будущего кадра мультфильма и его фотографирование (закладывает основы восприятия современного языка графического дизайна и создания собственных произведений с использованием современных технических средств, культуру кадра);

– звукозапись (развивает речевые навыки дошкольников, формирует выразительность речи, развивает предпосылки компьютерной грамотности).

Детская мультипликационная деятельность позволяет придать большую осмысленность традиционным формам работы:

– коллективная и семейная деятельность (социально-коммуникативное развитие) обретает в мультипликации больший смысл, поскольку это бесспорно коллективное искусство;

– синтез искусств и полихудожественная деятельность (целостность картины мира, проектное мышление) основа для мультипликации, поскольку она сама является синтезированным искусством.

В основе развития мультипликационной деятельности детей лежат следующие теоретические положения:

– положение теории творчества Я.А. Пономарева: творческие способности существуют параллельно и независимо от общих и специальных способностей;

- положение теории развития изобразительных навыков детей Т.С. Комаровой: развитие художественно-творческих способностей в одном виде художественной деятельности способствует развитию способностей к другому виду художественной деятельности;
- теоретические положения А. А. Мелик-Пашаева, З.Н. Новлянской о развитии основ художественно-творческой деятельности детей;
- методологические положения Дж. Родари о развитии речевого творчества дошкольников;
- методологические положения Парамоновой Л.А. о развитии творческого конструирования дошкольников;
- теоретические положения Красного Е.Ю. о том, что в основе анимационной педагогики лежат:
  - ✓ методология развития детей средствами анимационного кино, основанная на том, что творческими способностями наделен каждый;
  - ✓ мультипликация предоставляет возможность ребенку осваивать объекты окружающей действительности в соответствии со своими интересами и делать их составной частью выразительных средств мультипликации;
  - ✓ методология, основанная на интеграции и комплексном использовании разных видов детской деятельности в процессе работы над созданием мультфильма

**Цель формы организации образовательной деятельности "детская мультстудия"** развитие творческой деятельности детей в процессе создания собственного медиапродукта (мультфильма). При этом сам мультфильм является не целью, а лишь средством развития ребенка.

Большая часть программного материала реализуется в ходе свободного общения педагога с детьми через организацию творческой деятельности детей, в процессе речевых игр, продуктивной деятельности, ознакомление с компьютерной техникой, овладение навыками анимационных техник.

Каждое занятие детей в мультстудии подчинено определенным принципам:

- принцип событийности, который означает, что на каждом занятии происходит что-то важное, а для каждого ребенка совершается какое-то открытие.;
- развитие детей в порядке усложнения: от видоизменения сказок до придумывания собственных историй, от съемки коротких (из двух-четырех кадров) мультфильмов до мультфильмов, требующих большего количества кадров;
- реализация деятельности от постановки творческой задачи до достижения творческого результата. Таким результатом может быть полностью готовый мультфильм, либо отдельные творческие работы, создаваемые в ходе его подготовки (история-сценарий, персонажи мультфильма, декорации);

- взаимосвязь творческого и познавательного развития. Создание мультфильма – это не только творческий процесс, но и исследовательская деятельность дошкольников: знакомство с историей мультипликации, придумывание из чего лучше всего сделать елочки, тележку, как заставить трубу паровоза дымить и т.д., освоение анимационных техник.

Создание мультипликационного фильма поэтапный процесс, на каждом из этапов решаются свои задачи и используется определенный набор методов и приемов.

Этапы работы	Содержание деятельности	Формы и виды совместной деятельности
Подбор или сочинение истории, сюжета	Ознакомление с жанрами литературного творчества: сказки, стихи, фольклор. Осмысленное восприятие литературных произведений. Развитие речевого творчества. Начальные представления об основах драматургии, построения мультсюжетов. Речевое творчество, пересказы и чтение литературных произведений. Создание собственного сюжета, собственного литературного сценария.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- речевые игры;</li> <li>- составление рассказов по картинкам и по схемам;</li> <li>- театрализации;</li> <li>- игры на развитие речевого творчества;</li> <li>- пересказ;</li> <li>- рифмотворчество;</li> <li>- творческое рассказывание по картине;</li> <li>- лего-загадки</li> </ul>
Выбор анимационной техники	Представления о жанре мультипликации, о процессе создания мультфильма, о профессиях аниматора, звукорежиссёра, оператора. Виды анимации, применяемые материалы и техники (пластилиновая, предметная, перекладка, природные материалы, лего-мультфильмы и др.).	<ul style="list-style-type: none"> <li>- познавательные беседы о жанре мультипликации;</li> <li>- просмотр и обсуждение мультфильмов;</li> <li>- виртуальные путешествия в мастерскую аниматоров</li> </ul>
Создание декораций, персонажей	Освоение умений сочетать различные изобразительные техники и конструирование, ознакомление со средствами выразительности (цвет, форма, размер), развитие представлений о композиции. Развитие навыков грамотного изображения фонов, героев, бутафории. Виды конструирования. Наглядное моделирование. Создание образа. Работа в группе, распределение ролей по созданию декораций и ЛЕГО-персонажей. Компоновка сцен для обеспечения плавного перехода и сохранения структуры истории. Творческое конструирование.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- конструирование по образцу, по условиям, по схеме, иллюстрациям, фотографиям, по замыслу</li> <li>- создание ЛЕГО-персонажей и декораций</li> <li>- «раскадровка» сцен с помощью ЛЕГО</li> </ul>

Съемка мультфильма	Работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение. Схема работы: одно занятие – один мультфильм. Создание длинных мультфильмов со множеством кадров. Схема работы – съемка отдельных сцен мультфильма. Знакомство с секретами мультипликации. Как сделать фильм интересным. Фотосъемка.	- игра «Я – фотограф» - съемка мультэтюдов по каждому секрету анимации - покадровая съемка мультфильмов
Озвучивание мультфильма	Дикция, выразительность речи, пластика, мимика, жесты, особенности движения. Вся эта деятельность помогает ребенку представить себе зрительно, как должно выглядеть в фильме движение героя, жест, мимика, как может звучать речь или голоса животных. Виды звуков (музыка, речь, голоса животных, шумы, пауза). Роль музыки, речи, шумов в мультфильме.	- просмотр и обсуждение мультфильмов - игры и упражнения на развитие выразительности движений и речи - этюды на одушевление и перевоплощение - подбор шумов для озвучки - запись закадрового текста
Просмотр и обсуждение мультфильма	Просмотр собственных мультфильмов. Закрепление представлений о средствах выразительности. Знакомство с лучшими произведениями анимации. Обсуждение любимых мультфильмов. Виды мультфильмов (познавательные, сказочные, реальные истории). Нравственные качества героев.	- просмотр и анализ созданного мультфильма - просмотр и анализ мультфильмов для детей

Все виды деятельности объединяются в готовом продукте – мультфильме.

Совместная деятельность с детьми в мультипликационной деятельности строится по определённому алгоритму, что позволяет учитывать деятельности подход в образовании. Каждое занятие с детьми – это этап работы над мультфильмом, который заканчивается конкретным результатом (сценарий мультфильма, ЛЕГО-персонажи и декорации, отснятый мультфильм или эпизод, запись звука).

Рассмотрим эти этапы на примере мультфильма «Нянина сказка», созданного детьми старшей группы по мотивам музыкального произведения П.И.Чайковского.

Перед тем, как создать сценарий, следует познакомить детей с композитором П.И. Чайковским и его произведением «Нянина сказка». Рассказ педагога должен сопровождаться демонстрацией фотографий, иллюстраций, прослушиванием звукозаписей с обязательным обсуждением

увиденного и услышанного с детьми. Какую бы вы сказку сочинили дети, если бы слышали такую мелодию? Добрые или злые сказочные герои в ней встретились? Почему они так решили? Какой будет конец сказки? Чем сказка отличается от рассказа?

Для создания истории по мотивам музыкального произведения «Нянина сказка» был выбран прием из «Грамматики фантазии» Дж. Родари – разноцветные дорожки. Но чтобы помочь детям сохранить структуру рассказа (начало, кульминация и развязка) целесообразно использовать вопросы: Кто? Где? Когда? Что произошло?

«Сегодня нашим помощником в сочинении сказки будет конструктор ЛЕГО. Он не просто поможет построить сказочный сюжет, но и придумать саму историю. Не верите? Для этого у меня есть чудесный мешочек, в котором спрятались кубики ЛЕГО. Мы будем доставать по одному кубику, его цвет подскажет нам события и героев сказки. Итак, первый вопрос: «Кто будет героем сказки?»

*Один из детей достает первый кубик из мешочка (у нас оказался кубик розового цвета)*

Кто бы это мог быть? – *принцесса*

Она будет злой или доброй? Но мы с вами поняли, что в сказке будет и злой герой. Достаем еще один кубик и решим, кто это будет.

*Теперь другой ребенок достает кубик из мешочка (ребенок на данном занятии достал кубик черного цвета)*

А кто же это может быть? – *злой колдун*

Замечательно, герои есть, второй вопрос: «Где они жили?»

*Следующий из детей достает кубик (попался кубик зеленого цвета).*

Где они могли жить? (*принцесса любила гулять по саду, а злой колдун жил в заколдованном лесу*)

Следующий вопрос: «Когда происходили сказочные события?»

*Следующий из детей достает кубик из мешочка (попадает белый цвет)*

Смотрите, цвет нам подсказывает когда? – *зимой*

Отлично, ну а теперь самый главный вопрос: «Что же случилось?». Кто рискнет достать кубик?

*Желающий ребенок достает кубик (попадает коричневый).*

Так, и что же мы придумаем? Что коричневый цвет нам подскажет? – *колдун предложил принцессе отравленную шоколадную конфету.*

Прекрасно, но мне хочется узнать, что же случилось дальше. А вам интересно?

Давайте определим, сколько еще кубиков достанем из мешочка, чтобы узнать что случилось? *По предложениям детей достать нужно еще два кубика.*

Хорошо, но только помните, что сказка должна закончиться на последнем кубике.

*Дети достают два кубика, определяя события сказки с опорой на ассоциации, которые вызывает цвет кубика. Мы достали еще красный и желтый цвет».*

После того, как сочинена сказка, приступаем к созданию персонажей. Обговариваем, какие кубики нам понадобятся, чтобы изобразить героев сказки. Обсуждаем их характер, поведение. Как мы изобразим заколдованный



лес и сад принцессы. Затем наступает черед из конструирования из ЛЕГО. В данном случае видом конструирования будет конструирование по замыслу. Работа детей организуется группами, распределяются обязанности как между группами, так и внутри групп. На этом этапе детям даются объяснения как составить сцены, чтобы переход между ними был плавный и не нарушал структуру сказки. Таким образом, конструируется пять сцен, которые будут символизировать начало, кульминацию и конец сказки.

Съемка мультфильма осуществляется покадрово на цифровой фотоаппарат. Для этого нужным образом выставляются декорации и персонажи. Получение плавных и реалистических движений требует большого числа кадров. Эта работа монотонная и долгая. А так как дошкольники не любят монотонности, быстро теряют интерес, необходимо выбирать такие формы организации работы детей и виды представления визуальной информации, которая позволит дошкольникам получить быстрый результат. При съемке мультфильма приоритет отдается сохранению партнерских отношений с детьми, атмосферы радости и творчества. Не стоит углубляться в технические тонкости, если это происходит в ущерб общей идее совместного проживания с детьми сказочных мгновений, наполненных открытиями, поиском, пониманием, взаимопомощью. Взрослый не должен забывать, что снимаемый ими вместе мультфильм – это средство, а не самоцель! Перед тем, как начать съемку, необходимо потренироваться управлять фигурами, перемещать их по плате, изобразить несложные жесты руками. Для начала съемки нужно закрепить фотоаппарат на штативе и разместить его напротив места развертывания сцен, чтобы снимать с одной и той же точки. Также необходимо распределить роли: кто будет оператором, кто будет следить за тем, чтобы кадр был «чистым», кто будет менять сцену и персонажей. Затем снять каждую сцену, двигая персонажи по кнопкам платы и добавляя необходимые детали. Для съемки данного фильма использован прием съемки «иллюстраций», т.е. съемки основных изменений сюжета в сказке.

Запись звука производится с помощью компьютера с использованием программы звукозаписи. Для этого актерам необходимо выучить текст наизусть и прочитать текст как можно более выразительно, и сохранить звуковой файл.

Снимки и звуковые файлы переносятся в программу монтажа и монтируются как фильм. Данный вид деятельности осуществляется педагогом, но демонстрируются детям.

Готовый мультфильм просматривается и обсуждается вместе с детьми.

Этапы, содержание, направленность участия детей в съемках фильма могут быть различными:

– **Создание персонажей и декораций.** Важно учитывать индивидуальные особенности и интересы детей. Одни дети могут рисовать схемы, другие по ним конструировать. Можно конструировать незаконченный продукт. Важно учитывать способности детей, чтобы сохранить их интерес и не оттолкнуть от

деятельности. Способности конструктивно-модельной деятельности развиваются по-разному. Бывает, что ребенок вообще не хочет конструировать из деталей ЛЕГО, тогда ему предложить украсить готовые персонажи с помощью других материалов.

– **Озвучивание мультфильма.** Необходимо придумать способ распределения ролей, если в сказке мало персонажей. Можно доверить его жребиию, определить очередность получения «главных ролей» или предложить ребятам договориться. Главное, никто не должен быть обижен. Также важно не забыть о звуках природы, бытовых шумах, возможности подбора и использования «саундтреков». Тогда «главные роли» будут у всех. Важно дать понять детям, что без их участия фильм бы не получился.

– **Съемки мультфильма.** Съемки мультфильма – долгая, кропотливая работа. Чтобы у ребят не пропал интерес, но в то же время не возникло ощущения отчужденности от процесса создания мультфильма, стоит тщательно продумывать данный этап работы. Так, можно объединить детей в группы, каждая из которых будет снимать свою часть мультфильма, либо распределять роли при съемке короткого мультфильма (оператор, его помощники, те кто двигают персонажи, ответственные за освещение и «чистоту» кадра и т.д.).

Планируемый результат в развитии творческой деятельности детей средствами анимации

Результаты освоения содержания Рабочей программы по развитию творческой деятельности дошкольников формулируются через достижение детьми следующих целевых ориентиров:

– ребенок проявляет самостоятельность и активность в совместной деятельности по созданию мультфильма

– ребенок эмоционально сопереживает героям мультфильма, положительно настроен на совместную деятельность со взрослыми и сверстниками

– ребенок конструктивно взаимодействует со сверстниками, способен договариваться в процессе съемки мультфильма, делиться изобразительным материалом в процессе создания декораций, персонажей мультфильма, способен руководить действиями сверстников в процессе покадровой съемки мультфильма. Способен выстраивать диалог со взрослым и сверстниками в процессе сочинения сценария мультфильма, использует речь для построения высказываний

– ребенок соблюдает правила игрового творческого взаимодействия, действует в соответствии с принятыми правилами работы в мультстудии. В процессе общения со сверстниками и взрослыми использует этикетные формы общения

– ребенок способен составить творческий рассказ по предложенной теме, из личного опыта. Проявляет творчество в продуктивной деятельности,

владеет выразительными средствами речи (способен передать в речи настроение героя, его отношение к другим персонажами)

– ребенок владеет безопасными способами работы с компьютером, с ножницами и др. инструментами-помощниками в продуктивной деятельности

– ребенок имеет начальные представления о процессе съемки мультфильма, о «хитростях» создания различных эффектов, имеет представления о профессиях взрослых-мультипликаторов, об истории появления мультфильмов. Умеет дать аргументированный ответ по поводу выразительных средств анимации

– ребенок проявляет склонность к экспериментированию с изобразительными материалами. Знает много литературных произведений. Владеет начальными навыками работы с внешними устройствами компьютера, необходимыми в работе над мультфильмом.

## Идеи по освоению секретов анимации дошкольниками в ЛЕГО-мультипликации

Сюжетом будущего мультфильма может стать все, что угодно. Здесь нет никаких ограничений. Развитие фантазии, воображения происходит на всех этапах создания мультфильма: новый конец сказки, сказка на новый лад, дополнение конструктора ЛЕГО дополнительными изобразительными материалами для создания декораций и персонажей, раскрытие секретов анимации, как передать с помощью звуков, голоса характер героев, настроение мультфильма. Данные идеи были выбраны из технологий творческого развития и доказали свою успешность в работе с детьми дошкольного возраста. Представляем некоторые из них.

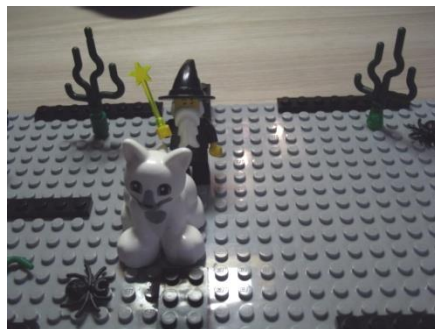
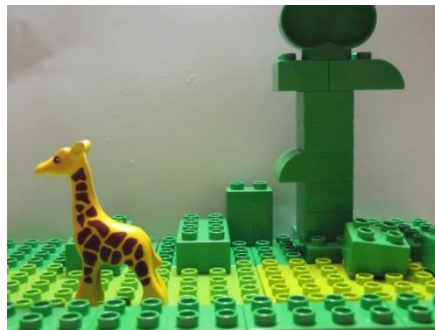
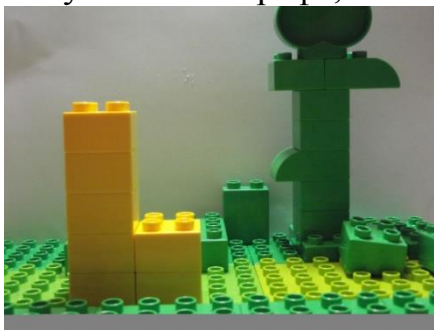
Идея 1. Большинство отечественных психологов подчеркивают образный характер творческих процессов (Л.С.Выготский, С.Л. Рубинштейн, А.В. Запорожец и др.). Поэтому в развитии творческого воображения особое внимание уделяется технике создания образов. В известной всем технологии решения изобретательских задач (Г.Альтшуллер) на помощь детям приходят различные волшебники: Всемогу, Могутолько, Великан, Кроха, Оживление, Окаменение и т.д.). Волшебные умения данных сказочных героев помогут придумать новый конец известной всем сказки. Так, на свет появляется серия мультфильмов «Сказки со счастливым концом». Почему Колобка должна съесть Лиса? Как могут помочь Колобку наши волшебники?



*Ура, Колобок вырос!*

Идея 2. Это словами легко сказать: «Вот и стал Колобок большим». А как это снять? Осваиваем первый простой секрет анимации, который мы назвали «Фокус». Почему фокус? Потому что мы как настоящие фокусники, скрываем от зрителей то, что происходит на самом деле: фокусник показывает нам шляпу – она пустая, а потом через двойное дно достает различные предметы. Дошкольники не любят монотонной работы. Поэтому предпочтительнее снимать сюжеты, которые требуют съемки малого количества кадров. В секрете «Фокус» мы снимаем только два кадра: вот колобок маленький, затем меняем его на большой и щелкаем на кнопку фотоаппарата. И вот он уже большой. Волшебство? Да! А мы – волшебники! Освоение данного приема дает возможность организовать работу каждого. Кто-то создаст этюд о превращении гусеницы в бабочку, кто-то – поздравительную открытку для

папы (рот открыт, рот закрыт, и персонаж говорит), кто-то превратит башню из кубиков в жирафа, кто-то снимет сюжет о волшебнике и т.д.



Идея 3. Вы умеете превращаться? Это совсем просто! Нужно закрыть глаза и вообразить, что ты – дерево за окном, или губка для мытья посуды, или кисточка. Такие перевоплощения полезно для развития родственного внимания (А. Мелик-Пашаев, З. Новлянская). Родственное внимание – это особое отношение ко всему живому и неживому, свойственное художникам, поэтам, музыкантам, а также просто хорошим людям. В его основе лежит ощущение единства с предметами и явлениями окружающего мира. Играя, в перевоплощения, нужно записывать все возникшие истории. А затем, перечитывая, выбирать, какая из них станет мультфильмом. На основе перевоплощений хорошо тренировать режиссерское мастерство – съемка коротких этюдов, например, о губке-грязнуле и губке-чистюле.



*Губка-грязнуля*



*Губка-чистюля*

Или придумать историю о кубиках, которые жили в коробке и очень любили перевоплощаться.



Идея 4. Вы смотрели мультфильм «Пластилиновая ворона»? Наверняка вас привлек момент, когда ворона превращалась то в собаку, то в корову. Снять это тоже оказывается не сложно и вполне под силу дошкольникам. Это второй секрет мультипликации - «Наоборот». Начинать тоже нужно с коротких этюдов. Например, превратим кучу кубиков в елку. Строим ель, затем разбираем ее кубикам и снимаем каждое изменение. Осталось только пролистать кадры в обратном порядке и готово! А где использовать этот прием – решайте вместе с детьми!



Идея 5. Пословицы – это настоящая кладовая умных мыслей. Для каждого случая можно подобрать нужную пословицу. Оказывается пословицы тоже можно оживить. Это еще один прием развития детского речевого творчества – «Живая пословица».

На каждый случай у нашего народа есть мудрая мысль – пословица или поговорка. Пословица учит, как надо поступать и как не надо, высмеивает лентяев, трусов и хвастунов. О многом рассказывает пословица. Послушайте сейчас пословицу и скажите, как вы ее понимаете: «Друзья познаются в беде». Когда так говорят? Придумайте об этом небольшой рассказ или сказку. Вот так в нашу сказку пробралась умная пословица, поселилась в ней, и живёт себе припеваючи...

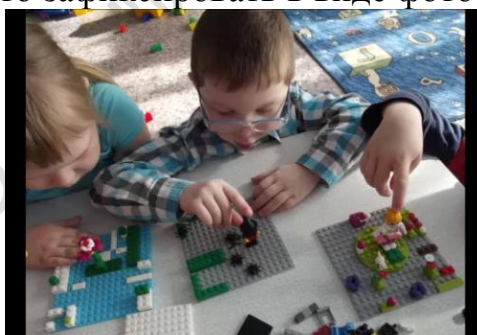


*Друзья спешат на помощь Пепти*

Кстати, оживлять можно не только пословицы, но и загадки, стихи.

Идея 6. Музыкальная сказка. Музыкальную пьесу, побуждающую к сочинительству, нужно выбрать «сюжетную», обладающую внутренней драматургией. Обычно это заложенная в рекомендуемом репертуаре для дошкольников музыка.

У композитора П.И. Чайковского была няня, которая рассказывала ему сказки. Одну сказку он запомнил и пересказал, только не словами, а звуками. Она так и называется «Нянина сказка». Сейчас мы ее послушаем и постараемся повторить с помощью слов и рисунка, конструктора, пластилина и др. Дошкольники овладевают письмом гораздо позже. Первые сказки могут быть «написаны» с помощью рисунков, сцен из конструктора или вылеплены из пластилина. В нашем случае история можно записать не прибегая к анимации, а просто зафиксировать в виде фотофильма.



Идея 10. «Невидимые ниточки» – еще один секрет съемки мультфильма. Бывают в наших историях летающие объекты. И они должны летать над полянкой, над деревьями или городом. Нужны невидимые ниточки, которые помогут снять этот полет. Держат эти ниточки наши маленькие мультипликаторы, а положение им диктует режиссер и оператор.

Невидимыми ниточками для нас стала обычная леска. Она легко крепится и довольно прочная.



*Инопланетянин в гостях у Деда Мороза*

Идея 9. Начинаем озвучивать. В мультфильме важен не только разговор. Украсит фильм и шум ветра, и шелест крыльев бабочки, и плеск воды, и скрип снега. Подобрать нужные шумовые инструменты – это тоже развитие образного мышления. Прислушиваясь к различным звукам (хруст ваты, соли, крахмала, шелест вертушки, целлофана и т.д.), дети выбирают нужный. В этом помогают игры по озвучке немых фильмов или готовых отснятых собственных мультэтюдов.



*В фильме «К нам шагает Дед Мороз» хруст соли помог передать шаги по снегу.*

Идея 10. Я – фотограф. Прежде чем начать съемку мультфильма, с детьми нужно объяснить детям сам принцип покадровой съемки. Лучше всего это сделать в игре. Рисуем на обычном листе альбома фломастером разные дорожки, на дорожках – точки – это шаги героев мультфильма. Ставим на первую точку любую, выбранную детьми игрушку (лучше из киндер-сюрприза) и начинаем «снимать». Щелчок фотоаппарата нам заменят хлопки в ладоши. Сделали шаг – хлопнули в ладоши, следующий шаг – еще раз хлопок. Сколько раз хлопнули – столько кадров нам нужно сделать, чтобы оживить нашего персонажа. Такую игру целесообразно проводить перед каждой съемкой. Даже если дети уже научились снимать и понимают, что такое покадровая съемка. Это позволяет им еще до начала съемки лучше запомнить передвижение персонажей, определить как лучше всего снять.

Идея 11. Уверенное владение фотоаппаратом – тоже искусство. Овладеть им помогают необычные соревнования – фотокроссы. Дайте детям в руки фотоаппарат и попросите найти на участке детского сада насекомых.



Фотографии размещаются в группе, в приемной, и служат материалом для исследовательской работы. Можно давать детям и творческие задания – сфотографировать «Красоту», «Радость». Что это будет для ребенка – решать ему.



Идея 12. Чтобы придумать историю для мультфильма не обязательно сочинять сказки. Можно сочинять и реальные истории. Воспитание навыков безопасного поведения у дошкольников всегда будет актуальной темой. Проигрывание вместе с детьми историй на тему безопасности ведет к прочному освоению навыков и переносу их в практическую деятельность детей. Поможет в составлении сценария мультфильма инсценировка стихотворений и рассказов.



*Правила дорожного движения*

## **Сценарий совместной образовательной деятельности с детьми в детской мультстудии**

**Тема:** «Конструируем сказку» (этап Подбор или сочинение истории, сюжета)

**Возраст:** 6 лет, подготовительная группа

**Форма организации:** подгрупповая

**Средства: зрительный ряд** – набор предметных картинок, иллюстрирующих предметы или героев известных детям сказок, салатник, большая ложка, поварские колпаки, макет сказочной книги со схемой-подсказкой «Салат из сказок»

**Раздаточный материал** карточки-схемы Проппа

**Цель:** развитие речевого творчества дошкольников

**Образовательные задачи:**

Обучающие задачи:

- совершенствовать знания детей о содержании сказок;
- освоение умения сочинять сказку на основе новой речевой игры «Салат из сказок»

Развивающие задачи:

- развивать образное, логическое мышление, фантазию и творческие способности детей;
- развивать активный словарь, выразительность речи дошкольников;

Воспитательные задачи:

- воспитывать навыки доброжелательного отношения в среде сверстников в процессе совместной деятельности;
- воспитывать интерес к художественной литературе, уважение к духовным и нравственным ценностям

## Ход деятельности


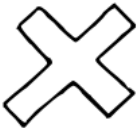



Этап работы	Содержание деятельности	Деятельность педагога (описание методов, приемов)	Деятельность воспитанников, выполнение которой приведет к достижению запланированных результатов
<p><b>I.</b> Мотивация к деятельности</p> <p><b>Цель.</b> Включение детей в деятельность на личностно-значимом уровне.</p>	<p>Ребята сегодня у нас в гостях профессор Рассказкин. Значит, сегодня мы будем... Правильно сочинять новую историю!</p> <p>Интересно, что же он нам приготовил на этот раз? А вам интересно?</p>	<p>Создание игровой мотивационной ситуации через представление игрового персонажа</p>	<p>Дети самостоятельно предполагают вид будущей деятельности</p>
<p><b>II.</b> Поиск, решение задачи, проблемы</p> <p><b>Цель.</b> Опора на опыт детей, необходимый для «открытия нового знания»</p>	<p>Открывай свой чемоданчик, профессор, мы готовы.</p> <p><i>(достаем из чемодана набор картинок, карточки-схемы Проппа, салатник и большую ложку, поварские колпаки).</i></p> <p>Хм, чтобы это значило? Ребята, для чего нужны салатник, ложка и колпак повара? Профессор, мы, что сегодня не будем сочинять сказку? Мы будем готовить? Тогда где же продукты? Здесь только карточки? Ты сегодня очень странный профессор.</p> <p><i>(раскладываем на столе карточки из сказок).</i></p> <p>Ребята, вам это ничего не напоминает? У вас есть какие-то предположения? Точно! Это же герои сказок. Давайте их все вспомним.</p> <p><b>Игра «Угадай из какой сказки»</b></p> <p>1. Кто встретился на пути Красной шапочки? Волк был злой или добрый? А если бы Красной шапочке встретился заяц, то чтобы могло случиться?</p> <p>2. Каким волшебным свойством обладало зеркало? Если бы ты был волшебником каким</p>	<p>Стимулирование общения, любознательности детей.</p> <p>Создание проблемной ситуации.</p> <p>Поддержание детской инициативы.</p> <p>Использование приема технологии развития критического мышления «Толстые и тонкие вопросы»</p> <p>Педагог предлагает детям взять любую из картинок, назвать ее и из какой сказки герой или предмет,</p>	<p>Самостоятельное решение проблемной игровой ситуации.</p> <p>Включение в игру, аргументированные ответы на вопросы</p>

	<p>волшебным свойством ты мог наделить зеркало?</p> <p>3. А какие сказки вы знаете где волк является помощником главного героя? А если бы Серый волк встретился Буратино как бы он ему смог помочь?</p> <p>4. Зачем капризной принцессе понадобились подснежники? А если бы их попросила Баба Яга, то для чего?</p> <p>5. Баба Яга в этой сказке добрая или злая, а если бы она стала доброй, то чтобы сделала?</p> <p>Мы с вами молодцы, один ребус профессора Рассказкина мы решили. Но я до сих пор не могу понять, зачем нам салатник, ложка и колпаки? А вы не догадались? Настала пора открыть энциклопедию профессора Рассказкина. (раскрывает книгу, в которой описан рецепт приготовления «Салата из сказок» в виде схемы)</p> <p><b>Решение проблемной ситуации «Секрет рецепта»</b></p> <p>Ребята, посмотрите, профессор Рассказкин предлагает нам рецепт приготовления сказки. Но что он означает? Вы догадались? Давайте попробуем вместе разобраться. (нужно смешать всех героев из разных сказок, выбрать несколько и придумать новую сказку с участием разных сказочных героев).</p> <p>Ну вот, с рецептом мы разобрались. Пришла пора приступить к делу. Вы готовы! Давайте скажем волшебные слова! Вокруг себя три раза повернись и в сказочного поварёнка превратись! Вращайтесь, вращайтесь и превращайтесь!</p>	<p>ответить на вопрос по содержанию сказки, предложенный педагогом.</p> <p>Данные вопросы, нацелены на тренировку воображения дошкольников. Высказанные предположения детей помогут им на следующем этапе занятия по сочинению сказки.</p> <p>Педагог предлагает детям раскрыть секрет рецепта «Салат из сказок» с опорой на схему подсказку.</p>	<p>Дети решают проблемную ситуацию, выдвигают свои предположения. Приходят к единому мнению</p>
<p><b>III.</b> Планирование деятельности.</p>	<p>Поможет нам сочинить сказку наш любимый конструктор сказок.</p>	<p>Организация планирования деятельности по сочинению истории с</p>	<p>Планируют ход истории, ориентируясь на карточки подсказки.</p>

<p>Совместное обсуждение решения задачи, проблемы</p> <p><b>Цель.</b> Совместное определение конкретных действий</p>	<p>Давайте вспомним, что означает каждый символ конструктора. Замечательно!</p> <p>Осталось только выбрать героев нашей будущей сказки и сочинить новую. Но у нас очень много сказок, а для того чтобы салат получился вкусным нам понадобятся не все. Итак, как мы будем выбирать «ингредиенты» нашего «салата из сказок»? <i>(с закрытыми глазами достать из салатника, с помощью считалки, перевернуть картинки и перемешать)</i>. А сколько картинок достанем? <i>(дети достают картинки)</i>.</p> <p>Ну вот у нас с вами есть необходимые ингредиенты, теперь нужно составить сказку. Я предлагаю вам посоветовавшись, составить свою сказку. Конструктор и картинки у вас перед глазами.</p>	<p>помощью конструктора сказок (карты Проппа) Поддержка самостоятельного выбора детей о способе отбора и количества карточек для будущей сказки</p>	<p>Высказывают свои идеи, приходят к одному выбору.</p>
<p><b>IV.</b> «Открытие» ребенком нового знания, освоения умения, способа деятельности</p> <p><b>Цель.</b> Развитие связной речи, умений составлять творческий рассказ</p>	<p><i>Детям предлагается составить сказку. Пока дети работают педагог контролирует работу детей, если необходимо подсказывает.</i></p> <p>Ну, что сказка готова? Тогда я предлагаю рассказать вашу новую сказку. Подумайте, кто из вас, за кого из героев сказки будет говорить, а кто будет говорить за автора.</p>	<p>Педагог напоминает последовательность сочинения сказки. Подсказывает детям необычный ход действие через предложение вопросов: «А если злой герой станет добрым (или наоборот)», «А кто может подарить этот предмет?», «А где все это произошло?» и т.п. Педагог инициирует выразительность речи детей в процессе разыгрывания диалогов.</p>	<p>Дети коллективно в процессе обсуждения приходят к одному сюжету сказки.</p> <p>Дети принимают участие в выразительном пересказе собственной сказки, самостоятельно делят роли. Дети внимательно следят за правильностью последовательностью действий сказки, если необходимо поправляют друг друга.</p>

V. Самоконтроль	Получилось сочинить новую сказку с помощью рецепта, предложенного профессором Рассказкиным? Что еще вам помогло в сочинении сказки? Можно вашу новую сказку превратить в мультфильм?	Соотнесение продукта, результата деятельности с намеченным планом	
VI. Рефлексия, анализ. <b>Цель:</b> Осознание детьми своей деятельности.	Сегодня профессор Рассказкин познакомил нас с еще одной игрой, которая помогла сочинить сказку, она так и называется «салат из сказок». Что было трудно? Понравилась ли вам наша сказка? Кто придумал начало сказки? Кто предложил интересные идеи? Чтобы вы в ней изменили или добавили?	Стимулирование детей к самоанализу и самооценке. Совместная с детьми оценка процесса и результата деятельности.	Самооценка детьми своего вклада в процесс достижения результата.
VII. Открытость	Итак, у нас с вами есть новая сказки и мы решили, что ее можно превратить в мультфильм. Какой следующий этап нашей работы? <i>(изготовление персонажей и декораций)</i> . Конечно, будем делать героев нашей сказки и ждем в гости Мага Пластилинкина. Скажите, а какой материал для будущих героев нам лучше всего использовать? Почему? Тогда я предлагаю рассмотреть разные иллюстрации в книгах, выбрать наиболее интересные и сделать альбом с будущими эскизами наших героев в виде картинок из книг.	Обсуждение с детьми продолжения работы	Представление альбома с эскизами.

### Карты Проппа – конструктор сказок

					
1. Жили-были	2. Запрет	3. Нарушение запрета	4. Отъезд героя	5. Встреча с дарителем, помощником	6. Волшебные дары






					
7. Встреча со злым героем	8. Борьба	9. Победа	10. Возвращение домой	11. Счастливый конец	

Схема-подсказка «Рецепт салата из сказок»



## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Гризик Т.И. Речевое развитие детей 5-6 лет: методическое пособие для воспитателей. – М.: Просвещение, 2015. – 152 с.
2. Гризик Т.И. Речевое развитие детей 6-8 лет: методическое пособие для воспитателей. – М.: Просвещение, 2016. – 192 с.
3. Занятия по конструированию из строительного материала. Л.В.Куцакова. М., 2007.
4. ЛЕГО-конструирование в детском саду. Е.В.Фешина, М., Творческий центр, 2012.
5. Предметно-пространственная среда детского сада: старший дошкольный возраст: пособие для воспитателей / Под ред. Н.А. Коротковой. – М.: Линка-Пресс, 2010.
6. Сидорчук Т.А., Хоменко Н.Н. Технологии развития связной речи – М.: Академия, 2004 – 304с. 4.
7. Тихеева Е.И. Развитие речи детей (раннего и дошкольного возраста) – М.: Просвещение, 2003
8. Теория и методика творческого конструирования в детском саду. Л.А. Парамонова. М., 2002.
9. Речевое развитие дошкольников: теоретические основы и новые технологии: сборник статей: соответствует ФГОС ДО / сост.: Т.В. Волосовец, О.С. Ушакова. – М.: Русское слово, 2015. – 168 с.
10. Стародубова Н.А. Теория и методика развития речи дошкольников. – М.: Академия, 2009. – 256 с.
11. . Ушакова О.С. Развитие речи дошкольников. – М., 2001. – 240 с.
12. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273 ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» [Электронный ресурс] / Режим доступа: [www.минобрнауки.рф](http://www.минобрнауки.рф). – Дата обращения: 25.12.2014
13. Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования (утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. N 1155, зарегистрированным в Минюсте Российской Федерации 14 ноября 2013 г. регистрационный N 30384) [Электронный ресурс]