

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



**МОДУЛЬ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ»**

**КУЛЬТУРНАЯ ПРАКТИКА
КОНСТРУИРОВАНИЯ**

УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ
К ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ
ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «САМОЦВЕТ»

Екатеринбург
2017

Модуль образовательной деятельности «Познавательное развитие: культурная практика конструирования».

Автор: Толстикова О.В., Скотников О.А., Шестакова Н.В.–
Екатеринбург: ГАОУ ДПО СО «ИРО». – 2017. – 192с.

Учебное пособие по реализации модуля образовательной деятельности «Познавательное развитие»: культурная практика конструирования» разработано к образовательной программе дошкольного образования «СамоЦвет».

Модуль образовательной деятельности «Познавательное развитие: культурная практика конструирования» содержит психолого-педагогические рекомендации по содержанию и организации образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста в соответствии с концепцией и методологией образовательной программы дошкольного образования «СамоЦвет». В пособии изложены теоретические основания, раскрыты особенности образовательной деятельности культурных практик художественного и технического конструирования в совместной деятельности детей и взрослых, а также детей друг с другом; показаны возможности создания развивающей предметно-пространственной среды формирования и развития конструктивной деятельности детей раннего и дошкольного возраста как культурной практики, с учетом каждого этапа возрастного развития. Модуль образовательной деятельности «Познавательное развитие: культурная практика конструирования» ориентирован на развитие конструктивной деятельности детей, предпосылок ценностно-смыслового восприятия и понимания произведений искусства, становление эстетического отношения к окружающему миру; реализацию самостоятельной творческой конструктивной деятельности детей, определяет рамочную содержательную основу, открывая возможности для творчества взрослых (педагогов, родителей детей дошкольного возраста).

Учебное пособие ориентировано на создание эффективной образовательной среды конструктивной детской деятельности, проектирование образовательного процесса в различных формах и видах конструирования, в том числе с учетом национально-культурных, социокультурных особенностей Среднего Урала.

Авторы надеются, что данные методические рекомендации помогут взрослым более четко представить себе логику построения содержания образовательной программы «СамоЦвет», стать соавторами развития конструктивной деятельности и культурной практики конструирования, учитывая особенности развития и конкретные интересы детей, определить возможности ее реализации в конкретных условиях.

Для педагогических работников и руководителей дошкольного образования, заинтересованных в развитии культурной практики литературного детского творчества, а также для родителей, воспитывающих детей дошкольного возраста.

© Институт развития образования, 2017

СОДЕРЖАНИЕ

1. Психолого-педагогические основания конструирования образовательной деятельности – культурной практики конструирования	4
2. Особенности развития конструктивной деятельности дошкольников	7
3. Культурная практика конструирования как культурный материал в мире ценностей	13
4. Перспективное планирование в рамках культурной практики конструирования	20
4.1 Конструктор образовательно-развивающих ситуаций с детьми раннего возраста (2-й-3-й год жизни)	21
4.2 Конструктор образовательно-развивающих ситуаций с детьми младшего дошкольного возраста (4-й год жизни)	29
4.3 Конструктор образовательно-развивающих ситуаций с детьми среднего дошкольного возраста (5-й год жизни)	44
4.4 Конструктор образовательно-развивающих ситуаций с детьми старшего дошкольного возраста (6-й год жизни)	60
4.5 Конструктор образовательно-развивающих ситуаций с детьми подготовительного к школе возраста(7-й год жизни)	79
5. Компьютерное конструирование детей старшего дошкольного возраста направленное на воссоздание и преобразование (комбинирование) пространственных представлений (образов)	99
6. Интеллектоформирующие и информационно-коммуникационные игровые технологии как средство формирования графических умений, зрительно-пространственного восприятия и творческих способностей детей старшего дошкольного возраста в конструктивной деятельности	107
7. Самостоятельная конструктивная деятельность детей	185
Литература	190

1. Психолого-педагогические основания конструирования образовательной деятельности – культурной практики конструирования

О формировании обобщенных представлений в процессе конструирования говорит в своих работах З.В. Лиштван. Он предполагает природу возникновения обобщений: восприятие окружающей действительности. З.В. Лиштван полагает, что в процессе обучения детей сооружению однородных предметов, построек, создаются условия для развития творческих умений в конструировании. Предлагая виды конструирования, он говорит о значении этих видов для развития ребенка: умение планировать, контролировать, исправлять ошибки. В развитии творческого потенциала детей в процессе конструирования из бумаги огромную роль играет экспериментирование.

О необходимости экспериментирования в художественном конструировании говорят в своих исследованиях многие педагоги: О.А. Сафонова, Л.А. Парамонова и др. Об экспериментировании Л.А. Парамонова говорит, как о необходимом на первом этапе обучения. Кроме того, О.А. Сафонова говорит об ошибках педагогов в обучении детей работе с бумагой. Она говорит о таких ошибках, как:

- случайный, порой не обдуманый выбор методик, которые не соответствуют специфике возрастным и индивидуальным особенностям детей, преобладание подражательных, задиактированных методов обучения («делай, как я»);
- несоответствие предметной среды целям и задачам работы и т. д.

Поэтому, считает она (и опирается на развивающую систему Л.А.Парамоновой) знания и умения, предлагаемые детям должны носить не общий, а частный характер, что будет не ограничивать, а, напротив, расширять возможности их дальнейшего использования.

Художественное конструирование несет в себе большие возможности для создания художественных образов и воплощение этих образов требует выполнения довольно сложных процедур: мыслительных, воображения, памяти.

О.А. Сафонова и Л.А.Парамонова установили взаимосвязь между условиями обучения и его успешностью.

1. Организация ознакомления детей с особенностями и возможностями бумаги, как особого конструктивного материала с целью его адекватного и сознательного использования.
2. Система постепенно усложняющихся способов, в которой более сложные включают в себя либо отдельные простые, либо новые сочетания операций способообразований.
3. Построение процесса обучения детей на игровой основе.
4. Сочетание конструктивной деятельности с другими видами деятельности детей, способствующее их взаимному обогащению и развитию.

Анализ работ педагогов и психологов, посвященных изучению возможностей формирования самостоятельной конструкторской деятельности (Г.В. Грубе, А.Н. Давидчук, Ф.В. Изотова, З.В. Лиштван, А.Р. Лурия, В.Г. Нечаева, Л.А. Парамонова и др.) позволил установить общую тенденцию развития конструкторской деятельности – перевод от подражательной деятельности к самостоятельному конструированию через постановку задач различного рода, требующих самостоятельного отбора материала, определения темы замысла, или самостоятельного поиска способов конструирования. Такое обучение способствует формированию обобщенных способов конструирования, развития умения ставить цель и искать способы ее воплощения. А именно эти умения, как отмечает Л.А. Парамонова, имеют решающее значение в развитии самостоятельной конструкторской деятельности, способствует «интеллектуально-художественному развитию», проявлению самостоятельности, инициативы и творчества.

Таким образом, исследования педагогов и психологов говорят о том, что развитие художественного конструирования из бумаги по принципу обучения обобщающему способу, дальнейшего его использования, трансформации и комбинирования способствует развитию у детей способностей к построению самостоятельной конструктивной деятельности, свободе, раскрепощенности, развитию воображения, творчества, что выражается в продуктах детской деятельности, их новизне, оригинальности.

Основные положения развития творчества у детей в процессе конструирования определила Л.А. Парамонова. На этой основе О.А. Сафоновой создана технология по обучению конструированию из бумаги. Опираясь на особенности развития ребенка разного возраста, она определяет содержание, этапы построения обучения, принципы, методику обучения на каждом этапе. Её методика предполагает широкое экспериментирование с бумагой и освоение на этой основе обобщающих способов работы. На первом этапе стоит задача по ознакомлению со способом, на втором – поиск способа (т. е. «узнавание»), перенос его в другие ситуации, а на третьем – трансформация, комбинирование, эксперимент со способами, что позволяет избежать «привязанности» каждого определенного действия к исходящему звену. Задачи, которые ставятся в процессе совместной деятельности педагога с детьми, позволяют решать не только (и не столько) технические задачи, но и способствуют развитию интеллекта, развитию психических процессов, развитию самостоятельности и творчества.

В основе формирования самостоятельного конструирования из бумаги лежит овладение обобщенными способами конструирования в процессе их «распредмечивания», под которым понимается раскрытие перед ребенком механизма образования способа и наполнение его конкретным предметным содержанием.

Важнейшими этапами обучения конструированию, направленного па такое «распредмечивание», являются:

- 1) организация вынесения способов конструирования из контекста практической деятельности конкретного характера и последующее введение их в процесс изготовления различных поделок;
- 2) предъявление задач проблемного характера, требующих соотнесения усвоенных способов с новыми условиями и обеспечения их обобщение;
- 3) самостоятельное конструирование детей по собственному замыслу.

Необходимым условием формирования самостоятельного конструирования из бумаги является отбор простых способов, позволяющих реализовать разноплановые замыслы детей.

Основными педагогическими условиями формирования самостоятельного конструирования из бумаги являются:

- отбор способов конструирования, включающих небольшое количество взаимосвязанных операций способообразования, каждая из которых приводит к ярко выраженному промежуточному изменению конструкций;
- организация процесса «распредмечивания» в определенной последовательности, при которой сначала, дети осваивают способы конструирования вне решения конкретных практических задач, а затем применяют их в новых условиях (решение проблемных задач);
- использование игровых ситуаций, отражающих ход способообразования и создающих «образ действия»;
- сочетание индивидуальных и коллективных форм работы, которые позволяют организовать содержательное общение детей, способствующее осознанию способов конструирования и повышающее продуктивность образовательной деятельности;
- обеспечение взаимосвязи конструкторской с другими видами деятельности детей (игровой, театрализованной, сюжетно-ролевой, режиссерской и др.);
- использование готовых детских работ в оформлении интерьера, в игровых макетах, как наглядный материал и т.д.

В определении способов обучения детей конструированию из бумаги необходимо исходить из следующего:

- во-первых, эти способы должны иметь небольшое количество взаимосвязанных операций способообразования, каждая из которых приводит к ярко выраженному промежуточному изменению конструкции;
- во-вторых, эти способы должны отличаться универсальностью, позволяющей получать посредством каждого из них различные поделки;

Способы относятся к основным взаимосвязанным между собой видам формообразования: складыванию, закручиванию, переплетению.

2. Особенности развития конструктивной деятельности дошкольников

Ранний возраст

Идет интенсивное познавательное развитие ребенка. Развиваются его умственные способности: формируются целенаправленное восприятие, план представлений, наглядно-действенное мышление. Появляются первые формы предварительного обдумывания возможного маршрута передвижений. Для ребенка характерно интеллектуальное решение задач, т.е. такое решение, которое основано на анализе ребенком соотношения элементов ситуации, орудий (предметов) и путей достижения цели. На данном возрастном этапе у детей появляется способность к фантазированию. Ведущая роль в познании окружающего мира в раннем детстве принадлежит восприятию. По словам Л.С. Выготского, все психические процессы развиваются вокруг восприятия, через восприятие и с помощью восприятия.

В период раннего детства формируются наглядно-действенные и первичные формы наглядно-образного мышления. В процессе предметных манипуляций с элементами конструктора выделяются отдельные интеллектуальные операции и постепенно превращаются в особую деятельность мышления: с предмета "снимается" способ (логика) его употребления и становится внутренней схемой мышления. Благодаря речи у ребенка этого возраста существенно иное качество приобретает восприятие - оно становится обобщенным, предметно-категориальным и осмысленным. Воспринимаемые ребенком вещи приобретают определенное значение и общественное назначение.

В раннем детстве происходит становление первичного идеального, внутреннего плана действий, плана представлений. Обобщенные образы предметов, схемы преобразований предметов, интенсивное развитие речи создают основу для оформления особой внутренней жизни ребенка. Его поведение, действия опосредуются внутренними образами, представлениями о предмете, о будущем.

Закономерности становления и развития конструктивной деятельности детей второго и третьего года жизни во многом определяются характером и способом со-организации его совместной жизнедеятельности со взрослым. Ребенок вошел в мир предметов и действий с ними, большую часть своего времени он проводит за изучением окружающего его мира, в упражнениях по выполнению простых двигательных навыков. Ребенок осваивает большое количество предметных действий, благодаря которым субъективно ощущает себя умелым и способным, самостоятельным в поведении. Предметные конструктивные действия открывают такую грань в жизни ребенка, как его успешность или неуспешность в многообразии конструктивных действий. Складывается первичная самооценка ребенка и связанное с ней стремление соответствовать требованиям взрослых быть "хорошим". В самооценке ребенка раннего детства почти полностью отсутствует рациональный компонент, она возникает на основе стремлений ребенка получить одобрение взрослого в ходе конструирования.

Деятельность и роль взрослого в период раннего детства изменяются; в связи с возросшими возможностями ребенка взрослые все чаще привлекают его к конструированию (с элементами конструктора, с бумагой). Изменяется и роль взрослого в сфере отношений ребенка с предметами для конструирования: взрослый (как носитель общественного опыта действий с предметами (конструктивными материалами), которыми овладевает ребенок, и как организатор его ориентировки во все расширяющемся жизненном пространстве передает ему общественно выработанные, специфически человеческие способы употребления тех или иных предметов и материалов конструирования.

Конструирование можно рассматривать как со-бытие взрослого и ребенка в раннем детстве (В.И. Слободчиков, Е.И. Исаев¹) - это их совместная, со-организованная жизнедеятельность, опосредствованная предметными действиями (действиями - теперь уже по логике предмета). Л.Ф. Обухова отмечает, что социальная ситуация развития в раннем детстве выражена в схеме: "ребенок - предмет - взрослый"². Основные интересы ребенка переносятся в область овладения способами действия в конструировании. Взрослый приобретает роль наставника, сотрудника и помощника в овладении ребенком предметными конструктивными действиями. Непосредственно-эмоциональные связи и отношения ребенка и взрослого в ходе конструирования преобразуются в предметно опосредствованные.

В ходе подражания действиям взрослого с предметами, материалами для конструирования происходит освоение конструктивных предметов и материалов, овладение предметным действием в конструировании. Именно в этом периоде впервые возникает задача обучения ребенка способу действия с конструктивными предметами и материалами со стороны взрослого и научения этому способу со стороны ребенка. Одновременно с подражанием конструктивному действию ребенок осуществляет рефлексию способа его употребления в процессе действия конструирования, взрослый осуществляет функции поощрения и контроля за ходом формирования действий в конструировании.

Центральным новообразованием раннего детства является новая форма организации сознания – «Я-действие». Благодаря речи ребенок выделяет себя из окружающего мира, осознает и выделяет свои собственные конструктивные действия, отделяет их от действий взрослого. Возникает собственное конструктивное действие - такое действие, к которому ребенок относится как к своему, им самим производимому. Это отчетливо обнаруживается в появлении личного местоимения «я», высказываний типа «Я сам». Феномен «Я сам» свидетельствует о выделении из единства «ребенок – взрослый» собственного Я. Ребенок становится субъектом им самим осознаваемых конструктивных действий.

¹Слободчиков В.И., Исаев Е.И. Основные ступени развития субъектности человека.

²Обухова Л.Ф. Детская психология: теории, факты, проблемы. М., 1995. С. 213

Средством рефлексии выступает общение взрослого и ребенка с помощью речи в ходе конструирования. Сопряженная работа этих механизмов обеспечивает усвоение предметных конструктивных действий малыша.

Для ребенка смысл производимого им конструктивного действия заключается в том, что оно производится или совместно со взрослым, или ради выполнения поручения взрослого. Это означает, что смысловой центр образовательной развивающей ситуации, в которой происходит усвоение предметных конструктивных действий, - взрослый и совместные действия с ним. При этом общий смысл может быть реализован только в том случае, если действие производится так, как показал взрослый.

Ребенок перестает обращаться к взрослому за подтверждением правильности производимого конструктивного действия только тогда, когда оно освоено (ребенок владеет им в самостоятельной деятельности), т.е. когда образец действия ребенком уже сконструирован. На всех этапах его формирования ребенок постоянно строит этот образец, а так как носитель образца - взрослый, то и сам процесс формирования образца действий для ребенка имеет смысл его отношений со взрослым в конструировании.

В усвоении предметных конструктивных действий важная роль принадлежит речи. С помощью слова в совместной конструктивной деятельности взрослый привлекает внимание ребенка к элементам конструирования, различным видам конструкторов, бумаге, направляет и организует его конструктивные действия, определяет их содержание. Речь выступает в качестве носителя опыта действий в конструировании: в ней опыт закреплён и через нее передается.

В сотрудничестве со взрослым происходит усвоение ребенком активной речи. Исследования, проведенные М.Г. Елагиной (под руководством М.И. Лисиной), показали, что процесс формирования употребления (использования) слов ребенком происходит в следующей последовательности:

- надо обратиться к взрослому;
- надо обратиться к взрослому посредством слова;
- надо обратиться к взрослому посредством определенного слова.

На последнем этапе ребенок активно ищет и создает ту артикуляционно-произносительную (фонетическую) форму, которая является образцом используемого слова³.

Ребенок в раннем возрасте овладевает лексикой, грамматикой, прагматикой языка. В раннем детстве ребенок осуществляет в ходе конструирования ряд открытий в области языка: например, что каждый предмет, элемент конструктора имеет свое название. В этот период интенсивно обогащается словарный запас ребенка. Речь превращается в основное средство общения ребенка со взрослыми и со сверстниками в ходе конструктивной деятельности. Речь становится важнейшим средством

³Елагина М.Г. Влияние некоторых особенностей общения на возникновение активной речи в раннем детстве //Вопросы психол. 1977. № 2.

организации и управления собственным поведением и является основой для психического развития ребенка в этот период.

К трем годам дети хорошо понимают все, что говорят взрослые, складывается активная речь ребенка. Ребенок от автономного, аффективно окрашенного слова переходит к словам, имеющим предметную конструктивную отнесенность, несущим функциональную нагрузку, выражающим целые предложения, а потом - к членораздельной речи и речевой форме коммуникации. Ребенок начинает обращаться в ходе конструирования к взрослому с разными просьбами, расширяются функции общения; это ведет к обогащению речи ребенка в ходе конструирования. При этом пассивная речь в развитии опережает активную. Общение выступает в раннем детстве как средство осуществления конструктивных предметных действий. В общении по поводу совместной со-организованной конструктивной деятельности со взрослым формируется и сама активная речь ребенка.

В раннем детстве ребенок уже хорошо владеет синтаксисом языка. Одновременно с усвоением лексического и синтаксического аспектов языка дети овладевают его прагматикой, т.е. социальной функцией языка. Они узнают, что речь отражает социальный статус людей, роли, ценности и т.д., и начинают понимать, что конкретные слова, тон, громкость, которыми они произносятся, синтаксис и форма обращения зависят от тех отношений, которые существуют между беседующими людьми⁴.

У ребенка раннего возраста возникает устойчивый интерес к другим детям. В круг его интересов входят сверстники. Возрастает конструктивная активность ребенка, действия, адресованные сверстнику содержат приглашение к совместному совершению тех или иных конструктивных действий, предложения нового вида игры с конструктором. Положительные контакты со сверстниками создают у ребенка общий благоприятный эмоциональный настрой, он получает новые яркие впечатления. В совместных конструктивных играх удовлетворяется его потребность в активности и развивается такое важное качество поведения как инициативность.

Ровесник открывает для ребенка новые возможности самопознания через сравнение себя с равным партнером.

Важным новообразованием субъектности ребенка раннего возраста, является гордость за достижения (М.И. Лисина). Гордость за достижения интегрирует сложившееся у детей на протяжении раннего детства предметное отношение к действительности, отношение к взрослому как образцу, знаменует новое видение ребенком себя.

Новое видение себя состоит в том, что ребенок впервые открывает действительную проекцию своего Я, которое может быть воплощено вовне, а его мерой могут служить собственные достижения ребенка в конструировании. Поэтому каждый результат конструктивной деятельности становится для ребенка и утверждением его Я. Подчиняя свою конструктивную (предметно-

⁴Крайг Г. Психология развития. СПб., 2000. С. 379-382.

практическую) активность культурной традиции, главным носителем которой является взрослый, ребенок преобразует свое отношение к нему - взрослый предстает как знаток и ценитель детских достижений в конструировании. Поэтому ребенок начинает воспринимать оценки, искать у взрослого признания своих достижений в конструировании и тем самым утверждать себя.

Одобрение и похвала рождает у малыша чувства гордости и собственного достоинства. В свою очередь, признание окружающих преобразует его чувства, испытываемые при достижении результата в конструировании: из радости и огорчения эти чувства превращаются в переживания успеха-неуспеха. Предметный мир конструирования для ребенка становится не только миром практического конструкционного действия, миром познания, но и сферой самореализации, сферой, где он пробует свои силы, возможности и утверждает себя.

Дошкольный возраст

Художественное конструирование детей дошкольного возраста направлено на создание художественных композиций и поделок из разных по форме, цвету, величине природных и бумажных материалов: самостоятельно вырезанных или готовых геометрических фигур, комочков, полосок, клочков, жгутиков и других элементов. Из них, как из кирпичиков, дети конструируют предметные, сюжетные, пейзажные и декоративные работы на разнообразных по цвету, форме, величине фоновых поверхностях – материале, принятом за фон (плотная бумага, ткань).

Выбор материала для конструирования, а также цвет, форма, величина конструкционных элементов обусловлен теми целями-замыслами, которые перед собой ставит ребенок. Материал соотносится как с замыслом, так и его реализацией в процессе создания композиции.

Художественное конструирование в значительной степени, является синтетической деятельностью, которая более всего схожа с игрой, экспериментированием, изобразительной деятельностью (аппликацией, художественным трудом и дизайнерской деятельностью детей), но в то же время имеет свои особенности. В процессе конструирования художественных композиций, дети, создавая образы, не ограничиваются передачей общего вида объекта. Они моделируют изображение объекта – передают его структуру (основные части и дополнительные элементы).

Процесс практического конструирования художественного образа (выразительного изображения) включает в себя два дополняющих друг друга компонента: моделирующий и художественный.

Моделирование (конструирование) плоскостного схематического изображения объекта из бумажных или природных элементов направлено на отображение как видимых, так и скрытых основных частей его конструкции с их внешними характеристиками. В изображении объекта передаются отношения между структурными, функциональными и пространственными характеристиками.

Каждый элемент художественной композиции выражается в плоскостной форме и вместе с тем служит трехмерной характеристикой предмета. Ребенок «переводит» на плоскость фона трехмерный мир. При таком способе конструирования изображения неизбежно допускается некоторая условность в отображении объемных предметов и объектов. Установление сходства осуществляется путем сравнения и идентификации структурных признаков отображаемого объекта с его изображением.

Художественный компонент художественно-конструкционного действия отражает эстетическое отношение ребенка к миру (понимание прекрасного) и его умение использовать средства символической выразительности для создания выразительной и гармоничной композиции, поделки. Данный компонент конструкционного действия предполагает преобразование структуры обобщенного изображения (предметного или многопредметного) в выразительную целостность с помощью самостоятельно выбранных ребенком выразительных и изобразительных средств.

Художественное конструирование позволяет ребенку понять смысл различных ситуаций ценностного содержания, «прожить» их и выразить свое отношение в работе к реальному или сказочному миру, миру ценностей культуры, максимально используя знаково-символические средства.

Художественное конструирование – развивающаяся деятельность. Ее развитие проходит путь от манипулирования с конструкционными элементами и возникновения ассоциативных образов (в оценке которых применяется только первоначальный критерий – узнавание объекта по форме) к функциональному применению их в творческой деятельности. Дети переходят к намеренному построению сначала обобщенных изображений, схематически передающих структуру определенного класса объектов (человек, животное, растение, здание и др.), затем – к построению все более выразительных художественных композиций и поделок из разных материалов.

3. Культурная практика конструирования как культурный материал в мир ценностей

В настоящее время важно, чтобы каждый педагог выстроил новые отношения с культурой, увидел в культуре цель, смысл, содержание образования. Культурные практики конструирования понимаются как самобытные, желанные, увлекательные для самого ребенка способы самоосуществления, самореализации. Это не только знакомство ребенка с культурой, содержанием культуры в разных образовательных ситуациях, знание правил и норм. Это то, что ребенок делает сам по своей собственной воле, своему желанию, по своей инициативе и взрослому это надо учитывать, поддерживать в образовательном процессе. Культурные практики не могут возникнуть сами по себе, они возникают в том что ребенок получает в общении с педагогом и другими близкими взрослыми в игре, познавательной деятельности, в конструировании, в ходе осуществления образовательной деятельности, что позволяет ребенку быть культурным и получать от этого удовольствие, благодаря этому ребенок приобретает опыт конструктивной культурной деятельности.

Целенаправленная совместная конструктивная деятельность ребенка со взрослым и другими детьми в организованных формах взаимодействия - развивающих образовательных ситуациях, это те формы и способы, в которых напрямую взрослый передает ребенку опыт конструирования, что поддерживает и войдет в культурную практику конструирования т.к. за этим следует свободная, самостоятельная, инициативная конструктивно-игровая деятельность самого ребенка на основе накопленного культурного опыта (то, что остается в результате культурных практик, это содержание, результат, это регулятор), культурных умений (то, что формируется в процессе культурных практик), культурной памяти (то, чем питается культурная практика конструирования, что помогает ребенку как личности, выстраивать отношения с другими людьми в конструктивной деятельности).

Художественное конструирование входя в комплекс различных видов активности ребенка имеет развивающий потенциал как объемлющая культурная форма для проектирования широкого диапазона работ ребенка с конкретными материалами (бумага, природный и др. материал), в том числе при использовании их в чистом виде, и в их сочетании (изготовление игрушек из природного материала, оформление поздравительной открытки, книжки-малышки, построение макетов).



Развивающие функции конструктивной деятельности связаны с широким



спектром умений, навыков, компетенций, участвуют в эмоционально-личностном становлении ребенка – в развитии его инициативы, которое проявляется в возможности проявить себя как деятеля, создателя, реализующего свои замыслы. Навыки работы с конкретными конструктивными материалами и инструментами

закладываются уже в младшем дошкольном возрасте в процессе апробирования их возможностей, действия с ними вне поставленной заранее цели (замысла). К пяти годам ребенок начинает переходить от процессуальной активности (игры-экспериментирования) с конструктивными материалами и инструментами – к целенаправленной конструктивной деятельности (цель-замысел), к семи годам ребенок мотивирован «сделать конструкцию хорошо». Таким образом, конструктивная художественная деятельность как форма созидательной активности ребенка создает условия для формирования целеполагания, произвольной организации деятельности, волевого усилия, ориентирована на достижение результата (цели-замысла) в соответствии с внутренними мотивами. Взрослый опирается на стремление ребенка к реализации определенной цели-замысла в конструировании с заданными условиями (взрослым, самим ребенком) для включения в его арсенал новых средств и способов конструирования, позволяющих совершенствовать процесс, продукт.



Рисунок 1. Способность ребенка к планомерной организации конструктивной деятельности

Конструктивная деятельность ребенка связана с развитием плановой организации деятельности и ее целевой регуляцией с использованием

различных опосредствующих звеньев между целью (замыслом) и результатом (конструктивным продуктом) – образцов и графических моделей (схем, чертежей, выкроек, пооперационных планов и др.), а также с активизацией планирующей функции речи (словесные описания условий, которым должен соответствовать продукт конструктивной деятельности) /рисунок 1/.

Становление такого рода знаково-символического опосредствования, по мнению Н.А. Коротковой – важный показатель перехода ребенка на более высокий уровень психической организации.

Разнообразные конструктивные материалы стимулируют порождение замысла и его воплощение, ставя перед ребенком вопрос «Что из этого можно сделать?», открывая широкие возможности для развития творческой активности.

Взрослый прежде всего обязан удовлетворить потребность ребенка в созидании. Чтобы почувствовать себя созидателем, ребенку нужно видеть плоды своего труда в форме личного продукта - конкретной осязаемой вещи (поделка, открытка и т.п.), которую можно держать в руках, демонстрировать другим, гордиться ею.

Постановка цели создания той или иной конструкции может осуществляться в разных формах ее представленности ребенку:

- образцы продукта в виде готового предмета, вещи или их графического изображения;
- частично заданные в самом материале элементы (незавершенные конструкции, эскизы и т.п.), ориентирующие ребенка на определенный результат (продукт конструктивной деятельности);
- графические схемы создаваемого продукта (чертежи, выкройки, эскизы);
- словесное описание цели или условий, которым должен соответствовать будущий продукт.

Исходя из этого, все многообразие содержаний для конструктивной деятельности можно задавать основания для систематизации и подбора конкретного содержания совместной деятельности взрослого с детьми через четыре типа работ по художественному конструированию /рисунок 2/ - первое основание:

- 1) художественное конструирование по образцам;
- 3) художественное конструирование по графическим схемам;
- 2) художественное конструирование незавершенного продукта (образа, композиции);
- 4) художественное конструирование по словесному описанию цели-условий.

Для детей старшего дошкольного возраста целесообразно использовать все типы работ по художественному конструированию. Каждый тип работ может быть развернут с разнообразными материалами как в чистом виде, так и в разных сочетаниях: бумага, картон, различные конструктивные объемные

модули (природный материал, кусочки ткани, живописные материалы и др.), пластические материалы (пластилин, проволока, соленое тесто).

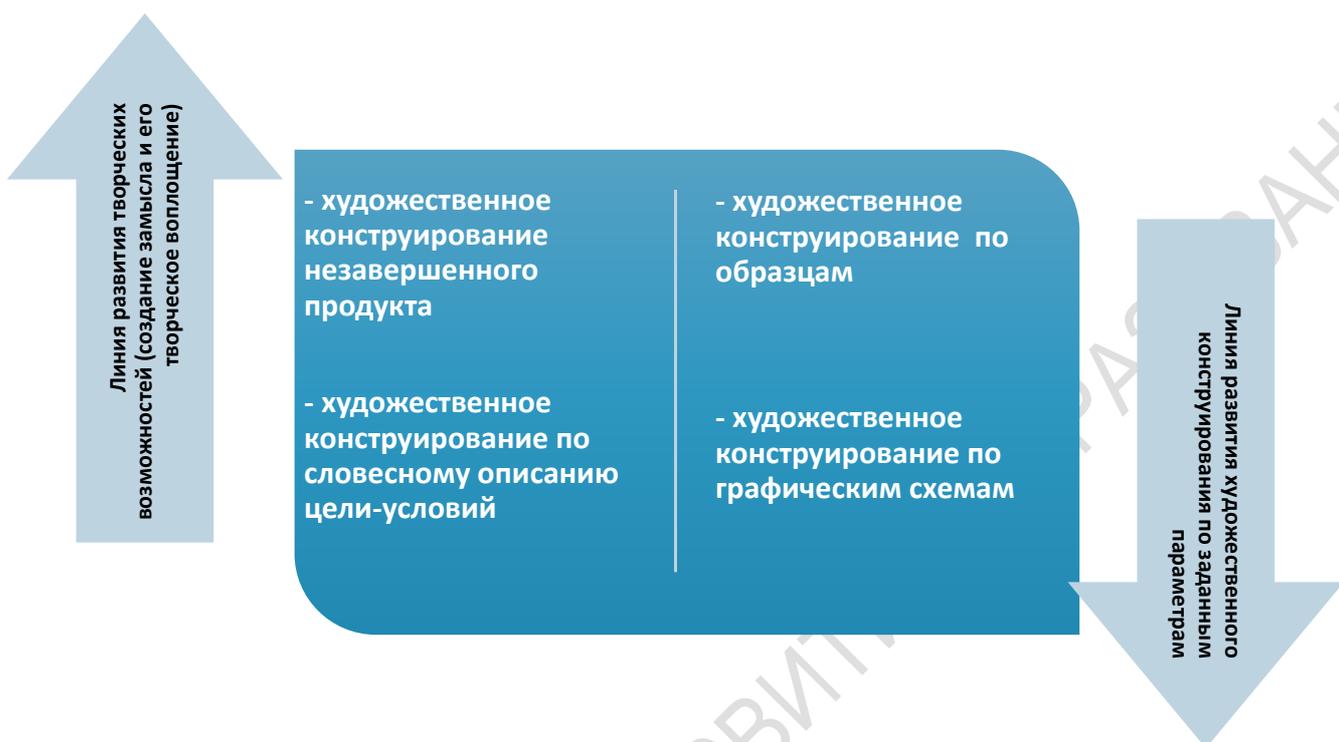


Рисунок 2. Содержания деятельности взрослого с детьми через четыре типа работ по художественному конструированию

Совместную партнерскую деятельность взрослого с детьми следует строить на содержаниях актуальных, интересных детям и ориентированных на **ценности «Семья», «Здоровье», «Труд и творчество», «Социальная солидарность»** - первое основание систематизации и подбора содержаний, с учетом **всех типов работ по художественному конструированию** (по образцам, по графическим схемам, работа с незавершенными продуктами, по словесному описанию цели-условий) – второе основание систематизации и подбора содержаний, включенных в смысловые поля, которые будут выводить конструктивную деятельность в более широкое культурное пространство, т.е. **культурно-смысловые контексты** (изготовление предметов для игры, создание макетов, изготовление украшений, сувениров, изготовление предметов для познавательной-исследовательской деятельности, создание произведений для собственной художественной галереи; создание коллекций, изготовление предметов для собственного театра, создание книги) – третье основание систематизации и конкретных содержаний для совместной конструктивной деятельности взрослого с детьми (Таблица 1).

**Систематизации и конкретных содержаний для совместной
конструктивной деятельности взрослого с детьми**

Ценности	Типы работ по художественному конструированию		Культурно- смысловые поля
«Семья»	художественное конструирование по образцам	художественное конструирование по графическим схемам	- изготовление предметов для игры; - создание макетов; - изготовление украшений, сувениров; - изготовление предметов для познавательной исследовательской деятельности;
	художественное конструирование незавершенного продукта (образа, композиции)	художественное конструирование по словесному описанию цели- условий	
«Труд и творчество»	художественное конструирование по образцам	художественное конструирование по графическим схемам	- создание коллекций; - изготовление предметов для собственного театра;
	художественное конструирование незавершенного продукта (образа, композиции)	художественное конструирование по словесному описанию цели- условий	
«Здоровье»	художественное конструирование по образцам	художественное конструирование по графическим схемам	- создание книги;
	художественное конструирование незавершенного продукта (образа, композиции)	художественное конструирование по словесному описанию цели- условий	
«Социальна я солидарнос ть»	художественное конструирование по образцам	художественное конструирование по графическим схемам	
	художественное конструирование незавершенного продукта (образа, композиции)	художественное конструирование по словесному описанию цели- условий	

Социальным опытом становится для ребенка конструктивная деятельность нравственного, ценностно-окрашенного содержания. Особенно

важным при этом может стать конструирование по сюжетам художественной литературы для детей от 3 до 5 лет, когда ребенок учится общаться с окружающими, старается самостоятельно выходить из сложных ситуаций, опираясь не только на впечатления от поведения родителей, но и на опыт художественных героев. Задачей взрослого является не только **знакомство детей с ценностью в конструктивной деятельности**, правильно передавая ребенку культурно-смысловой контекст художественного конструирования, но и стараться, чтобы он самостоятельно «обнаруживал», **осознавал и проговаривал ценности на своем языке** в ходе конструктивной деятельности, анализа продукта конструирования. Взрослый обеспечивает возможность детям в ходе конструирования проживать **ценностные ситуации и тренироваться в ценностном поведении (действиях)**, осуществлять **ценностные выборы и поступки не только в процессе конструктивной деятельности, но и включая продукт конструирования в игру, реальную жизненную ситуацию**. Педагогическая задача – посредством конструктивной деятельности организовать движение от внешнего к внутреннему плану действий, деятельности, запустить процесс формирования и провести его через ряд этапов (М.Р. Битянова). То есть, **совершая действия «в уме»**, ребенок получит **возможность действовать** не только с обобщенными образами конструктивной деятельности, но и с **достаточно абстрактными для ребенка в дошкольном возрасте нравственными понятиями** (доброта, забота, радость, дружба, успех и т.п.).

Этапы движения ребенка от внешнего к внутреннему плану действий:

1 шаг. Знакомство с ценностью. Использование в художественном конструировании примеров из художественной литературы, обсуждение реальных ситуаций с ценностной точки зрения; обсуждение значимых событий (близких детям) с нравственной точки зрения; конструирование после просмотра видео и мультипликационных фильмов (например, проекта «Гора самоцветов») и конструирование по их сюжетам.

2 шаг. Проговаривание на своем языке. Групповое обсуждение предметов, образов сконструированных детьми; включение продуктов конструирования в игровую ситуацию окрашенного содержания.

3 шаг. Проживание и тренировка. Творческая деятельность: нахождение ценностных сюжетов для конструирования (мебель для кукол из объемных модулей и бумаги; открытка для мамы); продукты конструирования для сюжетно-ролевой игры, предполагающей проживание ситуаций выбора.

4 шаг. Реальные ситуации. Проведение совместной рефлексии с детьми по результатам конструирования нравственно-ценностного содержания.

Таким образом, взрослый задействует определенные методические приемы, конструирует определенные ситуации, обучающие детей такой непростой «работе души» (осознанное методическое оформление работы с ценностями через художественное конструирование), в контексте решения ценностных задач, создания педагогически выверенных ситуаций.

Взрослым обеспечивается организация «встречи» детей с ценностным миром – создаются **специальные конструируемые образовательные ценностно-развивающие ситуации**. Для развития ценностных ориентаций у детей, педагог может использовать различные сюжеты нравственно-ценностного содержания, а также создавать по ним специальные ситуации «концентрированного» их проживания в конструктивной деятельности детей.

Исходя из этого, выстраивается модель (рисунок 3) становления и развития ценностных ориентаций, освоение ценностей ребенка посредством художественного конструирования.

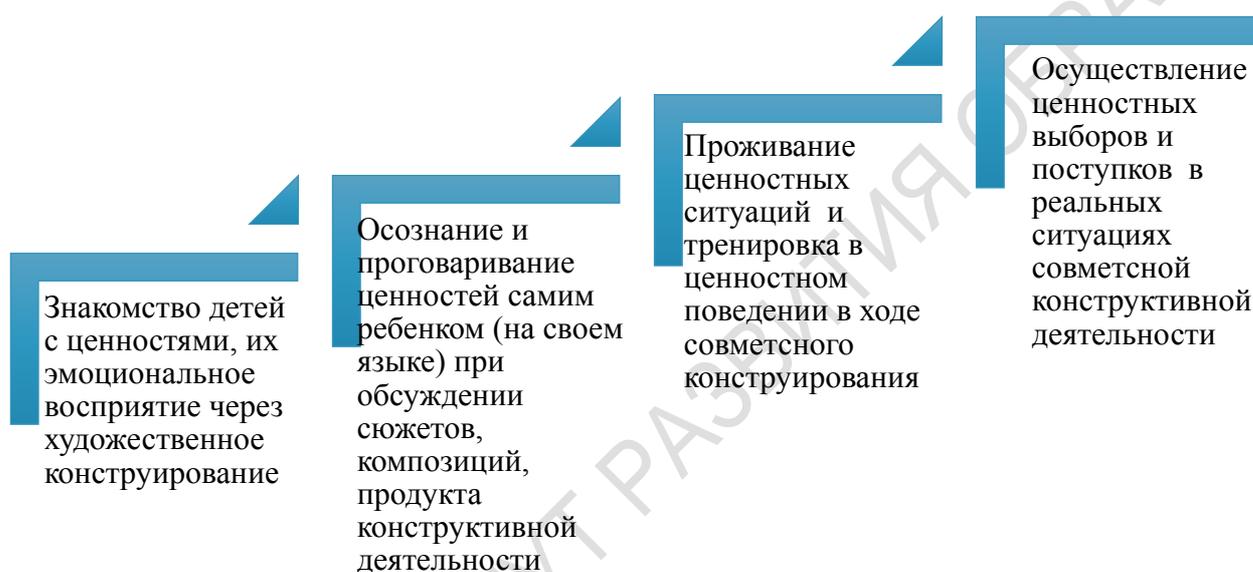


Рисунок 3. Модель становление ценностных ориентиров ребенка посредством художественного конструирования

4. Перспективное планирование содержания в рамках культурной практики конструирования

*"Едва ли есть высшее из наслаждений,
как наслаждение творить..."*

Н. Гоголь

Культурная практика конструирования

Вид деятельности детей – конструирование (художественное конструирование)

Художественно-эстетическое развитие предполагает развитие предпосылок ценностно-смыслового восприятия и понимания произведений искусства (словесного, музыкального, изобразительного), мира природы; становление эстетического отношения к окружающему миру; формирование элементарных представлений о видах искусства; восприятие музыки, художественной литературы, фольклора; стимулирование сопереживания персонажам художественных произведений; реализацию самостоятельной творческой деятельности детей (изобразительной, конструктивно-модельной, музыкальной и др.).

Извлечение из ФГОС ДО

Приоритетные задачи в рамках художественного конструирования:

Развитие и поддержка инициативы и стремления ребенка к созидательной конструктивной активности.

Формирование способности целеполаганию и волевому усилию, произвольной организации деятельности.

Развитие воображение и творческой компетентности через создание конструктивного замысла и его практического воплощения.

Освоение культурных (знаково-символических) средств фиксации будущего конструктивного продукта в форме словесного описания и графических моделей (чтение схем, чертежей, выкроек, создание своих схем).

Формирование и совершенствование способов и навыков работы с разнообразными конструктивными материалами и инструментами.

Развитие творческого мышления и воображения, умение строить выразительный образ с опорой на наглядность и на собственные представления умение преобразовывать плоскостной материал в объемные формы.

Развитие инициативной речи детей (описание своих сконструированных «героев», включение их в общий сюжет и придумывание рассказа, сказки, создание на этой основе книжек с иллюстрациями, фотографиями и т.п.).

Применение результатов собственной конструктивной деятельности в определении ребенком личностно-ценностного смысла совершенных им действий и продукта конструктивной деятельности в виде описательного рассказа, макета, схемы, модели и т.п. отражающих образ будущего художественного продукта.

4.1 Конструктор образовательно-развивающих ситуаций с детьми раннего возраста (2-й-3-й год жизни)

Содержание и условия развития художественного конструирования детей 2-3-го года жизни

Ценностный ориентир «Семья»		
<i>Эмоционально-чувственная составляющая культурной практики</i>	<i>Деятельностная составляющая культурной практики</i>	<i>Когнитивная составляющая культурной практики</i>
<i>Взрослые создают условия для:</i>		
- развития эмоционально-практического взаимодействия ребенка с членами семьи через разыгрывание простейших игровых ситуаций с материалами для художественного конструирования	- развития у ребенка умений создавать целое из частей в процессе сюжетного конструирования: длинная лавочка для бабушки и дедушки из кирпичиков, маленький мяч для себя и большой мяч для мамы и т.п.	- приобретения ребенком опыта ежедневного свободного конструирования с близкими взрослыми
- развития эмоциональной сферы ребенка и создания положительного эмоционального фона при совместной конструктивно-игровой деятельности с другими детьми и взрослыми	- сюжетного обыгрывания продуктов художественного конструирования на тему «Дом», «Семья», «Двор» и др., оформления игрового уголка	- экспериментирования ребенка с различными видами бумаги
- обозначения ребенком словами своих эмоциональных состояний, переживаемых в процессе совместного труда и творчества (нравится строить вместе с мамой, радуется, плачет)		

Ценностный ориентир «Здоровье»		
<i>Эмоционально-чувственная составляющая культурной практики</i>	<i>Деятельностная составляющая культурной практики</i>	<i>Когнитивная составляющая культурной практики</i>
<i>Взрослые создают условия для:</i>		
- развития эмоциональной сферы ребенка в процессе сюжетного конструирования вместе с близкими людьми	- безопасного манипулирования, экспериментирования с бумагой и материалами (ножницы, клей и др.)	- комфортного эмоционального состояния детей во время игры с конструктивными материалами, продуктами конструирования из бумаги
- формирования у ребенка культуры проявления эмоций в процессе игрового взаимодействия при создании продуктов	- комфортного эмоционального состояния ребенка во время игры с конструктивным материалом	
- формирования у ребенка представлений о правилах безопасности в процессе работы с инструментами, материалами (ножницы, клей, бумага и т.п.), оборудованием для художественного конструирования	- развития координации движений, крупной и мелкой моторики при совершении целенаправленных движений и действий ребенка	
	- развития у ребенка умения правильно определять мускульные усилия, необходимые для манипуляции с разными предметами (ножницы, кисть) материалами (бумага);	
Ценностный ориентир «Труд и творчество»		
<i>Эмоционально-чувственная составляющая культурной практики</i>	<i>Деятельностная составляющая культурной практики</i>	<i>Когнитивная составляющая культурной практики</i>
<i>Взрослые создают условия для:</i>		
- развития интереса ребенка к бумаге, ее качествам и свойствам	- применения умений в новых ситуациях, находить собственные	- экспериментирования, познания свойств (мнется, рвется,

	способы действия (в соответствии с индивидуальными возможностями) с бумагой	складывается) и качеств бумаги для художественного конструирования
- развития интереса ребенка к плоскостному конструированию (накладывание бумажных комочков, кусочков бумаги, вырезанных геометрических фигур на изображения)	- овладения ребенком умением различать цвет, форму, фактуру, величину средства конструирования (бумаги)	- знакомства ребенка с первыми способами работы с бумагой – сминание и разрывание, развитие умений увидеть в смятых комочках и разорванных бумажках художественный образ(желтые цыплята в траве, красные яблочки на яблоне, цветок, птичка и т.п.);
- развития инициативы в конструировании из бумаги, предоставляя ребенку возможность для выбора материала, содержания сюжета и длительности действий	- развития действий ребенка по образцу, по показу способа действия	- развития математических представлений ребенка (счет: один и много, большой – маленький, узкий – широкий; расположение в пространстве: на, под, за, перед и т.п.)
- воспитания аккуратности в процессе конструирования	моделирования ребенком объектов из нескольких частей, построения композиций, включенных в единый художественный комплекс	- обогащения представлений ребенка об окружающем мире, развитие интереса к узнаванию нового
- поддержки потребности ребенка использовать полученные знания в самостоятельной конструктивной деятельности по замыслу	- развития у ребенка умения подбирать для художественного конструирования из бумаги необходимые материалы	
- развития у ребенка эстетики восприятия окружающего мира и	- овладения ребенком умением наводить порядок после	

самого образа композиции из бумаги	конструирования, игры: убирать материалы в места хранения по определенному правилу	
	- выкладывания ребенком изображений по образцу воспитателя, по словесной инструкции	
	использования художественного конструирования для развития познавательной сферы ребенка (сенсорики, мышления, воображения, речи)	
Ценностный ориентир «Социальная солидарность»		
Эмоционально-чувственная составляющая культурной практики	Деятельностная составляющая культурной практики	Когнитивная составляющая культурной практики
<i>Взрослые создают условия для:</i>		
- инициирования доброжелательных взаимоотношений в процессе конструирования (поделиться бумагой, клеем и т.д.)	- инициирования игровых действий и игрового общения ребенка через включение в игру с продуктами собственной конструктивной деятельности, включения их в оформление игрового уголка и т.п.	- освоения ребенком способов взаимодействия со взрослым и сверстниками в процессе простейших игровых действий, ситуаций с готовыми продуктами конструктивной деятельности
- воспитания доброжелательного отношения ребенка к продуктам конструктивной деятельности сверстников	- поддержки возникновения желания детей принимать участие в создании как индивидуальных, так и	- становления художественного конструирования как совместной с другими детьми, взрослым и

	совместных со сверстниками конструкций	самостоятельной деятельности ребенка
	- воспитания эмоционального отклика ребенка на игру, предложенную взрослым, подражая его действиям и принимая игровую задачу	- развития у ребенка желаний делиться и обмениваться конструктивными материалами

**Конструктор
образовательно-развивающих ситуаций для развития детей раннего
возраста (типично для детей 1-3 лет)**

1 этап. Освоение детьми некоторых ручных и орудийных действий (умений) с бумагой. Развитие интереса, эмоционально положительного отношения к элементарным действиям с бумагой, стремления самостоятельно их выполнять.		
<i>Средства и материалы</i>	<i>Действия педагога</i>	<i>Действия детей</i>
<ul style="list-style-type: none"> - бумага разного цвета и фактуры (тонкая, плотная); - картинки с контурным изображением предметов (шарик, неваляшка, снеговик, цыпленок и др.); - клей; 	<ul style="list-style-type: none"> - располагает необходимые для конструирования материалы в поле зрения детей; - способствует манипуляторным действиям детей с бумагой - «исследованию ее свойств»; - способствует развитию произвольному движению и координации руки в ходе действий с материалами; - подготавливает детей к восприятию бумаги как материалу, который можно преобразовать; - организует игру с детьми, подкидывая кусочки бумаги над детьми («Снег идет», «Снежинки падают» и т.п.); - побуждает детей увидеть в кусочке бумаги материал для создания предмета; - побуждает детей отрывать маленькие кусочки бумаги, использовать их для создания простой картинки путем наклеивания на контурное изображение; - самостоятельно намазывает клеем и приклеивает подготовленные детьми кусочки бумаги; 	<ul style="list-style-type: none"> - с удовольствием рассматривают бумагу разного цвета; - приспосабливают движение руки к форме, величине, местоположению бумаги; - исследуют свойства бумаги: - увлечены собственным действием, манипуляцией с бумагой - мнут, комкают, скатывают, пытаются разорвать бумагу зажав ее в кулачки или пальцами,

		<p>растягивая в стороны, отрывают маленькие кусочки пальцами,</p> <p>- прислушиваются к звукам мнущейся, рвущейся бумаги,</p> <p>- растягивают тонкую бумагу в разные стороны – получают из одного куска два;</p> <p>- включаются в веселую игру с бумагой со взрослым;</p> <p>- отрывают кусочки бумаги и подают взрослому для наклеивания - «содействуют»;</p> <p>- пытаются сами наложить кусочек на лист бумаги;</p>
--	--	--

2 этап. Развитие эмоциональной отзывчивости на предложение взрослого сделать что-либо, готовности соучаствовать в совместной деятельности со взрослым. Развитие восприятия бумаги как материала поддающегося преобразованию, имеющего свои свойства и качества: мягкая, плотная, шероховатая, блестящая, матовая, разного цвета, мнется, рвется, разрезается, по разному шуршит. Способствовать эмоциональному отклику на воздействие художественно воплощенных изделий, проявлению желания, готовности участвовать самому в создании поделок, отвечающих художественным требованиям (цвет, форма, материал, композиция и др.).

<i>Средства и материалы</i>	<i>Действия педагога</i>	<i>Действия детей</i>
<p>- тонкая бумага разного цвета;</p> <p>- картинки с</p>	<p>- предлагает детям рассмотреть бумагу, поиграть с бумагой – разорвать, скатать шарики;</p> <p>- создает простейшую игровую ситуацию;</p>	<p>- эмоционально воспринимают материал для конструирования,</p>

<p>контурным изображением предметов;</p> <ul style="list-style-type: none"> - клей, клеенка; - фоновый лист плотной бумаги (с учетом сочетания цвета фона с цветом изображения); - рамки для оформления; 	<ul style="list-style-type: none"> - вовлекает детей в последовательные действия по реализации цели: в подготовку места для действия с отобранными материалами, отбор нужного материала для преобразования; - вместе с детьми раскладывает на столе все необходимые для работы предметы (кисточка, клей, бумага); - организует с детьми создание полубъемной (из бумажных шариков, комочков) и мозаичной (из кусочков) предметной аппликации; - поощряет действия активных детей, подбадривает, поддерживает тех детей, которые испытывают трудности; - намазывают клеем и самостоятельно приклеивают кусочки бумаги; - оформляет картинки – продукты деятельности детей в рамочку; - представляет каждому ребенку конечный результат; - предлагает применить для украшения интерьера кукольного уголка, подарить близким и т.п.; 	<p>действуют с ним;</p> <ul style="list-style-type: none"> - включаются вместе со взрослым в подготовку места для работы с бумагой, отбирают и раскладывают необходимый материал; - проявляют положительный интерес к действиям с бумагой, в ее преобразование - разорвать на маленькие кусочки, скатать комочки, шарики из бумаги; - вовлечен в совместную или самостоятельную деятельность по созданию продукта; - выкладывают на фоновую картинку с контурным изображением предметов – комочки или кусочки бумаги определенного цвета («желтый цыпленок на зеленой траве» и др.); - наблюдают за действиям педагога при оформлении
---	---	--

		продукта своей деятельности в рамочку; - радуются получившейся яркой, живописной картинке;
<p>3 этап. Освоение ребенком моделирования объектов из нескольких частей, построения композиций, включенных в единый художественный комплекс. Развитие у ребенка способности чувствовать и понимать красоту предметов, вещей, создаваемых руками человека. Развитие представлений о необходимых инструментах и оборудовании для конструирования из бумаги: ножницы, клей, кисточка, клеенка и др. Развитие эстетического восприятия и чувства: узнавать полученное изображение, любоваться, радоваться вместе со взрослым (вслед за взрослым)</p>		
<i>Средства и материалы</i>	<i>Действия педагога</i>	<i>Действия детей</i>
<ul style="list-style-type: none"> - бумага; - ножницы, клей, кисточка, клеенка; - фоновый лист плотной бумаги (с учетом сочетания цвета фона с цветом изображения); - рамки для оформления; 	<ul style="list-style-type: none"> - эмоционально подготавливает детей к содержательному участию в совместной деятельности по конструированию из бумаги через простейшую игровую ситуацию или через сюжет сказки; - способствует освоению действия манипуляции с ножницами, показывает как правильно держать ножницы, резать полоску бумаги; - помогает детям научиться разрезать бумагу (действовать кистью, а не всей рукой, не поднимать плечом, не напрягать все тело), резать бумагу (не рвать) открывая лезвия ножниц шире; - показывает приемы разрезания бумаги: действовать неторопливо, сначала раскрыть ножницы, потом положить полоску бумаги, от которой можно отрезать ножницами маленькую часть, после освоения этих действий – отрезать бумагу несколькими движениями; - при затруднениях ребенка, берет его руку в свои руки и дает возможность ребенку почувствовать «рисуюнок» движения руками, инструментом (помогая только после неудавшихся попыток); - включает детей в процесс создания 	<ul style="list-style-type: none"> - наблюдают за показываемым взрослым действием, воспринимают его слитно, вычленяют особенности действия; - осуществляют привлекательное действие - манипулируют с ножницами; - устанавливает связь между совершаемым действием и получаемым результатом (продуктом); - включаются в процесс создания определенного «продукта» - из нарезанных

	<p>определенного «продукта» - из заранее нарезанных кусочков и полосок бумаги вместе с детьми наклеить их на фон из цветной бумаги – сюжетной композиции «заборчик у дома» и др.;</p> <ul style="list-style-type: none"> - поддерживает, поощряет желание детей поделиться конструктивными материалами; - привлекает детей к уборке рабочего места, раскладыванию всех инструментов и оборудования на свои места; - инициирует игровые действия и игровое общение детей через включение в игру с продуктами собственной конструктивной деятельности, или включения их в оформление игрового уголка и т.п. 	<p>кусочков и полосок бумаги вместе со взрослым или самостоятельно наклеивают их на фон из цветной бумаги, в соответствии с поставленной, принятой задачей, сюжетной композицией;</p> <ul style="list-style-type: none"> - активно участвуют в уборке рабочего места, раскладыванию всех инструментов и оборудования на свои места;
--	--	--

4.2 Конструктор образовательно-развивающих ситуаций с детьми младшего дошкольного возраста (4-й год жизни)

Художественное конструирование детей младшего дошкольного возраста организуется на фоновых композициях (цветной фон большого формата для организации индивидуальной и коллективной практической деятельности детей). Фоновая композиция «подсказывает» детям тему и характер действия. Деятельность детей направляется на коллективное и индивидуальное достраивание и преобразование незавершенного объекта. Каждому ребенку предоставляется возможность самостоятельно дополнить недостающие элементы. В процессе выбора материала для конструирования (цвет, форма, величина, фактура), практического конструирования дети овладевают художественными средствами выразительности. Особое внимание в образовательной деятельности уделяется ознакомлению детей со свойствами плотной и мягкой бумаги в процессе экспериментирования с ней (рвется, скручивается, комкается, разрезается и др.), овладению способом «сминание», «разрывание», «разрезание», скручивание; достраивание незавершенной фоновой композиции; конструированию изображения объектов (простых по форме и составу частей) из готовых и самостоятельно созданных элементов, включение их в общую фоновую композицию.

Действия построения плоскостного или объемного художественного изображения объекта (композиции) из бумаги и природного материала, которыми овладели дети в совместной со взрослым и сверстниками конструктивной деятельности, переносятся ими в самостоятельную творческую деятельность из данных видов конструкционного материала и из других материалов.

Содержание и условия развития художественного конструирования детей 4-го года жизни

Ценностный ориентир «Семья»		
Эмоционально-чувственная составляющая культурной практики	Деятельностная составляющая культурной практики	Когнитивная составляющая культурной практики
<i>Взрослые создают условия для:</i>		
развертывания ребенком эмоционально насыщенных сюжетов, связанных с традициями семьи, правилами поведения в семье	передачи ребенком в созданных конструктивных постройках ярких событий происходящих в семье, традиций, праздников	приобретения ребенком опыта называния созданных предметов, сюжетных композиций в конструировании

поддержания переживания позитивных эмоций при художественном конструировании, чувства радости от совместной деятельности с близкими взрослыми и детьми	усвоения ребенком ценностей, норм и правил поведения в дружной семье при создании сюжетных построек	осознания ребенком ценности семейных отношений, традиций при создании сюжетных композиций по сказкам на тему «Дом», «Семья»
поддержания эмоционально-позитивного переживания в процессе выделения своего личного «я» при создании сюжетных композиций, переживания своей отделенности от окружающего мира	приобретения ребенком опыта ежедневного свободного художественного конструирования, объединения сконструированных предметов несложным сюжетом на тему «Дом», «Семья»	
Ценностный ориентир «Здоровье»		
<i>Эмоционально-чувственная составляющая культурной практики</i>	<i>Деятельностная составляющая культурной практики</i>	<i>Когнитивная составляющая культурной практики</i>
<i>Взрослые создают условия для:</i>		
формирования позитивного мироощущения в ходе художественного конструирования, позитивной самооценки в процессе становления самосознания и отделения своего «я» от предметов окружающего мира	развития умения ребенка управлять своими чувствами, эмоциями в процессе совместной конструкторской деятельности	формирования позитивной самооценки и развития уверенности ребенка в своих силах: я могу, я умею, при осуществлении игрового конструкторского замысла, при выборе материала для выполнения художественной композиции
формирования у ребенка умения справляться с негативными переживаниями средствами художественного	формирования правильной осанки ребенка при конструировании из бумаги	

конструирования: построить укрытие от грозы, крепкий дом для трех поросят и т.д.		
Ценностный ориентир «Труд и творчество»		
Эмоционально- чувственная составляющая культурной практики	Деятельностная составляющая культурной практики	Когнитивная составляющая культурной практики
<i>Взрослые создают условия для:</i>		
становления художественного конструирования как самостоятельности ребенка	формирования умения ребенка различать, называть и использовать в художественном конструировании простые элементы конструктора, анализировать конструкцию	развития представлений ребенка о конструировании из разных доступных ребенку материалов (бумаги и др.), овладения умениями и навыками художественного конструирования
развития устойчивого интереса к разным видам детского художественного конструирования: по образцу, конкретному условию, теме, собственному замыслу	овладения умениями анализировать образцы самостоятельно воссоздавать такую же конструкцию	знакомства ребенка со свойствами песка, снега, сооружая из них постройки, нанося на постройки из этих материалов детали декора
обеспечения (через объединение конструкций) связи художественного конструирования с игрой, речью, развитием математических представлений: (формы фигур: квадрат, куб, прямоугольник), их расположением (над, под), размером (большой, маленький, широкий, узкий, высокий, низкий, короткий, длинный), овладения умением называть	становления сенсорно- аналитической деятельности ребенка: умение вести целостно- расчлененный анализ объектов (выделение целого, его частей, затем элементов и их пространственного расположения и опять объекта в целом) формулирования и осуществления ребенком собственного замысла (выбор темы, создание	овладения представлениями (на основе наблюдения за деятельностью взрослого) о способах художественного конструирования (создание целого из деталей путем комбинаторики, настраивания и пристраивания и т.п.)

детали конструктора, их форму и место расположения	замысла конструкции, отбор элементов конструктора, способов художественного конструирования)	
развития эмоциональной отзывчивости ребенка, сопереживания в процессе изображения предметов несложной конструкции, конструирования сюжетной композиции из бумаги по мотивам художественных произведений, народных сказок, потешек	конструирование ребенком объектов, предметов из нескольких частей, построения художественных композиций, включенных в единый сюжетный комплекс ценностно-смыслового содержания	использования конструктивной деятельности в развитии познавательной сферы ребенка (сенсорики, мышления, воображения, речи, математических представлений, знаний в области конструирования и др.)
поддержания инициативы ребенка в выборе темы, сюжета, материалов для конструирования предметов, сюжетной композиции из бумаги	овладения ребенком умением различать цвета, формы, фактуру, пространственные характеристики объектов, их месторасположение на плоскости	поддержания творческой инициативы, самостоятельности ребенка при конструировании сюжетных композиций разного характера и ценностно-смыслового содержания
	овладения ребенком умением сохранять порядок в конструктивном материале: укладывать его по определенному плану (каждому элементу свое место)	поддержания детского речевого творчества (придумывание рассказов, историй) при обыгрывании сюжетной композиции
	использования ребенком конструктивной деятельности как творческого самовыражения в конструировании дифференциации разнообразных по цвету, форме, величине геометрических фигур	

	по пространственным и конструктивным свойствам, определения по названию и образцу	
	овладения способами точного соединения деталей конструктора при составлении изображений обобщенных и характерных образов, размещая детали по горизонтали, вертикали, чередуя разные элементы и их положения	
Ценностный ориентир «Социальная солидарность»		
Эмоционально-чувственная составляющая культурной практики	Деятельностная составляющая культурной практики	Когнитивная составляющая культурной практики
<i>Взрослые создают условия для:</i>		
развития желания и умения ребенка конструировать со сверстниками, умения уважать продукт деятельности товарища по группе, делиться с ним материалом, участвовать в совместной уборке поощрения коллективных форм деятельности конструктивной деятельности	обыгрывания ребенком художественных конструкций и включение их в совместную с другими детьми игру;	становления художественного конструирования как совместной с другими детьми и самостоятельной деятельности ребенка;
поддержания инициативы ребенка включения в детское сообщество для выполнения коллективных художественных конструкций, разыгрывания сюжетов	возникновения желания ребенка принимать участие в создании как индивидуальных, так и совместных со взрослым и детьми художественных	поддержки желания и умения создавать совместно постройки;

	композиций;	
усвоения ребенком ценности развития совместного конструктивного замысла	развития у ребенка умения понимать чувства и состояние другого человека, партнера по деятельности;	развития сотрудничества при осуществлении конструкторского замысла;
поддержания игровых и ролевых действий детей в процессе художественного конструирования	закрепления и соблюдения правил и норм поведения, принятых в группе при взаимодействии со взрослым и сверстниками в процессе конструирования	установления причинно-следственных связей при использовании конструкторского материала: если дружно, получается правильно, как задумывали, а если ссорились, не делились деталями, постройка не получилась;
формирования умения проявлять симпатию к другим детям, выражать ее с помощью слов и действий при развитии и обыгрывании конструкторского сюжета;	развития у ребенка умения просить взрослого о помощи в трудной ситуации, благодарить за оказанную в процессе конструирования помощь;	развития у ребенка умения формулировать выводы при завершении конструируемого объекта и описывать свой объект: мы вместе сконструировали, как хотели, у нас получилось;

**Конструкторобразовательно-развивающих ситуаций
для развития детей младшего дошкольного возраста (типично для
детей 3-4 лет)**

1 этап. Развитие действий восприятия, мышления, воображения в процессе исследования и экспериментирования с элементами материала для конструирования (бумага разного цвета и плотности). Практическое ознакомление детей со свойствами конструктивного материала в процессе экспериментирования с ним (разрывание, намочание, измятие, поддувание). Ориентация детей в сенсорных эталонах цвета, формы, величины, соотношение их со свойствами реальным предметом в окружающем пространстве.

<i>Средства и материалы</i>	<i>Действия педагога</i>	<i>Действия детей</i>
– различные виды бумаги (писчая, гофрированная, газетная, папиросная)	- предоставляет возможность проживания эмоциональных состояний	– самостоятельно рассматривают бумагу, повторяют название бумаги;

<p>столовые салфетки, ватман, картон);</p> <ul style="list-style-type: none"> - бумага различной плотности, цвета, фактуры, формы (мягкая, плотная); - практические действия с бумагой - инструменты для разрезания – ножницы; - емкости с теплой водой, клей; - комочки, полоски бумаги, созданные детьми в процессе экспериментирования с бумагой; 	<p>в ходе экспериментирования;</p> <ul style="list-style-type: none"> – знакомит детей практическим путем со свойствами каждого вида бумаги, организует условия для экспериментирования детей с бумагой; - обращает внимание детей на особенности бумаги, ее свойств через детское экспериментирование с бумагой: пощупать, помять, пошуршать и определить какой материал громче шуршит, какой легче рвется, мнется, назвать какая бумага на ощупь, какая бумага быстрее размокает в воде, комкается, скручивается рвется, режется, намокает, приклеивается и т.д. - поощряет активных детей, подбадривает нерешительных детей; - акцентирует внимание детей на преобразовании бумаги (смялась, намочила, разорвалась); - показывает приемы разрезания бумаги; - показывает приемы вырезывания фигур разной формы; - напоминает детям способы получения комочков, полосок бумаги с помощью разрывания, сминания бумаги; – обсуждает с детьми результаты деятельности с тем, чтобы их «опредметить»: на что 	<ul style="list-style-type: none"> - осуществляют выбор материала (по цвету, форме, величине, фактуре) для исследования; – ощупывают бумагу руками, называют какая она (гладкая, шершавая, волнистая); – совместно с педагогом определяют цвет бумаги, форму, величину; – беспорядочно действуют с бумагой: бросают, дуют, мнут, рвут, сминают, мочат в воде; – пытаются одинаково действовать с бумагой разной плотности; – соотносят форму, цвет, величину бумаги со свойствами реальных предметов в окружающем пространстве; - самостоятельно экспериментируют (комкают, скручивают, опускают в воду, рвут, режут ножницами) с бумагой и другими материалами разными способами; - выражают эмоциональное отношение к процессу экспериментирования и его результату; - практическим путем определяют, мягкая бумага хорошо мнется, рвется и размокает достаточно быстро в
---	--	--

	<p>похоже? что это может быть?</p> <ul style="list-style-type: none"> - помогает «увидеть» в комочках, полосках бумаги образы знакомых объектов (обводит рукой те бумажные элементы, которые на что-то похожи) - предоставляет возможность для практического применения знаний о свойствах бумаги и способов деятельности для их самостоятельного приобретения; 	<p>теплой воде; картон – очень твердый, жесткий, не мнется; ватман мнется с большим трудом и плохо размокает; бумага любой плотности приклеивается;</p> <ul style="list-style-type: none"> – воспроизводят способы работы с бумагой (сминание, разрывание); – предлагают варианты образов из комочков, полосок бумаги (ягодка, пуговица, заборчик и т.д.);
--	---	--

2 этап. Освоение обобщенных способов целостно-расчлененного обследования конструируемого образца, выполненного из бумаги. Овладение техническими действиями изготовления необходимых деталей из бумаги для конструирования на фоновых композициях.

Средства и материалы	Действия педагога	Действия детей
<ul style="list-style-type: none"> – образцы поделок из бумаги; – вопросы к детям; – образцы клочков, полосок, комков, жгутиков из бумаги; – образцы действий для создания данных элементов; – бумага и столовые салфетки разного цвета и величины; 	<ul style="list-style-type: none"> – предлагает детям рассмотреть поделку из бумаги, обводит ее рукой, называет; – обсуждает с детьми основные части поделки и их расположение уточняет вместе с детьми детали поделки (форму, цвет, величину, расположение); – демонстрирует и объясняет практические действия с бумагой, с помощью которых можно изготовить необходимые детали (заместители) для практической деятельности: ✓ отщипывание-отрывание пальчиками 	<ul style="list-style-type: none"> – отвечают на вопросы педагога о частях и деталях поделки; – называют цвет, величину, форму и расположение частей и деталей образца; – дети самостоятельно выполняют определенные действия с бумагой – изготавливают конкретные по цвету, размеру, форме и количеству элементы из определенной бумаги

	<p>мелких кусочков от бумажного листа</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ разрывание бумаги на полоски ✓ сминание пальцами бумаги в комок скручивание бумажной полоски в жгут 	
<p>3 этап. Совместная конструктивная деятельность детей и взрослого по достраиванию незавершённой фоновой композиции. Овладение способами преобразования художественных композиций и самостоятельное конструирование новых изображений разных объектов.</p>		
<i>Средства и материалы</i>	<i>Действия педагога</i>	<i>Действия детей</i>
<ul style="list-style-type: none"> – фоновая композиция; – незавершенные фоновые композиции; – незавершенные продукты конструктивной деятельности; – бумага разного цвета и разных оттенков одного цвета; – бумага разного цвета, оттенков, фактуры; – образцы вариантов изображения одного и того же объекта или явления; 	<ul style="list-style-type: none"> – предлагает детям рассмотреть фоновую композицию, обращает внимание детей на средства художественной выразительности; – обсуждает с детьми незавершенное изображение (что это? что не достаёт? как можно исправить? какие детали необходимо достроить? как их сделать?); – обсуждает с детьми, что можно изменить в общей композиции и в изображении конкретного объекта (добавить, убрать); – уточняет с детьми, как это сделать, чтобы было еще красивее, сравнивая варианты при выборе бумаги и определении внешних характеристик деталей (широкие или узкие полоски, плотные или рыхлые комочки и т.п.); – предлагает детям сконструировать из бумаги 	<ul style="list-style-type: none"> – участвуют в обсуждении средств художественной выразительности, высказывают свое эмоциональное отношение к композиции; – анализируют объект, отвечая на вопросы взрослого; – предлагают варианты создания выразительного художественного образа или явления; – самостоятельно выбирают бумагу, объясняют свой выбор и изготавливают необходимое количество деталей с помощью одного из способов работы с бумагой, определенной формы, величины и цвета с помощью одного из способов работы с бумагой (разрывают на

	<p>недостающие детали с помощью одного из знакомых способов действий с бумагой (сминание или разрывание) и достроить фоновую композицию;</p> <p>– помогает детям расположить их поделки на коллективной многопредметной композиции;</p> <p>– инициирует у детей эмоциональный отклик на средства художественной выразительности;</p> <p>– побуждает детей к эстетической оценке фоновой композиции («Как красив осенний наряд на деревьях!», «Какое голубое небо!» и т.п.)</p>	<p>кусочки, полоски, скатывают комочки);</p> <p>– достраивают композицию с помощью деталей «заместителей» выполненных из бумаги;</p> <p>– используют детали для воссоздания выразительного изображения или детализации всей фоновой композиции;</p> <p>– присоединяются к эмоциональному отклику педагога к результату (продукту) деятельности детей и копирует высказывания взрослого и других детей в аналогичных ситуациях;</p>
--	--	--

4 этап. Обобщение чувственного опыта ребенка и фиксирование с помощью наглядных средств – сенсорных эталонов, самостоятельное открытие ребенком способов действия с конструктором, конструктивными материалами. Развитие у детей умения «видеть» в различных материалах неопределенной формы образы конкретных объектов на основе организации анализа сборки и показа общих способов построения предметов определенной группы. Развитие действия «опредмечивание» в процессе экспериментирования с бумагой.

<i>Средства и материалы</i>	<i>Действия педагога</i>	<i>Действия детей</i>
<p>- новые для детей конструкторы (элементы конструкторов), игрушки;</p> <p>- предметы для освоения и закрепления сенсорных эталонов (девять цветов, пять геометрических форм (фигур) и разной величины);</p>	<p>- обеспечивает возможность детям освоить незнакомые (малознакомые) элементы конструкторов (мозаика, пазлы и др.);</p> <p>- способствует освоению действий идентификации двух-трех элементов по одному из свойств (цвету, форме или величине);</p> <p>- обеспечивает освоение детьми действия</p>	<p>- самостоятельно рассматривают элементы конструктора, игрушку берут их в руки, хаотично располагают на поверхности (в т.ч. фоновой) стола, рабочего поля конструктора;</p> <p>- уточняют форму основных частей, называют детали; рассматривают схему;</p>

<p>- бумага разного цвета и плотности (скомканная, намокшая, разорванная);</p> <p>- образы объекта;</p> <p>- рисунок, схема;</p>	<p>опредмечивания и называния, помогая «увидеть» в бесформенных клочках образы знакомых объектов, предметов (На что это похоже?), может обвести пальцем, рукой, те бумажные элементы, которые на что-то похожи;</p>	<p>конструируют путем накладывания деталей на схему, совмещая их грани с контурами изображения (можно самостоятельно без схемы);</p> <p>- сравнивают между собой, замечают сходства по одному из свойств, называют его и подбирают по этому свойству другие элементы конструктора;</p> <p>- непроизвольно комбинируют разные сочетания геометрических фигур, замечают сходство элементов с каким-то реальным предметом, объектом, называют его;</p> <p>- называют («опредмечивают») бумажные элементы со знакомыми объектами, предметами, которые с ними чем-то похожи;</p> <p>- выражают эмоциональное отношение к «увиденному» образу конкретного объекта;</p> <p>- возникновение желания конструировать, делают для себя «открытие», пытаются повторить первые образы самостоятельной конструктивной деятельности, ищут новые образы;</p>
<p>- различные виды бумаги (писчая, гофрированная,</p>	<p>- демонстрирует способы создания образов с помощью разрывания,</p>	<p>- воспроизводят способы работы с</p>

<p>газетная, папиросная столовые салфетки); - бумага различной плотности, фактуры, формы (мягкая, плотная); - инструменты для разрезания – ножницы;</p>	<p>сминания бумаги в комочки, разрывание (разрезание) на полоски, мелкие кусочки; - обсуждает с детьми результаты деятельности с тем, чтобы их «опредметить»: на что похоже? что это может быть? - предлагает детям создать образ из полученных результатов, например, забор из полосок бумаги, птичку из комочка и т.д.; - дает словесное задание в процессе анализа структуры конструируемого объекта (о его основных частях и их расположении, с выделением их формы, величины, цвета, расположения); - показывает действие целостно-расчлененного анализа структуры конструируемого объекта или его образца;</p>	<p>бумагой (сминание, разрывание); - предлагают варианты образов из комочков, полосок бумаги; - сравнивают элементы (образы) между собой, замечают сходства – приклеивают полоски бумаги на основу совместно с педагогом создают целостный образ; - активно участвуют в анализе объекта, отвечают на вопросы взрослого; - идентифицируют два-три элемента по одному из свойств (цвет, форма, величина);</p>
---	--	--

5 этап. Развитие воображения, интереса к практической деятельности конструирования и овладения действиями построения конкретного схематического изображения знакомого предмета, объекта художественной композиции в т.ч. на фоновой поверхности рабочего поля конструктора. Дистраивание незавершенного (или окончательного) конкретного изображения, овладение действиями подбора недостающих частей (с учетом не только структурных, но и выразительных особенностей конструируемого образа). Развитие стремления к самостоятельному решению конструктивной задачи и максимальному использованию изобразительных средств.

<i>Средства и материалы</i>	<i>Действия педагога</i>	<i>Действия детей</i>
<p>– незавершенные образы и композиции;</p>	<p>- организует с детьми анализ незавершенного изображения (Кто, что это? Чего не хватает? Как можно исправить? Какие детали</p>	<p>– активно включаются в процесс сотворчества (дистраивание изображения);</p>

<p>– бумага определенного цвета и фактуры;</p> <p>- фоновая художественная композиция (фланелеграф и др.), выполненная взрослым на цветном фоне малого и большого формата (для коллективной и индивидуальной работы) с незавершенным изображением одного объекта или нескольких;</p> <p>- набор геометрических фигур (квадраты, треугольники, прямоугольники, круги, овалы) разных цветов и размеров;</p> <p>- фоновые композиции передающие сезонные признаки, место действия (улица город, лес, поляна, сад, огород и т.п.);</p> <p>- два изображения одного объекта (незаконченное и окончательное);</p> <p>- вопросы взрослого для обследования объекта перед его достраиванием;</p> <p>– образцы разных поделок, полученных одним и тем же</p>	<p>необходимы для достраивания? Как достроить?)</p> <p>– организует достраивание незавершенного объекта, изображения;</p> <p>– предлагает детям закончить образ, композицию через конструирование недостающих деталей с помощью одного из способов работы с бумагой;</p> <p>– акцентирует внимание детей на то, что один и тот же способ может быть основой для изготовления самых разных конструкций;</p> <p>– обращает внимание детей на создание выразительных образов;</p> <p>- поощряет активное использование изобразительных средств в работе над композицией;</p> <p>- исключает прямые указания;</p> <p>- поощряет самостоятельное решение конструктивной задачи и использование различных изобразительных средств;</p> <p>- показывает способы плоскостного изображения объекта на фоновой поверхности»;</p> <p>- показывает способы конструирования объемных поделок и игрушек без инструментов;</p> <p>- показывает способы конструирования объемных поделок и</p>	<p>- подбирают элементы конструктора (по цвету, величине, форме) для достраивания незавершенного объекта;</p> <p>- по желанию конструируют аналогичное изображение;</p> <p>- участвуют в анализе объекта, изготавливают (подбирают) необходимые детали определенной величины, формы, цвета, количества;</p> <p>- отвечают на вопросы взрослого, следят за объяснением, сравнивают разные изображения одного и того же объекта;</p> <p>- передают не только структурные, но и выразительные особенности конструируемого объекта;</p> <p>– самостоятельно конструируют из бумаги одним из способов для создания определенного образа, композиции;</p> <p>– используют заготовки из бумаги для создания образа, композиции;</p> <p>– выбирают цвет, фактуру бумаги в соответствии с настроением, особенностями внешнего вида создаваемого образа (осенний пейзаж, зимний</p>
---	--	---

<p>способом работы с бумагой демонстрация способов видоизменения комочков, полосок бумаги для создания новых деталей образов;</p>	<p>игрушек с помощью ножниц;</p>	<p>лес, спелые яблоки, барашек и т.д.); – дают название композиции, оценку (ориентируясь на оценку взрослого); - коллективно достраивают и преобразовывают незавершенные объекты; - используют продукты конструирования в игровой деятельности;</p>
---	----------------------------------	---

б этап. Развитие целостного познавательно-эмоционального переживания, которое достигается за счет проживания ребенком различных ситуаций по поводу изображаемого в конструировании объекта или события. Овладение ребенком передачей обобщенного строения простых по структуре объектов, развитие сопереживания им, проявления эстетических чувств средствами художественной выразительности.

<i>Средства и материалы</i>	<i>Действия педагога</i>	<i>Действия детей</i>
<p>- образцы красоты разных видов предметов и объектов; - образцы эмоционального отклика и словесной оценки, данных взрослым; - изображение природных явлений, поступков детей (людей) в разных ситуациях, художественные произведения; продукты детской деятельности; изобразительные средства разных художников одних и тех же объектов (живопись, иллюстрации к</p>	<p>- организует рассматривание фоновой композиции, обращает внимание детей на средства художественной выразительности, которые использованы в ней; - обговаривает с детьми, что можно изменить в общей композиции в изображении конкретного объекта (добавить, убрать); - уточняет как это сделать, чтобы было еще красивее, сравнивает разные варианты при выборе бумаги и определяет вместе с детьми внешние характеристики деталей для конструирования; - акцентирует внимание детей на красоте композиции во всех ее проявлениях,</p>	<p>– участвуют в оценке разных проявлений красоты; – присоединяются к эмоциональному отклику взрослого, копируют его высказывания в аналогичных ситуациях (нравится, красиво, красивее, можно подарить маме, бабушке, хорошо поступил(а)); – дети узнают и называют объекты в разном исполнении, определяют, какое изображение больше нравится, пытаются объяснить свой выбор при сравнении разных изображений, выделяют в них не только объект,</p>

<p>детским книгам); - партнерская деятельность детей и взрослых;</p>	<p>эмоционально реагирует и адекватно оценивает вслух; - обращает внимание детей на красоту различных объектов и явлений (поощряет самостоятельное проявление адекватной оценки и выражение эмоционального отношения словом к красивым объектам, предметам, поступкам); - упражняет в узнавании объекта в изображении и понимании разных средств художественной выразительности для отображения красоты; - поддерживает и развивает умение замечать средства художественной выразительности в понятных детям композициях; - организует вместе с детьми рассматривание иллюстраций, слайдов (с помощью мультимедийного оборудования) разных авторов одного содержания (чем похожи, что отличает, что больше нравится, почему, что в ней красивого?), нахождение и называние объектов, адекватно оценивают красивое, определяют словом; - поощряет детей за удачно подобранный цвет, красивое, аккуратное расположение элементов;</p>	<p>но и средства которые использовал художник; – после детального обсуждения выбора материала и практической деятельности по созданию выразительного образа, самостоятельно выбирают бумагу и делают необходимое количество элементов (определенного цвета, формы, величины) для конструирования; – самостоятельно используют их воссоздания выразительного изображения или детализации, гармонизации всей фоновой композиции; – по просьбе взрослого объясняют свой выбор; – участвуют в обсуждении и выборе лучшего варианта из предложенных, согласуют свои действия с общим решением детей группы (при коллективном выполнении работы);</p>
---	--	---

4.3 Конструктор образовательно-развивающих ситуаций с детьми среднего дошкольного возраста (5-й год жизни)

Художественное конструирование детей среднего дошкольного возраста направлено на конструирование динамичных изображений людей и животных и преобразование изображение одного движения в другое; создание выразительного изображения объекта (животного, человека) детализируя его образ, внося разнообразные элементы одежды взрослого человека и ребенка в соответствии с сюжетом композиции; конструирование и преобразование декоративного узора (его готового графического изображения) – создание элементов узора по замыслу на одинаковых или разных по форме листах, в процессе конструирования декоративных композиций; овладение способом создания объемной поделки из бумаги.

Действия построения плоскостного или объемного художественного изображения объекта (композиции) из бумаги и природного материала, которыми овладели дети в совместной со взрослым и сверстниками конструктивной деятельности, переносятся ими в самостоятельную творческую деятельность из данных видов конструкционного материала и из других материалов.

Содержание и условия развития художественного конструирования детей 5-го года жизни

Ценностный ориентир «Семья»		
<i>Эмоционально-чувственная составляющая культурной практики</i>	<i>Деятельностная составляющая культурной практики</i>	<i>Когнитивная составляющая культурной практики</i>
<i>Взрослые создают условия для:</i>		
возникновения и поддержки в процессе конструирования художественных композиций чувства заботы о семье, близких людях	становления художественного конструирования как самостоятельности ребенка на основе широкого ознакомления с профессиями близких людей, познанию закономерностей соответствия каждой постройке своему назначению;	воспитания стремления ребенка узнавать от членов семьи новое, задавать вопросы, с целью отражения полученных знаний в сюжетных композициях;
	построения ребенком конструкций, отражающих пространство своей комнаты, дома своей семьи, используя для обыгрывания элементы конструктора	формирования представлений о мужских и женских ролях в процессе сюжетного конструирования по

		мотивам сказок, на бытовые сюжеты
	построения сюжетных композиций на тему «Семья», «Дом» и др. по эпизодам знакомых сказок с опорой на фоновое изображение	
Ценностный ориентир «Здоровье»		
Эмоционально-чувственная составляющая культурной практики	Деятельностная составляющая культурной практики	Когнитивная составляющая культурной практики
<i>Взрослые создают условия для:</i>		
воспитания аккуратности в процессе конструирования	развития у ребенка навыка безопасности в процессе конструирования (правильное обращение с ножницами, клеем, кистью, карандашами и т.д.).	развития кинестетической основы движений ребенка: чувствительности кожи ладоней, «мышечных» ощущений кисти, пальцев в работе с разнофактурным конструктивным материалом
содействия осознанному выполнению требований безопасности, проявлению осмотрительности и осторожности в ходе художественного конструирования;		развития у ребенка зрительно-пространственной ориентации в микропространстве (лист, объемная поделка, конструкция и т.п.)
воспитания у ребенка эмоционального отклика на красоту рукотворного мира		организации прогулок в природу для целенаправленного сбора материала, как важного начала подведения ребенка к образному видению окружающего мира.

Ценностный ориентир «Труд и творчество»		
Эмоционально-чувственная составляющая культурной практики	Деятельностная составляющая культурной практики	Когнитивная составляющая культурной практики
<i>Взрослые создают условия для:</i>		
развития стремления к экспериментированию с незнакомыми элементами нового для детей конструктора	освоения действий идентификации двух-трех элементов по одному из свойств (цвет, форма, величина)	освоения действий опредмечивания и называния
развития стремления ребенка к конструированию по собственному замыслу;	развития удетей действий пространственного моделирования предметов, как способов познания действительности, выделения в предметах существенных свойств и установления связи (структурные, функциональные особенности предметов) между ними;	освоения сенсорных эталонов, их практического использования в художественно-конструктивной деятельности, нахождения, узнавания знакомых, и создания новых образов из элементов конструктора;
формирования у ребенка эстетического вкуса в гармоничном сочетании элементов при оформлении конструкций	овладения умением создавать творческие постройки, отражающие их индивидуальное восприятие и эмоциональное отношение к миру в процессе специальных игровых заданий и создания построек по мотивам музыкальных и литературных произведений;	обобщения представлен и ребенка о конструируемых объектах; представления одной темы несколькими постепенно усложняющимися конструкциями;
развития художественного восприятия ребенка в процессе художественного конструирования	проведения предварительного анализа образцов;	знакомства с разными материалами и способами конструирования, приобщения ребенка к богатству естественных цветовых оттенков,

		фактуры и форм материала;
совершенствования умения сохранять порядок в строительном материале: укладывать его по определенному плану (каждой детали свое место);	- конструирования плоскостных изображений предметов (цветок, узор, домик и пр.) из готовых геометрических форм (картонных, пластмассовых элементов), располагая их в соответствии с замыслом в определенной последовательности; меняя пространственное расположение одних и тех же элементов, дети получают разные целостности (коврики с разным орнаментом, сюжетные картины, отражающие разные объекты, природные явления);	развития представлений ребенка об основах познавательной исследовательской деятельности: анализ материала по признакам; группировка элементов по системе признаков; построение гипотез (предположений) о содержании изображения на основе анализа элементов; выбор способов построения; выстраивание последовательности собирания элементов, использование комбинаторики для построения сложных объектов; внесение коррекции в процессе сборки, создание пространственного преобразования изображения;
поддержки стремления детей к конструированию по собственному замыслу;	развития самостоятельности ребенка в процессе создания художественных образов путем дополнения их не только деталями, но и изменениями их формы и величины (береза стройная - береза плакучая; медведица с медвежонком в разных позах и пр.);	развития связной речи ребенка в процессе формулирования замысла и самооценки: формирования связной контекстной речи (описание, доказательство, объяснение), обогащению словаря названиями объектов, глаголами и другими частями речи (над, под, слева, справа, внизу и т.д.);

воплощения образа воображения по собственному замыслу, с опорой на рисунок	приобщение детей к самостоятельной и совместной с другими детьми уборке строительных деталей, ориентируя их на выделение формы, цвета, величины.	организации поисковой деятельности с материалом для конструирования: выявление его свойств и возможностей, в том числе способов конструирования и крепления;
	освоения ребенком новых способов создания красочных бумажных конструкций путем складывания квадратного листа бумаги по диагонали и пополам с совмещением противоположных сторон и углов, путем их распредмечивания (способ вначале вне контекста конкретной поделки, а затем включение его в разные поделки);	
	освоения действий построения всех объектов сюжетной композиции по ценностно-окрашенному эпизоду сказки, включая изображение второго (фонового) плана	
Ценностный ориентир «Социальная солидарность»		
Эмоционально-чувственная составляющая культурной практики	Деятельностная составляющая культурной практики	Когнитивная составляющая культурной практики
<i>Взрослые создают условия для:</i>		
содействия развитию дружеских взаимоотношений между детьми на основе общего замысла, умения оценивать постройки;	формирования регулятивных (планирование деятельности, предвосхищение) и коммуникативных умений в индивидуальной и групповой деятельности со взрослым и сверстником;	- овладения разными вербальными и невербальными способами выражения благодарности, помощи друг другу в процессе изготовления конструкции;

<p>бережного отношения к постройкам, способности быстро и дружно исправлять случайное разрушение постройки;</p>	<p>приобщения детей к формам организации их самостоятельной индивидуальной работы (планирование действий, следование правилу, инструкции) и работы, выполняемой совместно с другими детьми;</p>	<p>формирования умения ребенка следовать групповым правилам взаимодействия со взрослыми и детьми в ситуации совместной конструктивно-творческой деятельности;</p>
<p>использования богатых возможностей совместного художественного конструирования для достижения детьми чувства самооценности, которое во многом определяется положением ребенка в группе сверстников, эмоциональным благополучием в ходе создания художественной композиции, успехами в нем, проявленными качествами (инициативность, коммуникативность и творчество).</p>	<p>поддержки спонтанной индивидуальной и коллективной конструктивно-игровой деятельности детей;</p>	<p>освоения ребенком способов конструктивного взаимодействия в процессе конструирования (совместное планирование и реализация замысла, совместное использование конструкции в игре);</p>

Конструктор
образовательно-развивающих ситуаций для развития детей
среднего дошкольного возраста (типично для детей 4-5 лет)

1 этап. Развитие познавательных (восприятие, мышление, воображения) и творческих способностей детей, умения выражать свое отношение к сказочным ситуациям и реальной действительности конструкторными средствами и находить средства для воплощения своего отношения в конструкторском материале к ценностно-окрашенному объекту, сюжету, в процессе экспериментирования с элементами конструктора, дополнительными деталями, аксессуарами. Освоение «языка» изобразительной деятельности (линия, форма, цвет, фон, симметрия, композиция и др.); освоение способов передачи в конструируемом объекте признаков, отличающих его среди подобных, личностных ценностно-окрашенных характеристик, действий персонажей сюжетных композиций конструкций (доброта, красота, смелость и др.)

<i>Средства и материалы</i>	<i>Действия педагога</i>	<i>Действия детей</i>
<ul style="list-style-type: none"> - разные виды (элементы) конструкторов (знакомые и новые) с геометрическими формами (элементами, деталями); - конструктивные загадки на достраивание объектов; варианты каждой загадки; - фоновые поверхности, фоновое изображение (весенний лес, поляна, сад и др.); - игровое (квадратное) поле; - в содержание работы используются 	<ul style="list-style-type: none"> - предоставляет детям возможность экспериментировать с различными видами конструктора, достраивать объекты; - организует с детьми «решение» конструктивной загадки, разных вариантов загадки на основе представления реального, сказочного объекта в качестве руководства к действию; - предоставляет возможность детям действовать не только опираться на воображения, но и основываться на реально воспринимаемую незавершенную конструкцию, не меняя конфигурацию и состав элементов заданного объекта конструкции (зависимость достраивания конструкции от цвета и квадратов 	<ul style="list-style-type: none"> - используют широкий веер конструктивных решений в ходе конструирования по замыслу, достраивания объектов; - действуют опираясь на воображение, «решают» конструктивные загадки (разные варианты загадки) на основе представления образа реального объекта (проективный образ из элементов конструктора); - апробируют решение различных вариантов достраивания конструкции опираясь на цвет, размер квадрата и игрового поля, возникающие у них образы (действие от незавершенной модели к детально представленному

сказочные, реальные ситуации ценностно-окрашенных сюжетов (действий, поступков героев);	игрового поля); - предлагает построить сюжетную композицию по эпизодам знакомых сказок ценностно-смыслового содержания с опорой на фоновое изображение;	объекту); - конструируют характерные ценностно-окрашенные образы сказочных, реальных персонажей, органично вписывая их в фоновые изображения (созданные взрослым);
---	---	---

2 этап. Освоение обобщенного способа целостно-расчлененного обследования объекта. Освоение действий «опредмечивания» и «замещения» в процессе анализа образцов и практической деятельности. Овладение техническими действиями изготовления деталей из бумаги для конструирования художественных композиций: без использования специальных инструментов, с использованием освоенных технических приемов работы ножницами.

<i>Средства и материалы</i>	<i>Действия педагога</i>	<i>Действия детей</i>
<ul style="list-style-type: none"> – образец поделки, выполненной из бумаги; – вопросы к детям; – различные виды бумаги, разной мягкости, цвета и оттенков (ватман, бархатная бумага, гляцевая, фольга, картон); – разные по размеру и цвету бумажные элементы; – фломастеры, краски, кисти, вода, ножницы; – фоновая художественная композиция; 	<ul style="list-style-type: none"> – предлагает детям рассмотреть поделку; – обсуждает с детьми детали, части поделки, их расположение, форму, размер, цвет; – привлекает внимание детей к бумажному элементу, спрашивает: «Что кто) это?», «На что (кого) похоже?»; – рассматривает с детьми фоновую композицию, задает детям вопросы по ее содержанию, деталям; – обсуждает с детьми фоновую композицию (что это?, чего недостает?, как достроить? и т.д.); – предлагает детям рассмотреть разные виды бумаги и назвать ее свойства (гладкая, блестящая, тонкая, и т.д.); – показывает и напоминает детям практические действия с бумагой: 	<ul style="list-style-type: none"> – активно участвуют в анализе объекта (поделки), отвечают на вопросы взрослого; – сравнивают разные изображения одного и того же объекта; – участвуют в обсуждении композиции, отвечают на вопросы взрослого; – определяют и называют бумагу практическим путем (ощупывают, разглядывают), обозначают возможность ее использования; – обсуждают выбор заместителей; – предлагают варианты достраивания фоновой композиции; – дети выполняют определённые действия с бумагой для получения необходимых деталей без использования

	<ul style="list-style-type: none"> – отщипывание-отрывание пальчиками мелких кусочков от бумажного листа, – разрывание бумаги на полоски, – сминание пальцами бумаги в комок, – скручивание бумажной полоски в жгут; – показывает и подробно объясняет правила работы с ножницами и способы изготовления необходимых деталей из бумаги с помощью ножниц: – разрезать полоску на квадраты, – разрезать квадраты, сложенные по диагонали, на треугольники, – срезать у квадрата и прямоугольника углы, слегка поворачивая бумагу в руке и получать фигуру округлой формы (круг, овал); – обсуждает с детьми средства выразительности, необходимые детали для дополнения и изменения образа, явления; – предлагает детям для сравнения разные варианты изображения одного и того же объекта; – обсуждает с детьми способ изготовления необходимых деталей-заместителей; – подводит детей к осмысленному поиску выразительных средств в соответствии с содержанием 	<p>специальных инструментов или с использованием ножниц;</p> <ul style="list-style-type: none"> – дети упражняются (действуют) в разрезании бумаги разными способами для получения необходимых деталей, учитывая конкретные рекомендации взрослого; – изготавливают из бумаги необходимые элементы (детали) определённой формы, величины, цвета и количества; – самостоятельно достраивают объект, конструируют, дополняют фоновую композицию; – представляет, описывает продукт собственной деятельности; – включают готовые поделки в игру;
--	--	--

	художественной композиции; - предлагает детям изготовить детали (заместители) и достроить композицию;	
<p>– квадратные листы бумаги разного цвета;</p> <p>– вопросы взрослого о способах создания образа из бумаги;</p> <p>– демонстрация способов складывания бумаги:</p> <p>1) по диагонали,</p> <p>2) пополам с совмещением противоположных углов и сторон;</p> <p>– квадратные листы бумаги разного цвета;</p> <p>– сложенные квадраты (треугольники, прямоугольники)</p> <p>– дополнительные детали (мелконарезанная бахрома, блестки, разноцветные бумажные круги, квадраты, прямоугольники, фольга, растительный орнамент и др.);</p> <p>– клей, ножницы, салфетки, фломастеры и т.п.;</p>	<p>– показывает последовательности способов складывания квадрата (по диагонали и пополам);</p> <p>– предлагает детям самостоятельно сложить квадраты;</p> <p>– обращает внимание детей на то как трансформируется квадрат при складывании разными способами;</p> <p>– демонстрирует детям способ создания поделки на основе сложенного квадрата (треугольника, прямоугольника): косынка, фартук, воротничок, шапка, конверт, почтовая открытка, сумочка;</p> <p>– акцентирует внимание детей на то, что одним и тем же способом можно создать разные поделки: косынку и воротник, шапку и фартук;</p> <p>– предлагает детям украсить поделки дополнительными деталями, аксессуарами;</p> <p>– предлагает детям дополнить композиции деталями для создания выразительного образа;</p> <p>– обсуждает с детьми расположение деталей на композиции;</p> <p>– предлагает создать атрибуты для сюжетно-</p>	<p>– наблюдают за последовательностью работы взрослого по складыванию квадрата;</p> <p>– самостоятельно складывают квадратные листы бумаги, получая новые геометрические фигуры, называют их;</p> <p>– самостоятельно выполняют один из освоенных способов с целью получения какой-либо поделки;</p> <p>– создают целостный образ конструкции путем его дополнения деталями;</p> <p>– самостоятельно выполняют необходимые поделки, детали композиции, используя знакомый (подходящий под замысел) способ конструирования из бумаги (складывание пополам и по диагонали листа бумаги квадратной формы);</p> <p>– используют разнообразные приемы разрезания бумаги: бумажную полоску, сложенную пополам на квадраты; бумажные квадраты, сложенные по диагонали на треугольники; срезание у квадрата и треугольника</p>

<ul style="list-style-type: none"> – незавершенные композиции; – готовые поделки, композиции; 	<p>ролевой игры ценностно-окрашенного содержания;</p> <ul style="list-style-type: none"> – демонстрирует способы изменения формы, величины поделки для придания большей выразительности (береза стройная – береза плакучая, заботливая медведица с игривым ласковым медвежонком в разных позах и пр.); – поощряет необычные решения детей; - отмечает особенности передачи выразительного образа; 	<p>углов (косые срезы), слегка поворачивая бумагу в руке, получая фигуру округлой формы (кружок, овал);</p> <ul style="list-style-type: none"> – выбирает место образа на общей композиции; – видоизменяет форму и величину поделки для передачи выразительности образа; – самостоятельно выбирает необходимый цвет бумаги, дополнительные детали; – представляет, описывает продукт собственной деятельности;
---	--	--

3 этап. Построение декоративных композиций из геометрических фигур, самостоятельно созданных детьми, с использованием графического изображения (схемы узора). Овладение средствами преобразования изображения (структуры объекта) в процессе конструирования художественных композиций.

<i>Средства и материалы</i>	<i>Действия педагога</i>	<i>Действия детей</i>
<ul style="list-style-type: none"> – фоновая художественная композиция; – бумага определенного цвета и фактуры; – графическая модель – схема декоративного узора; – 3-4 образца декоративного узора; – узкие полоски цветной бумаги; – ножницы; – простой карандаш; 	<ul style="list-style-type: none"> – предлагает рассмотреть несколько образцов декоративного узора, выполненного из геометрических фигур; – организует целостно-расчлененный анализ узора на образцах (обсуждает с детьми форму элементов, их расположение относительно друг друга); – демонстрирует детям способ вырезания из бумаги необходимых элементов (квадраты из узкой полоски бумаги, сложенной в несколько раз); 	<ul style="list-style-type: none"> – участвуют в анализе разных декоративных узоров, отвечают на вопросы; – сравнивают разные изображения узора; – участвуют в анализе двух графических узоров; – самостоятельно выбирает бумагу, элементы нужной фактуры для достраивания или конструирования выразительного образа, детализируя и преобразуя его;

<ul style="list-style-type: none"> – трафареты разного цвета и формы; – клей-карандаш; 	<ul style="list-style-type: none"> – предлагает детям преобразовать отдельное изображение или всю композицию, детализируя или гиперболизируя образцы с учетом содержания художественной композиции; – предлагает детям сравнить схемы двух узоров и определить разницу; – предлагает детям внести изменения в собственную схему и построить узор с учетом изменений; – предлагает детям выбрать схему декоративного узора и трафарет, на котором будут конструировать узор; – предлагает самостоятельно сконструировать задуманное; 	<ul style="list-style-type: none"> – самостоятельно делают элементы для конструирования – квадраты из узкой полоски бумаги, выбирают форму и цвет трафарета, ориентируясь на цвет квадратов; – конструируют на трафарете, ориентируясь на графическую модель; – самостоятельно конструируют новый узор по измененной схеме; – рассказывают об узоре, внесенных изменениях;
--	--	--

4 этап. Обеспечение условий для воссоздания сюжетной композиции по мотивам знакомых сказок, реальных ценностно-окрашенных ситуаций к более точному пониманию и переживанию отражаемого события (самостоятельная передача основного содержания сказки, ее главного события и характерных особенностей изображаемых объектов, сказочных персонажей, ценностно-окрашенных поступков). Развитие умений самостоятельно конкретизировать замысел будущей композиции, выбирать выразительные средства, реализовывать замысел посредством разнообразных конструктивных материалов.

<i>Средства и материалы</i>	<i>Действия педагога</i>	<i>Действия детей</i>
<ul style="list-style-type: none"> - эмоциональное чтение, рассказывание, сказки, рассказа из реальной жизни детей, обсуждение характера, поступков героев; - наглядные условные 	<ul style="list-style-type: none"> - эмоционально читает рассказывает, сказку, ситуацию из реальной жизни детей, - обсуждает характер, поступок героя; - предоставляет по условному рисунку эпизод сказки; - уточняет конструкторский 	<ul style="list-style-type: none"> - наблюдают за конструированием взрослого фонового схематического изображения (лес, поляна, двор), слушают сказку, рассказ и сопереживают героям, уточняют понимание события; - выбирают

<p>графические изображения; - незавершенные графические изображения, передающие место и время события (парадный зал, лес, комната, двор, поляна и т.п.), как фоновые изображения к возможным сюжетным композициям на конкретную ценностно-окрашенную тему предложенную взрослым («Два жадных медвежонка», «Теремок» или детьми по собственному замыслу;</p> <p>- фоновые схематические изображения, передающие время, место события, образ героя;</p>	<p>замысел детей;</p> <p>- обсуждает с детьми действия по построению характерных образов сказочных персонажей по условному рисунку;</p> <p>- предоставляет детям возможность для построения образа воображения целостных ценностно-окрашенных ситуаций в самостоятельной творческой деятельности;</p> <p>- показывает способы построения, изображения характерных образов героев сказок в сюжетной композиции, реальных сюжетов ценностно-смыслового содержания, с естественным расположением их на фоновом изображении, передающем время, место события;</p>	<p>самостоятельно элементы конструктора для реализации своего конструкторского замысла;</p> <p>- конструируют по условному рисунку эпизод сказки, реальной ситуации;</p> <p>- обсуждают, уточняют со взрослым конструкторский замысел;</p> <p>- самостоятельно определяют замысел;</p> <p>- выбирают изобразительные средства;</p> <p>- конструируют по замыслу сказочного или реального персонажа на фоновом изображении;</p> <p>- вместе со взрослым участвуют в осуществлении контроля за реализацией замысла;</p> <p>- конструируют всю сюжетную композицию, а не только изображают сказочные персонажи;</p> <p>- воплощают образы воображения с опорой на рисунок;</p> <p>- сверяют свою работу с рисунком, вносят изменения, дополнения в свою композицию;</p> <p>- воплощают образы воображения по собственному замыслу (как бы поступил герой в той или иной ценностно-окрашенной ситуации) без опоры на схематическое изображение;</p>
---	---	---

5 этап. Развитие конструктивных способностей, совершенствование технических навыков конструирования, в т.ч. из природного материала. Развитие воображения, способности к преднамеренному, произвольному характеру действий по построению выразительных изображений разных объектов и сюжетных композиций конструкций на фоновых изображениях, полях.

<i>Средства и материалы</i>	<i>Действия педагога</i>	<i>Действия детей</i>
<ul style="list-style-type: none"> - разнообразные материалы для изготовления необходимых деталей из бумаги для конструирования (кочки, полоски, жгутики, комки из бумаги) разные по цвету и величине столовые салфетки и цветная бумага; - природный материал (корнеплоды, семена, веточки и т.п.); - лопаты, совки, фанерки, формочки и другой раздаточный материал (ветки, уголь, камушки, флажки и т.п.); - чтение сказки, беседа о ее содержании, действиях персонажей; - словесные инструкции; - активная практическая поддержка; - декоративные 	<ul style="list-style-type: none"> - показывает и объясняет те практические действия с бумагой, природным материалом (в т.ч. снега и песка), с помощью которых дети смогут изготовить необходимые детали для предстоящей практической деятельности детей посредством: разрезания, отрезания, отщипывания, отрывания, разрывания и т.п.; - упражняет детей в переносе освоенных способов конструирования на другой материал; - подводит детей к качественному исполнению необходимых элементов для конструирования и преобразования; - организует конструирование одной общей конструкции или индивидуальных конструкций для самостоятельных игр конструктивным и скульпторским способом, помогает их детализовать; - привлекает внимание детей к главному – важности применения специальных средств выразительности для особенностей предмета и определения способа его 	<ul style="list-style-type: none"> - выполняют определенные действия с определенными бумагой, природным материалом – сообща заготавливают конкретные по цвету, форме, величине и количеству элементы для конструирования или изображения конкретного объекта; - конструируют динамичные изображения людей и животных (стоит, лежит, играет, бежит, идет и т.п.); - создают выразительные изображения объекта путем детализации его образа, вносят разнообразные элементы; - включают в конструкцию элементы, изображения второго (фоновое) плана (деревья, волны, дома и др.); - конструируют и преобразовывают декоративные узоры в разных вариантах цветового, ритмического решения, расположения и сочетания элементов узора в соответствии с изменениями,

<p>образцы узоров, выполненных из элементов конструктора;</p> <ul style="list-style-type: none"> - элементы конструктора и разнообразные по цвету, форме рабочие поля для конструирования декоративных изображений (красивых подносов, салфеток, ковров, платков и др.); 	<p>воспроизведения в конструкции;</p> <ul style="list-style-type: none"> - подбирает музыку и предоставляет детям возможность ее прослушать с последующим созданием конструкции под ее впечатлением; - предлагает для рассмотрения детям несколько образцов декоративного узора, выполненных из элементов конструктора, дает возможность увидеть узор в целом, затем выделяет элементы, называет их местоположение (в центре, в углу, по краям), обращает внимание на их повтор; - показывает способы конструирования декоративных композиций по схеме, образцу, замыслу; - подчеркивает ритмичность движений и способ размещения на фоновой поверхности, которая может быть разной формы (круглая, овальная, прямоугольная, квадратная и др.); 	<p>внесенными в демонстрационное графическое изображение узора, или его схемы;</p> <ul style="list-style-type: none"> - используют геометрические фигуры при составлении узора; - упражняются в самостоятельном составлении узора; - создают скульпторским способом объекты из корнеплодов, конфигурации формы которых в большей степени схожи по внешнему виду конкретного объекта; - конструируют сообща или рядом; - используют разнообразный материал для детализации образа; - конструируют сюжетные композиции ценностно-окрашенного содержания, ориентируются на содержательно-смысловые характеристики персонажей сказок и собственный эмоциональный опыт; - слушают сказку, музыку; - обдумывают тему будущей сюжетной композиции, намечают цель деятельности; - под впечатлением сказки, музыки создают конструкторскую композицию по собственному замыслу по одному из эпизодов
---	---	---

		<p>знакомых сказок; по окончании называют его, рассказывают о нем;</p> <ul style="list-style-type: none">- узнают ситуации сказки, рассказа, представленные, но не названные в конструктивной композиции;- обыгрывают сюжет сказки, придумывают свою историю;- используют символические средства изобразительной деятельности;
--	--	--

4.4 Конструктор образовательно-развивающих ситуаций с детьми старшего дошкольного возраста (6-й год жизни)

Образовательная деятельность с детьми старшего дошкольного возраста направлена на конструирование многопредметной художественной композиции на цветной фоновой поверхности плотной бумаги или ткани, по готовому графическому изображению; отображение структуры узора декоративной композиции в конструировании; использование образно-символических средств для передачи эмоциональных и личностных особенностей каждого персонажа; формирование обобщенного способа изготовления объемной игрушки из самостоятельно созданных детьми бумажных цилиндров и конусов; овладения многократными действиями сгибания бумажного листа в разных направлениях, совершенствование приемов вырезания фигуры определенной формы из сложенной бумаги.

Действия построения плоскостного или объемного художественного изображения объекта (композиции) из бумаги и природного материала, которыми овладели дети в совместной со взрослым и сверстниками конструктивной деятельности, переносятся ими в самостоятельную творческую деятельность из данных видов конструкционного материала и из других материалов.

Содержание и условия развития художественного конструирования детей 6-го года жизни

Ценностный ориентир «Семья»		
<i>Эмоционально-чувственная составляющая культурной практики</i>	<i>Деятельностная составляющая культурной практики</i>	<i>Когнитивная составляющая культурной практики</i>
<i>Взрослые создают условия для:</i>		
воспитания любви к близким людям в процессе конструирования поздравительных открыток, поделок;	развития у ребенка стремления к созданию оригинальных композиций для оформления пространства группы, помещений к праздникам, мини-музея и уголков, пространства для игр, «в подарок» близким людям	освоения ребенком способов конструирования изображения для использования в сюжетно-ролевых играх «Семья», «Загородный

<p>проявления чувства гордости за достижения близких в процессе совместного со взрослыми конструирования</p>	<p>передачи событий из семейной жизни или эпизодов литературных произведений в предметных, сюжетных эмоциональных, ярких композициях, переводя свои впечатления на язык изобразительной деятельности;</p>	<p>дом», «Дача», «Путешествия» и др.</p>
<p>Ценностный ориентир «Здоровье»</p>		
<p><i>Эмоционально-чувственная составляющая культурной практики</i></p>	<p><i>Деятельностная составляющая культурной практики</i></p>	<p><i>Когнитивная составляющая культурной практики</i></p>
<p><i>Взрослые создают условия для:</i></p>		
<p>воспитания у ребенка привычки соблюдать чистоту и порядок на рабочем месте;</p>	<p>развития у ребенка умений безопасно пользоваться инструментами и материалами для конструирования</p>	<p>развития способности удерживать произвольные движения в нужном направлении в процессе вырезывания по намеченной линии, разрезания до обозначенного предела, вклеивания ритмичного ряда элементов в узор</p>
<p>проявления ребенком сочувствия и сопереживания героям в процессе художественного конструирования по ценностно-окрашенным сюжетам литературных произведений;</p>	<p>развития самостоятельности ребенка в процессе подготовки рабочего места, необходимых материалов для художественного конструирования</p>	<p>развития способности к дифференцировке силы нажима в процессе наклеивания деталей из разного материала, соединения деталей посредством пластилина и в ходе складывания бумаги, проглаживания линий сгиба;</p>
<p>поддержки чувства успешности каждого ребенка в конструктивной деятельности («Я рада, что у тебя</p>		<p>развития умений ребенка анализировать конструктивный материал как основу для получения разных выразительных образов</p>

все получилось», «Я рада, что ты справился с такой сложной задачей» и т.п.)		(грустный, веселый, рассерженный и т.д.)
Ценностный ориентир «Труд и творчество»		
Эмоционально-чувственная составляющая культурной практики	Деятельностная составляющая культурной практики	Когнитивная составляющая культурной практики
<i>Взрослые создают условия для:</i>		
развития положительного отношения ребенка к самостоятельному экспериментированию с материалом для конструирования	использования разных способов конструирования из бумаги в целях создания многих поделок разной ценностно-окрашенной тематики	узнавания ребенком в причудливом по конфигурации природном материале известных форм, знакомство с богатством цветовых оттенков природного материала, их название
поддержки стремления ребенка к творчеству, экспериментированию и изобретательству	создания ребенком художественного образа с опорой на материал (его форму, фактуру, цвет и др.) с точки зрения его возможностей использования в передаче выразительного образа и свой опыт	расширения представлений ребенка об архитектурных формах ознакомления с профессиями дизайнеров, инженеров, архитекторов, изобретателей и т.д.
развития художественного вкуса и восприятия ребенка при оформлении конструкций, изделий (открыток, поделок и т.д.)	поддержки конструирования по собственному замыслу (индивидуальному и коллективному) на основе самостоятельного экспериментирования;	
развития эстетического отношения ребенка к произведениям	овладения ребенком обобщенными способами конструирования (комбинаторика, «опредмечивание», убирание	

<p>архитектуры, дизайна, продуктам своей конструктивной деятельности и поделкам сверстников;</p>	<p>лишнего и др.) и самостоятельного их использования;</p>	
<p>поддержки инициативы ребенка к образному ценностно-смысловому перевоплощению в процессе</p>	<p>развития творческих проявлений детей, их инициативы в поиске сочетаний цвета, сочетаний бумаги с другими материалами, места своей поделки в общей композиции</p>	
<p>обыгрывания созданных конструкций</p>	<p>развития детского воображения в процессе экспериментирования с элементами конструктора и решения конструктивных загадок – незавершённых графических изображений, состоящих из одного, двух сенсорных эталонов;</p> <p>совершенствования техник оригами, киригами;</p> <p>развития у ребенка умений планировать свою конструктивную деятельность;</p> <p>овладения действиями анализа неоднородных свойств предметов, подбора сенсорных элементов, адекватным свойствам конструируемого объекта</p> <p>овладения символическим средствами: умением осмысливать ситуацию, сориентироваться на ценностно-смысловую характеристику содержания композиции, действительности изображаемого момента, привлечь свой эмоциональный опыт и существующие формы</p>	

	<p>символизации, найти средства для воплощения такого отношения в конструкторском материале</p>	
	<p>формирования у ребенка обобщенных способов формообразования - закручивание прямоугольника в цилиндр; закручивание круга в тупой конус; способности создавать разные выразительные поделки на основе каждого из них, а также использования уже знакомых способов, в том числе и очень простых (разрывание, скручивание, сминание и др.);</p>	
	<p>овладения «языком» изобразительной деятельности (изобразительными средствами: точкой, линией, тоном, цветом и композиционными средствами выражения, ритмом, симметрией, асимметрией контрастом, и др.) передающим характерные особенности каждого образа, выделением в конструируемом объекте признаков, отличающих его не только от других, но и подобных ему объектов, и личностных характеристик персонажей ценностно-окрашенных сюжетных композиций (доброта, смелость, красота и др.)</p> <p>сюжетного конструирования ребенком, неоднократного возвращения к своим поделкам, их усовершенствование в соответствии с общим сюжетом</p>	

Ценностный ориентир «Социальная солидарность»		
Эмоционально-чувственная составляющая культурной практики	Деятельностная составляющая культурной практики	Когнитивная составляющая культурной практики
<i>Взрослые создают условия для:</i>		
содействия проявлению ребенком доброжелательных отношений между сверстниками в процессе создания творческих продуктов;	развития у ребенка умений совместного планирования конструктивной деятельности;	развития вербальных и невербальных способов выражения благодарности, помощи друг другу в процессе изготовления конструкции, поделки;
развития чувства ответственности ребенка за выполняемую работу в процессе коллективного конструирования	развития у ребенка умений адекватно оценивать результаты совместной конструктивной деятельности	поддержки стремления ребенка следовать групповым правилам взаимодействия со взрослыми и детьми в ситуации совместной конструктивно-творческой деятельности
поддержки у ребенка положительных эмоций в процессе совместного конструирования	установления устойчивых контактов ребенка со сверстниками, умения следовать общей договоренности, проявления настойчивости, терпения, скоординированного диалогического общения детей в процессе совместного конструирования;	
высказывания ребенком положительных оценок собственной деятельности и деятельности сверстников	поддержки желания ребенка рассказать о своей конструкции, поделке;	
создания доверительной атмосферы, готовности ребенка	организации содержательного общения ребенка в процессе обсуждения конструкций;	

<p>прийти на помощь другому (если он в ней нуждается);</p>		
<p>формирования эстетического отношения к объектам неживой природы при сборе и использовании в конструировании высушенных веток, листьев, коряг и т.п.)</p>		

ГАОУ ДПО СО "ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ"

Конструктор
образовательно-развивающих ситуаций для развития детей
старшего дошкольного возраста (типично для детей 5-6 лет)

1 этап. Развитие воображения детей в процессе экспериментирования с элементами конструктора (бумажные, природные элементы), расширение опыта по конструированию разнообразных схематических и выразительных образов действительности, вариантов передачи образов природы, динамических образов животных, человека в разных позах, движениях, эмоциональных состояниях; конструирование многопредметной художественной композиции на цветной фоновой поверхности (горизонтальной, вертикальной) листа плотной бумаги или тканевой поверхности по готовому графическому изображению, условно передающему ее композиционные решения

<i>Средства и материалы</i>	<i>Действия педагога</i>	<i>Действия детей</i>
<ul style="list-style-type: none"> - конструируемый объект (объекты) в виде игрушки или варианта конструктивного образца из бумаги или природных объектов; - элементы конструктора; - экспериментирование с элементами конструктора; - схематические рисунки; - разные по цвету, величине, форме (овал, трапеция, треугольник, полукруг, шестигранник, прямоугольник, квадрат, круг), фактуре бумажные элементы (бумажные салфетки, бумага для аппликации) и природные объекты - иллюстрации; - тексты сказок, реальных сюжетов; - элементы для «прорисовки образа»; - опора на действия построения сюжетной 	<ul style="list-style-type: none"> - привлечение внимания детей к конструкторскому материалу; - создает условия для целостно-расчлененного обследования детьми объекта конструирования; - предлагает для ознакомления элементы конструктора; - обеспечивает формирование у детей целостного представления объекта конструирования, его частей и их расположении (выделяя вместе с детьми его (их) форму, величину, цвет) в ходе его анализа и называния; - привлекает детей выделению и уточнению деталей, их расположения; - помогает «увидеть» в разных элементах конструктора образы 	<ul style="list-style-type: none"> - активно участвуют в анализе объекта конструирования, или схематического рисунка; - сравнивают разные изображения одного и того же объекта - самостоятельно практическим путем знакомятся с конструктивными свойствами и функциональными назначениями элементов конструктора (бумажного, природного); - отвечают на вопросы, следят за объяснением взрослого; - рассматривают схему, представляют образ реального объекта; - обсуждают выбор конструктивных элементов; - ориентируются на внешние признаки элементов,

<p>композиции: 1) по готовой схеме, схематическому рисунку, 2) по теме, 3) по замыслу; - индивидуальная деятельность, коллективная партнерская деятельность детей и взрослого(ых) в процессе подбора элементов и конструирования изображения объекта; - процесс сотворчества по словесной инструкции, показу, объяснению, сравнению разных вариантов изображения одного и того же объекта; - фоновые поля; - конструктивные загадки и возможные варианты решения;</p>	<p>знакомых объектов (Что, (кто) это? На что (кого) похоже?); - предлагает (поддерживает инициативу детей) для построения детьми изображения, состоящего из однородных или разнородных по форме, цвету, величине бумажных или других элементов; - не дает прямых указаний, используя только вопросы к детям, косвенно влияя на ход детской деятельности; - замечает и поощряет выразительность сочетания цвета элементов конструктора с фоновой поверхностью поля; - предлагает детям отметить и обратить внимание на оригинальность решения конструктивной загадки, на те средства, с помощью которых получилось яркое, характерное изображение; - предлагает сфотографировать (поддерживает инициативу детей) наиболее интересные конструкционные решения;</p>	<p>приравнивают их к предметам («опредмечивают» бумажные и природные элементы); - выделяют в бумажных и природных элементах образы конкретных объектов; - при необходимости изготавливают необходимые элементы самостоятельно; - называют объект и конструируют его изображение; - детально достраивают образ; - разбирают изображение; - сверяют свою работу с схемой, готовым образом, замислом, вносят изменения, дополнения в свою конструкцию; - осуществляют поиск новых образов; - участвуют в анализе продукта конструктивной деятельности (отмечают сходство, оригинальность, используемые средства); - обыгрывают конструкции (включают в игру); - фотографируют работы;</p>
<p>- элементы конструктора (бумажного, природного);</p>	<p>- предлагает решить конструктивную загадку; - направляет детей на</p>	<p>- отгадывают новую конструктивную загадку (по сходным</p>

<p>- художественные тексты (сказки, стихотворения) для смыслового контекста, вызывающего интерес и желание конструировать на тему, по замыслу, живое эмоциональное отношение к изображаемому;</p> <p>- бумага, ножницы, клей;</p> <p>- природный материал;</p> <p>- иллюстративный материал к беседе;</p> <p>- мультимедийные средства;</p>	<p>творческую активность, косвенно подводя к интересному решению;</p> <p>- предлагает не ограничиваться передачей схематического образа (облика) объекта, а выделить наиболее типичные характеристики каждого вида и индивидуальные особенности конкретного объекта;</p> <p>- косвенно подводит детей к передаче определенной организации объектов на фоновой поверхности – построению выразительной сюжетной композиции (главные персонажи, окружающая их обстановка – время, место события, ценностно-смысловое отношение, изобразительные характеристики персонажей и их особенности), при которой устанавливаются согласованные взаимоотношения всех объектов и явлений окружающей действительности (используя язык символов и разнообразные средства изобразительной деятельности);</p> <p>- в процессе</p>	<p>признакам);</p> <p>- рассматривают фигурку загадку, пытаясь увидеть в ней конкретный объект (животное, растение, человек и др.), представить «образ» (сравнивают по строению, основным характерным чертам, деталям, движению и т.п.);</p> <p>- после представления, названия и описания объекта (того, что будут изображать (замысел) конструируют данное изображение (передавая характерные черты каждого персонажа);</p> <p>- ищут более интересные и выразительные решения для конструирования объекта;</p> <p>- передают ценностно-окрашенные события из жизни или эпизод литературного произведения;</p> <p>- изображают несколько объектов, персонажей связанных между собой одним действием или сюжетной композицией;</p> <p>- переводят свои впечатления на язык изобразительной деятельности, ориентируясь на содержательно-смысловые</p>
---	--	---

	<p>конструирования советами и вопросами подводит детей к лучшему и согласованному размещению изображений первого и второго плана;</p> <ul style="list-style-type: none"> - индивидуально беседует с ребенком, уточняя его замысел, направляет на раскрытие темы и возможные пути ее реализации в конструкторском материале; - наводящими вопросами помогает ребенку создать уникальный замысел, опираясь на личный опыт и имеющиеся у него представления; - помогает найти наиболее адекватную позу, выразительное движение объекта; - организует обсуждение способов передачи в композиции пространственных отношений, смысловых, характерных особенностей и позы каждого персонажа; - включает детей в обсуждение законченного композиционно интересного и выразительного изображения, раскрывающего тему и передающего отношение ребенка к изображаемому 	<p>характеристики изображаемого эпизода;</p> <ul style="list-style-type: none"> - добиваются большей выразительности в изображении; - упражняются в умении изменять и преобразовывать усвоенные графические объекты, передавая позу, настроение (цветом, дорисовкой деталей); - участвуют в анализе схемы; - используя графическое изображение и опираясь на свои представления строят динамичные фигуры композиции; - под руководством взрослого изготавливают элементы и конструируют изображение; - согласуют свои действия и сообщают моделируют композицию (в коллективной работе); - анализируют работу и соответствие ее графическому изображению, замыслу; высказывают свое мнение не только по поводу качества построения изображения, но и оценивают его эстетические и художественные достоинства; - при обнаружении
--	--	---

	ценностно-окрашенному эпизоду;	ошибки самостоятельно вносят изменения, уточнения в данное изображение, в т.ч. используя средства выразительности;
--	--------------------------------	--

2 этап. Освоение простых способов изготовления деталей из бумаги для конструирования художественных композиций. Освоение обобщенного способа изготовления объемной игрушки из самостоятельно созданных детьми бумажных цилиндров, конусов. Овладение техническими действиями изготовления деталей из бумаги в процессе конструирования основы поделки: без использования специальных инструментов: простых способов бумажной пластики (отгибание, складывание в разных направлениях), бумажной скульптуры (скручивание прямоугольника в цилиндр, конус), с использованием технических приемов работы ножницами.

<i>Средства и материалы</i>	<i>Действия педагога</i>	<i>Действия детей</i>
<ul style="list-style-type: none"> – бумага – бумажные квадраты и др. формы разной величины; - словесная - характеристика способа формообразования; – образцы поделок, выполненных на основе цилиндра и конуса, сложенной вдвое бумаги – бумага для конструирования разного цвета и формы; – клей, ножницы, фломастеры, карандаши; - элементы украшения; 	<ul style="list-style-type: none"> – демонстрирует заготовки (прямоугольник, треугольник), предлагает детям сделать их из квадрата; – поясняет способы получения объемных фигур (цилиндра и конуса) из прямоугольника и круга, предлагает детям создать данные заготовки из бумаги; – предлагает детям догадаться, что можно смастерить из определенного набора элементов конструктора; – обсуждает с детьми процесс выполнения работы; – показывает и объясняет как правильно держать ножницы, процесс сложения полоски бумаги и процесс ее разрезания с 	<ul style="list-style-type: none"> – самостоятельно получают прямоугольник, треугольник из квадрата путем его сгибания; - действуют по инструкции; – самостоятельно получают цилиндры и конусы из бумаги; – упражняются в разрезании бумаги разными способами, учитывая конкретные рекомендации взрослого; – предлагают собственные варианты детализации полученных бумажных основ для создания задуманного образа; – проговаривают последовательность действий; – преобразуют бумажные заготовки в необходимые детали

	<p>целью получения деталей необходимой формы</p> <p>обсуждает с детьми варианты детализации полученных фигур из бумаги для создания художественного образа (что можно сделать из конуса, цилиндра, на что похож сложенный в форме треугольника, прямоугольника квадрат), обсуждает с детьми готовые варианты поделок;</p> <p>– ставит перед детьми проблемные задачи по получению основы поделки, необходимых деталей путем преобразования заготовок;</p> <p>– демонстрирует способы видоизменения основы;</p> <p>– обсуждает с детьми способы комбинации и трансформации основ (изменение размера, надрезание);</p> <p>– предлагает детям самостоятельно сконструировать поделку по одной теме, комбинируя и трансформируя основы;</p> <p>– предлагает детям дополнить полученные основы необходимыми деталями для создания образа (вырезать из бумаги колеса, овалы для рук, ног, ушей, нарисовать лицо);</p>	<p>поделки (складывают и разрезают квадрат, прямоугольник);</p> <p>– конструируют поделку путем объединения полученных геометрических фигур в одно целое;</p> <p>– самостоятельно изготавливают детали для создания целостного образа из полученной бумажной основы;</p> <p>- принимают участие в создании игровых макетов, декора группы и пр.</p>
--	---	---

	<ul style="list-style-type: none"> - предлагает детям объединить поделки в одну композицию, дополнить ее украшениями; 	
<ul style="list-style-type: none"> - образ бумажного элемента для конструирования художественного изображения из бумаги; - образ симметричных изображений и геометрических фигур, вырезанных из бумаги; - бумага разной мягкости, цвета, оттенков; - ножницы; - правила владения ножницами; 	<ul style="list-style-type: none"> - привлекает внимание детей к техническому инструменту – ножницам; - показывает как правильно держать ножницы (большой и средний палец руки вставляются в кольца ножниц, указательный палец поддерживает ножницы снизу, концы лезвий направлены от себя вперед); - объясняет процесс сложения бумажной полоски и процесс ее разрезания ножницами; - показывает технические приемы работы ножницами: <ul style="list-style-type: none"> - режем по прямой линии, - режем бумажную полоску сложенную пополам на квадраты; - режем сложенные по диагонали квадраты на треугольники, ориентируясь на линии сгиба; - срезаем углы (косые срезы) у квадрата (кружок), прямоугольника (овал), слегка поворачивая бумагу в руке – получаем фигуру округлой формы; - практикует детей в складывании бумаги вдвое, гармошкой; 	<ul style="list-style-type: none"> - складывают бумажную полоску и упражняются в ее разрезании разными способами, ориентируясь на рекомендации взрослого; - осваивают технические приемы работы ножницами: <ul style="list-style-type: none"> - режут по прямой линии, - режут бумажную полоску сложенную пополам на квадраты; - режут сложенные по диагонали квадраты на треугольники, ориентируясь на линии сгиба; - срезают углы (косые срезы) у квадрата (кружок), прямоугольника (овал), слегка поворачивая бумагу в руке – получают фигуру округлой формы; - практикуются в вырезывании разных силуэтных изображений (бабочка, листок, ваза, елка, фигура человека и т.п.);

	<ul style="list-style-type: none"> - показывает приемы вырезания симметрических фигур из бумаги сложенной вдвое; - показывает приемы вырезания вырезания одинаковых фигур (сразу несколько изображений) из бумаги, сложенной гармошкой; - организует вырезывание силуэтного изображения; 	
3 этап. Комбинирование и трансформация знакомых способов конструирования для создания более сложных конструкций		
<ul style="list-style-type: none"> – готовые образцы новых поделок, для которых использованы несколько основ; – бумажные заготовки; – клей, ножницы; – карандаши; – фломастеры; – детали украшения; – трансформация, комбинирование, эксперимент со способами работы с бумагой, природным материалом и др. 	<ul style="list-style-type: none"> – демонстрирует детям новые поделки; – вместе с детьми анализирует и выделяет общий способ их изготовления; – объясняет детям процесс выполнения поделки; – демонстрирует способы видоизменения основы; – обсуждает с детьми способы комбинации и трансформации основ (изменение размера, надрезание); - предлагает детям самостоятельно сконструировать поделку по одной теме (мебель, цирк, транспорт и пр.), комбинируя и трансформируя основы (бинокль, цистерна, мебель из разных по размеру цилиндров и т.д.); 	<ul style="list-style-type: none"> – активно включаются в анализ готовой поделки; – выполняют инструкцию педагога в процессе комбинации и трансформации бумажных основ; - самостоятельно конструируют игрушку на основе рекомендации взрослого;

<p>- элементы декоративно-прикладного искусства для конструирования из бумаги, природного материала;</p> <p>- бумага, картон, карандаши, клей;</p> <p>- иллюстративный материал;</p> <p>- схемы составления ритмичного узора;</p> <p>- использование природных элементов с учетом специфики природного материала (богатство его формы, цвета, фактуры, его многофункциональности и др.), позволяющие не только отображать, но и выразить свое отношение, т. е. строить художественный образ;</p>	<p>- организует совместную деятельность с детьми по освоению действий построения декоративных композиций:</p> <p>рассматривают схемы, иллюстрации;</p> <p>- привлекает детей к анализу схемы, рисунка;</p> <p>- обращает внимание на ритм узора, количество и расположение деталей узора;</p> <p>- предлагает выбрать форму и схему узора для самостоятельной конструктивной деятельности;</p> <p>- предлагает подумать о том какие отобрать и использовать изобразительные средства;</p> <p>- поддерживает нерешительных детей, обсуждая, задавая наводящие вопросы о последовательности действий;</p> <p>- привлекает детей к анализу на соответствие изображение схеме, рисунку;</p> <p>- предоставляет возможность для самостоятельных решений – видоизменения узора, придумывания нового, комбинации элементов узора (бумаги и природного материала);</p> <p>- поощряет творчество;</p> <p>- привлекают детей к</p>	<p>- составляют узоры (из цветов, листьев, ягод семян, линий (прямых, волнистых, ломаных и т.п.) ритмично располагая его элементы на разнообразных формах (круглой, овальной, прямоугольной, квадратной и др.);</p> <p>- самостоятельно (или с помощью взрослого) анализируют схему (рисунок);</p> <p>- конструируют по схеме, рисунку, по условиям;</p> <p>- сравнивают узор с узором на схеме, рисунке;</p> <p>- видоизменяют узор, проявляя творчество;</p> <p>- создают свой узор, самостоятельно составляя композицию с разнообразными деталями;</p> <p>- применяют практические умения в украшении предметов быта для сюжетно-ролевой игры, изготовления и украшения поздравительных открыток, пригласительных билетов и др.</p>
--	--	--

	анализу и оценке готового продукта; - предлагает запечатлеть продукты деятельности детей в фотографии;	
4 этап. Освоение многократных действий сгибания бумажного листа в разных направлениях, совершенствование приемов вырезания фигур определенной формы из сложенной бумаги. Овладение техническими действиями изготовления деталей из бумаги в процессе конструирования основы поделки: без использования специальных инструментов: простых способов бумажной пластики (оригами, киригами), бумажной скульптуры (закручивание круга и полукруга в конус, преобразование квадрата в куб и брусок путем складывания и надрезания), техники «плетения», освоение технических приемов работы ножницами (овладение приемом вырезания одинаковых фигур из бумаги, сложенной гармошкой и вырезания симметричных фигур из бумаги, сложенной вдвое)		
<i>Средства и материалы</i>	<i>Действия педагога</i>	<i>Действия детей</i>
<ul style="list-style-type: none"> – бумажные квадраты – словесная характеристика способа формообразования – ножницы – бумага для конструирования разного цвета и формы – клей – фломастеры, карандаши – образцы поделок, выполненных на основе цилиндра, куба и конуса графические изображения, раскрывающие последовательность превращения плоского листа бумаги определенной формы и величины в объемную игрушку 	<ul style="list-style-type: none"> – организует рассматривание игрушки, графических изображений – объясняет и показывает детям как сделать игрушку, ориентируясь на графическое изображение (многократно сгибает в разных направлениях бумажный лист (оригами), складывает бумагу и разрезает ее в разных направлениях (киригами)) – поясняет способы получения объемных фигур (цилиндра, конуса, куба, бруска) из квадрата, прямоугольника, круга и полукруга, предлагает детям создать данные заготовки из бумаги – поясняет способ получения основы для 	<ul style="list-style-type: none"> – самостоятельно получают цилиндры, кубы, бруски и конусы из бумаги – упражняются в разрезании бумаги разными способами, учитывая конкретные рекомендации взрослого – упражняются в вырезании нескольких силуэтных изображений из бумаги сложенной гармошкой – самостоятельно получают основу для «плетения», изготавливают разноцветные коврики, вплетая разноцветные полоски в основу, создают из них коврики, вазочки для цветов, сумочки, коробочки – предлагают собственные варианты

	<p>плетения (разрезание на полоски середины бумажного квадрата), демонстрирует способы получения разноцветного коврика из бумаги способом «плетения»</p> <p>– показывает и объясняет как правильно держать ножницы, процесс сложения полоски бумаги и процесс ее разрезания с целью получения деталей необходимой формы</p> <p>– демонстрирует способы получения нескольких изображений, деталей из сложенной гармошкой бумаги</p> <p>– организует вырезание силуэтного изображения предмета</p> <p>– обсуждает с детьми варианты детализации полученных фигур из бумаги для создания художественного образа (что можно сделать из конуса, цилиндра, куба, на что поход бумажный брусок и т.д.), обсуждает с детьми готовые варианты поделок</p> <p>предлагает детям дополнить полученные основы необходимыми деталями для создания образа (вырезать из бумаги колеса, овалы для рук, ног, ушей, нарисовать лицо)</p>	<p>детализации полученных бумажных основ для создания задуманного образа</p> <p>– самостоятельно изготавливают детали для создания целостного образа из полученной бумажной основы</p> <p>– стремятся действовать самостоятельно с бумагой, сгибая в разных направлениях бумажный лист, разрезая его, согласуя свои действия с графическими изображениями конструируют бумажную игрушку или снежинку</p>
--	---	--

5 этап. Активное, самостоятельное использование опыта конструирования усвоенных графических образов и преобразование их в зависимости от содержания изображения. Накопление опыта использования графических изображений человека (без детализации образа объекта из бумажных и природных элементов: окружность – голова, туловище, руки, ноги – линии разной длины; с передачей характерных эмоциональных состояний, личностных особенностей разных персонажей, отличающих их друг от друга (добрый, веселый, красивый, сильный и др.) для конструирования сюжетных композиций, постигая смысл человеческих отношений, переживаний и передавая разные действенные и эмоциональные отношения между людьми, человеком и природой, свое отношение к изображаемым событиям (реального, сказочного мира) с помощью элементарных конструктивно-символических средств (цвет, форма, композиционное решение и др.).

<i>Средства и материалы</i>	<i>Действия педагога</i>	<i>Действия детей</i>
<ul style="list-style-type: none"> – графическая схема футбольного поля, образ динамичной фигуры, выполняющей разные движения; – бумага; – клей; – ножницы; 	<ul style="list-style-type: none"> – организует с детьми «чтение» графического изображения по «подсказкам»; – руководит процессом изготовления детьми необходимых элементов для конструирования и целого изображения игры в футбол; – обсуждает с детьми конструирование динамичных поз футболистов, передающих разные варианты их движений в двух проекциях (вид спереди, сбоку); – помогает найти детям наиболее адекватную позу каждому футболисту, отобразить живую, динамичную игру; 	<ul style="list-style-type: none"> – участвуют в анализе графического изображения; – под руководством педагога изготавливают бумажные элементы для конструирования футболиста (вырезают круги, овалы); – конструируют изображение фигуры футболиста, переносят ее на игровое поле и сообща моделируют ситуацию игры, меняя положение деталей рук, ног, головы, туловища;

4.5 Конструктор образовательно-развивающих ситуаций с детьми подготовительного к школе возраста (7-й год жизни)

Образовательная деятельность с детьми направлена на конструирование декоративных, пейзажных и сюжетных композиций без опоры на графическое изображение; конструирование сложной сюжетных ситуации путем изображении характерных особенностей слаженных движений детей, взрослых людей, животных; конструирование из различного материала изображений, передающих характерные особенности растительного мира, природных явлений *конкретной* экологической системы (Тайга, Тундра, Пустыня, Джунгли и т.п.); конструирование декоративных изображений, передающих *характерные* элементы узора, их чередование, использование определенных цветовых решений («Хохлома», «Городецкая роспись», «Урало-Сибирская роспись»* и др.); конструирование объемной бумажной игрушки в технике «Оригами», «Киригами» с использованием схемы-разверстки; конструирование из природного материала конструкционным способом фигурок сказочных персонажей, объединяя их одним содержанием в объемную сюжетную композицию; создание разнообразных объемных конструкций из песка и снега и др. материалов; развитие графических умений, ориентировки на плоскости и творческих способностей детей посредством использования информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) - простейших программных средств для выполнения несложных рисунков (графических изображений) с помощью графического редактора Paint.

Действия построения плоскостного или объемного художественного изображения объекта (композиции) из бумаги и природного материала, которыми овладели дети в совместной со взрослым и сверстниками конструктивной деятельности, переносятся ими в самостоятельную творческую деятельность из данных видов конструкционного материала и из других материалов.

Содержание и условия развития художественного конструирования детей 7-го года жизни

Ценностный ориентир «Семья»		
Эмоционально-чувственная составляющая культурной практики	Деятельностная составляющая культурной практики	Когнитивная составляющая культурной практики
<i>Взрослые создают условия для:</i>		
-появления чувства удовлетворения ребенка от участия	поддержки детско-взрослого конструктивного творчества на основе семейных традиций	освоения способов конструирования по рисунку, схеме, выкройкам для

совместной конструктивной деятельности с близкими взрослыми (мама, папа, брат, сестра)		организации сюжетно-ролевых игр «Семья»
Ценностный ориентир «Здоровье»		
<i>Эмоционально-чувственная составляющая культурной практики</i>	<i>Деятельностная составляющая культурной практики</i>	<i>Когнитивная составляющая культурной практики</i>
<i>Взрослые создают условия для:</i>		
-формирования у ребенка позитивных установок к различным видам конструктивной деятельности и конструктивного творчества	проявления ребенком разумной осторожности в процессе работы с бумагой, природным и др. материалами, ножницами, клеем	стимулирования и совершенствования сенсомоторной координации в процессе вырезания, работы с шаблонами, преобразования форм и размещения деталей на основе
поддержки положительной самооценки конкретных собственных достижений ребенка в конструировании		развития латерализованных форм движений в процессе складывания бумаги в разных направлениях, а также соединяя детали в поделке между собой
		освоения ребенком правил безопасного поведения в процессе конструирования, при использовании разнообразного оборудования, материалов для художественного конструирования - освоения ребенком способов конструирования статичных и подвижных объектов

Ценностный ориентир «Труд и творчество»		
Эмоционально-чувственная составляющая культурной практики	Деятельностная составляющая культурной практики	Когнитивная составляющая культурной практики
<i>Взрослые создают условия для:</i>		
поддержки стремления ребенка придумывать свои конструкции и изделия из разных материалов и воплощать их	конструирования ребенком плоскостных изображений, выразительных узоров и многопредметных сюжетных композиций на основе разных по форме, цвету и величине сомасштабных геометрических фигур (сенсорные эталоны формы и детали более сложных форм)	формирования умения декодировать знаково-символическую информацию (читать схемы, выполнять по ним конструкции, поделки и т.п.)
развития художественного вкуса ребенка в процессе оформления конструкций, изготовления поделок	развития творческого мышления и воображения ребенка, умения преобразовывать плоскостной материал в объемные формы, каждая из которых является основой разных поделок	ознакомление со свойствами природного материала (многообразие форм и цвета)
поддержки стремления ребенка помочь взрослым и сверстникам в уборке материалов к занятиям конструированию	развития у ребенка планирующей деятельности (создание замысла, соответствующего условиям, планирование, отбор и «изобретение» новых способов, контроль) и осознание способа выполнения	совершенствования приемов конструирования из природного материала (изменение пространственного положения основы, дополнение ее или убирание лишнего)

<p>проявления индивидуальности и ребенка в творческом конструировании</p>	<p>поддержка самостоятельного экспериментирования ребенка с разнообразным материалом, сочетание разного материала друг с другом</p>	<p>освоения детьми различных способов конструирования из бумаги: отгибание боковых сторон прямоугольника, полученного из квадрата, к его центру; отгибание нижних углов треугольника, полученного из квадрата, к противоположным сторонам; отгибание нижних углов треугольника, полученного из квадрата, к соответствующим сторонам; закручивание прямоугольника в цилиндр; закручивание круга в конус, закручивание полукруга в острый конус и преобразование квадрата в куб; плетение</p>
<p>Ценностный ориентир «Социальная солидарность»</p>		
<p><i>Эмоционально-чувственная составляющая культурной практики</i></p>	<p><i>Деятельностная составляющая культурной практики</i></p>	<p><i>Когнитивная составляющая культурной практики</i></p>
<p><i>Взрослые создают условия для:</i></p>		
<p>развития способности ребенка эмоционально откликаться на групповую совместную творческую конструктивную деятельность;</p>	<p>развития коллективного сюжетного конструирования, включающего декоративные, сюжетные, пейзажные композиции</p>	<p>организации коллективного конструирования на основе создания общего замысла и распределения его содержания между детьми, формирует умение договариваться</p>

разделять успех или неудачу		и строить совместную деятельность
поддержки стремления ребенка следовать групповым правилам во взаимодействии со взрослыми и детьми в ситуации совместно конструктивно-творческой деятельности	развития коллективного художественного конструирования («Новогодний праздник», «Заснеженный лес», создание декораций к сказкам, украшение зала весенними цветами и т.п.), обращая внимание на разные композиционные решения расположения объектов	расширения представлений детей о созидательном труде людей творческих и прочих профессий, связанных с созданием художественных и материальных ценностей (архитекторы, дизайнеры, мастера и пр.)
воспитания ценностного отношения к собственному конструированию и конструированию и результатам сверстников, взрослых	развития инициативной речи детей (описание своих «героев», включение их в общий сюжет и придумывание рассказа, сказки)	
поддержки стремления ребенка к коллективному изготовлению карнавальных и праздничных костюмов, атрибутов для игры, моделированию одежды для кукол и т. п. на основе знакомых для них способов и приемов; организации выставки детских работ; украшению интерьера детского сада	развития у ребенка навыков конструктивного взаимодействия в процессе совместного конструирования: умения приемлемо разрешать спор, проявлять доброжелательность в общении, стремление помочь, поделиться строительным материалом, попросить о помощи	
поддержки стремления ребенка оказывать сверстникам	организации совместного обсуждения детских работ	

<p>посильную помощь в создании коллективной конструкции</p>		
<p>объединения детей на основе интереса к предстоящей конструктивной деятельности</p>		
<p>формирования позитивных установок к совместному участию мальчиков и девочек в конструктивных играх, в выполнении заданий</p>		

Конструктор
образовательно-развивающих ситуаций для развития детей
старшего дошкольного возраста (типично для детей 6-7 лет)

1 этап. Совершенствование способов художественного конструирования в техниках бумагопластики: без использования специальных инструментов: «оригами», «киригами», бумажной скульптуры.

<i>Средства и материалы</i>	<i>Действия педагога</i>	<i>Действия детей</i>
<p>– для совершенствования техники «оригами», «киригами» - бумага разных цветов и различного качества (рисовальная, чертежная, оберточная, гофрированная, писчая и др.);</p> <p>– бумага различная по фактуре (гладкая, шероховатая, глянцевая, блестящая, матовая, тонкая, толстая (на ощупь), плотная, рыхлая (на разрыв), промокательная, водонепроницаемая;</p> <p>– бумага разная по форме (квадратная, прямоугольная);</p> <p>– декорированная бумага;</p> <p>– ножницы (с закругленными концами), кисти, клей, салфетка, коробка (емкость) для обрезков;</p> <p>– иллюстрации подробных схем оригами;</p>	<p>– организует знакомство детей с искусством оригами (читает книги, показывает и обсуждает фильм, мультфильм, играет в игру «Волшебные превращения» и т.д.);</p> <p>– предлагает детям познакомиться и освоить технику складывания бумаги (оригами):</p> <ul style="list-style-type: none"> - термины и знаки; - принятые в оригами приемы работы с бумагой; - способы получения базовых форм (при складывании сначала бумагу перегибают на столе от себя ровно пополам (поперек или по диагонали) так, чтобы точно совпали углы и стороны противоположных частей заготовки, затем сгиб проглаживают ребром ладони, а потом большого пальца правой руки от середины к краям с 	<p>– оперируют основными понятиями моделирования оригами;</p> <p>– активно осваивают способы получения базовых форм;</p> <ul style="list-style-type: none"> - практически осваивают способы складывания классических моделей (по прямым или диагональным линиям в соответствии с характером изображения); <p>– участвуют в практическом изготовлении моделей:</p> <ul style="list-style-type: none"> – учатся разрезать бумагу по прямой воображаемой линии, сгибать готовый квадрат пополам, совмещая углы и стороны; – делают квадрат совмещением смежных сторон; – сгибают боковые острые углы в разных направлениях; – закрепляют складки; – формируют квадрат (сгибанием сторон к центральной линии, складыванием модели пополам); – сгибают углы навстречу друг другу; – отгибают угол от нижнего сгиба и делят его пополам, оборачивают заготовки левым углом;

<p>– материал для панно;</p> <p>– чтение литературных произведений, разучивание стихов о животных, насекомых цветах и др.;</p> <p>- конструктивные загадки;</p> <p>- графические изображения, раскрывающие последовательность превращения листа бумаги определенной формы и величины в объемную игрушку;</p>	<p>одной и другой стороны, прижимая бумагу левой рукой;</p> <p>- способы складывания классических моделей (по прямым или диагональным линиям в соответствии с характером изображения);</p> <p>- отработка моделей;</p> <p>- организует экспериментирование с бумагой;</p> <p>- показывает способы изготовления простейших базовых форм из бумаги по технике оригами («косынка», «конверт», «дверь» и др.);</p> <p>- организует изготовление простейших поделок из бумаги по технике оригами в виде животных;</p> <p>- подводит детей к самостоятельному складыванию оригами;</p> <p>- использование поделок в театрализованных играх;</p> <p>- ролевые игры с поделками оригами (придумывание сюжета, имен, передача настроения и характера героя и т.д.);</p>	<p>– частично разворачивают угол по отработанным линиям;</p> <p>– сгибают боковые стороны к линии деления;</p> <p>– формируют плавники;</p> <p>– вкладывают внутрь боковые треугольники путем многократного складывания углов;</p> <p>– формируют клюв сгибом внутрь, голову сгибом «шапочка»;</p> <p>– проводят сгибание углов с обоих концов сложенного треугольника;</p> <p>– осваивают складку «Молния»;</p> <p>– корректируют (проводят доработку) модели ножницами; участвуют в анализе и оценке продуктов деятельности;</p> <p>- самостоятельно действуют с бумагой:</p> <p>- сгибают в разных направлениях бумажный лист (техника оригами)</p> <p>- складывают бумагу и вырезают ее в разных направлениях (техника киригами);</p> <p>- самостоятельно, творчески конструируют бумажную игрушку, снежинку, украшение и др.</p>
--	--	---

	- организует вместе с детьми выставки поделок оригами;	
2 этап. Комбинирование и трансформация знакомых способов конструирования для создания более сложных конструкций		
<i>Средства и материалы</i>	<i>Действия педагога</i>	<i>Действия детей</i>
<ul style="list-style-type: none"> - готовые образцы новых поделок, для которых использованы несколько основ - бумажные заготовки - клей - карандаши, фломастеры - детали украшения; - трансформация, комбинирование, эксперимент со способами работы с бумагой, природным материалом и др. 	<ul style="list-style-type: none"> - демонстрирует детям новые поделки - вместе с детьми анализирует и выделяет общий способ их изготовления - объясняет детям процесс выполнения поделки - демонстрирует способы видоизменения основы - обсуждает с детьми способы комбинации и трансформации основ (изменение размера, надрезание) - предлагает детям самостоятельно сконструировать поделку по одной теме (мебель, цирк, транспорт и пр.), комбинируя и трансформируя основы (бинокль, цистерна, мебель из разных по размеру цилиндров и т.д.) 	<ul style="list-style-type: none"> - активно включаются в анализ готовой поделки - выполняют инструкцию педагога в процессе комбинации и трансформации бумажных основ - самостоятельно конструируют игрушку на основе рекомендации взрослого
3 этап. Коллективное и индивидуальное конструирование сюжетных, пейзажных и декоративных композиций из бумаги без опоры на графическое изображение (схемы).		
<i>Средства и материалы</i>	<i>Действия педагога</i>	<i>Действия детей</i>

<p>– бумага для конструирования разного цвета, формы, фактуры образ объекта для конструирования;</p>	<p>– организует целостно-расчлененный анализ структуры объекта; – задает детям вопросы о том, какие детали необходимо сделать для конструирования изображения этого объекта; – подводит детей к самостоятельному решению конструктивной задачи и максимальному использованию изобразительных средств помогает детям с подбором заместителей и моделированием изображения;</p>	<p>– участвуют в анализе объекта, отвечают на вопросы; – сравнивают разные изображения одного и того же объекта; – обсуждают выбор заместителей изготавливают из бумаги необходимые элементы, конструируют, учитывая пожелания детей и педагога;</p>
<p>- элементы бумажного конструктора; - нитки, ножницы; - словесная инструкция; - иллюстрации, репродукции картин И. Левитана «Весна – большая вода», «Золотая осень», «Октябрь»; А. Саврасова «Грачи прилетели», И. Грабаря «Мартовский снег», «Зимний пейзаж», В. Поленова «Золотая осень»;</p>	<p>- рассматривает и обсуждает иллюстрации, репродукции вместе с детьми; - иллюстрирует состояние природы, атмосферы репродукциями картин; - создает у детей настроение и смысловой контекст; - читает соответствующее теме стихотворение, загадывают загадку; - организует короткую беседу с</p>	<p>- участвуют в беседе по сюжету репродукции, иллюстрации авторской картины, принимая конструктивную задачу; - анализируют иллюстрации, репродукции совместно со взрослым; - придумывают композиционное решение своей пейзажной, сюжетной композиции (изображение нескольких деревьев разных пород, объединенных содержанием и настроением с передачей их характерных признаков; включение в композицию фигур людей, животных, зданий, транспорта, индивидуальных особенностей</p>

<p>В. Мешкова, А. Рылова «Золотое кружево», Д. Александрова «Зимняя сказка», И. Остроухова «Золотая осень»;</p> <p>- стихотворения и прозаические отрывки по теме конструирования, описывающие природу, атмосферу, их контрастные состояния;</p>	<p>детьми по сюжету репродукции, иллюстрации авторской картины, нацеливая их на конструктивную деятельность по теме;</p> <p>- с помощью вопросов подводит к пониманию отличительных особенностей и общих признаков ранней и поздней весны, осени и т.п.;</p> <p>- подводит к интересному композиционному решению;</p> <p>- предлагает не ограничиваться передачей схематического образа объекта, а выделить наиболее типичные характеристики каждого вида и особенности каждого образа (кроны дерева, траву с помощью ниток);</p> <p>- предлагает самостоятельное конструирование пейзажных композиций;</p> <p>- предостерегает детей от копирования увиденных пейзажей</p> <p>- вопросами и косвенными указаниями способствует творческой</p>	<p>и характера каждого объекта);</p> <p>- самостоятельно конструируют сюжеты и пейзажи композиций;</p> <p>- включаются в оценку работы, ее красоты и гармонии, цветового решения и т.п., которые помогли передать состояние атмосферы, настроение пейзажа (чистоту голубого неба, нежность первых цветов, обилие света, яркость зелени, свежесть красок);</p> <p>- придумывают ей название;</p> <p>– фотографируют свои работы;</p>
--	--	---

	<p>деятельности детей;</p> <ul style="list-style-type: none"> - вместе с детьми оценивает красоту и гармонию, настроение работы; – может оцениваться оригинальность, необычность и целесообразность используемых изобразительных и композиционных средств; 	
<p>4 этап. Конструирование сложной ситуации (соревнования, спортивной игры или циркового представления) путем изображения характерных особенностей слаженных движений человека, взрослых людей, животных (играющих в футбол, хоккей, выступающих на арене цирка) с использованием и без использования готовых графических изображений.</p>		
<i>Средства и материалы</i>	<i>Действия педагога</i>	<i>Действия детей</i>
<ul style="list-style-type: none"> – графическая схема сложной ситуации; – образ динамичной фигуры, выполняющей разные движения; – бумага; – ножницы; – клей; - трансформация, комбинирование, эксперимент со способами работы с бумагой, природным материалом и др. 	<ul style="list-style-type: none"> – организует с детьми «чтение» графического изображения по «подсказкам»; – руководит процессом изготовления детьми необходимых элементов для конструирования и целого изображения игры в футбол; – обсуждает с детьми конструирование динамичных поз футболистов, передающих разные варианты их движений в трех проекциях (вид спереди, сбоку, сзади); 	<ul style="list-style-type: none"> – участвуют в анализе графического изображения; – под руководством педагога изготавливают бумажные элементы для конструирования футболиста (вырезают круги, овалы, треугольники); – конструируют изображение фигуры героев композиции, переносят ее на сюжетное поле и сообща моделируют заданную, меняя положение деталей рук, ног, головы, туловища конструируют динамичные изображения «Футбольный матч», «Медвежий цирк», «Космодром» и т.д.;

	<p>– демонстрирует способы конструирования конечностей человека, животных, используя два овала;</p> <p>- помогает найти детям наиболее адекватную позу каждому герою сложной композиции, отобразить живое, динамичное изображение;</p>	
--	--	--

5 этап. Развитие конструктивных способностей, совершенствование навыков художественного конструирования. Развитие у детей умения учитывать множественные (многомерные) признаки объекта: пространственные характеристики (форма, размер, положение, ракурс и др.), функциональные особенности (зависимость строения от назначения) и конструктивные свойства элементов конструктора (плоскостного, объемного.) развитие воображения при конструировании куклы в национальном костюме.

<i>Средства и материалы</i>	<i>Действия педагога</i>	<i>Действия детей</i>
<p>- неполная схематическая модель структуры объекта;</p> <p>- элементы конструктора;</p> <p>- ножницы;</p>	<p>- предлагает детям рассмотреть и проанализировать модель выполненную схематично, неполно;</p> <p>- предлагают детям решить конструктивную задачу в виде конструктивных загадок;</p> <p>- выслушивает и обсуждает варианты решения детьми конструктивных загадок;</p> <p>- предлагает детям (каждому, коллективно) достроить незавершенную модель в нескольких</p>	<p>- анализируют модель выполненную схематично, неполно;</p> <p>- решают конструктивную задачу в виде конструктивной загадки «Угадай что это и дострой» (загадки предполагают несколько правильных ответов);</p> <p>- участвуют в короткой беседе, нацеливающей их на самостоятельное конструирование;</p> <p>- каждый ребенок достраивает незавершенную модуль в нескольких вариантах;</p>

<p>- кукла в национальном костюме или иллюстрации кукол (человека) в национальном костюме народов России, Среднего Урала*, мира;</p> <p>- элементы конструктора (в т.ч. объемного – конусы, цилиндры);</p> <p>- нитки, ножницы;</p> <p>- иллюстрации элементов народных орнаментов;</p>	<p>вариантах;</p> <p>- показывает и предлагает рассмотреть куклу или рисунок человека одетых в народных костюм, полюбоваться красотой их головного убора, сарафана, кафтана, вышивкой и т.п.;</p> <p>- знакомит с народным фольклором</p> <p>- рассказывает о том, что благодаря использованию в одежде, головных оборах и др. ярких цветов и разнообразных форм создается самобытное украшение одежды мебели, домашней утвари, жилья, наличников окон и т.п.;</p> <p>- обращает внимание детей на особенности одежды;</p> <p>- предлагает выделить в ней и описать ее функциональные части, внешний вид, форму, цвет, чередование (ритм) элементов в орнаменте;</p> <p>- совместно с детьми намечает план действий;</p> <p>- помогает детям скорректировать свои</p>	<p>- рассматривают куклу(ы), иллюстрации с изображением человека в национальном костюме, орнаментальные элементы узора на изделиях декоративно-прикладного искусства по мотивам геометрического орнамента (из фигур: круга, ромба, треугольника, розетки, квадрата и др.);</p> <p>- отмечают особенности ритма узора, его функциональные части, элементы;</p> <p>- планируют практические действия из выбранных элементов конструктора;</p> <p>- соотносят между собой и располагают элементы геометрического узора на костюме, головном уборе и др.);</p> <p>- участвуют в анализе готовых композиций, проанализировать все ее элементы, выделить, что хочется исправить, что более четко «прорисовать»;</p>
---	---	---

	действия, правильно выбрать, соотнести между собой и расположить элементы геометрического узора (на костюме, головном уборе и др.);	
<p>6 этап. Развитие у детей умения конструировать несколько сюжетных композиций по знакомой сказке с ценностно-окрашенным сюжетом, создавая целостное произведение – мультфильм (передача всех основных временных событий). Развитие умения строить выразительные сюжетно-образные композиции, отражающие изобразительными и композиционными средствами отношения (взаимоотношения) разного типа действенные и эмоциональные отношения человека с окружающим миром живой и неживой природы. Овладение разнообразными приемами вырезывания ткани ножницами.</p>		
<i>Средства и материалы</i>	<i>Действия педагога</i>	<i>Действия детей</i>
<ul style="list-style-type: none"> - элементы бумажного конструктора; - нитки, ножницы; - загадки к сказкам; - тексты сказок; - иллюстрации к сказкам, мультфильмам; - дополнительные материалы: веревка, пуговицы, кнопки, пластилин, бусины, засушенные листочки, цветы, шнуры для плетения и веточки, соломенные трубочки, серебряная фольга 	<ul style="list-style-type: none"> - загадывает загадки по названию сказки; - вместе с детьми определяют количество эпизодов и их конкретное содержание для будущего мультфильма, распределяют кадры мультфильма; - активизирует детей на практическую деятельность - конструирование сюжетных композиций в соответствии с содержанием сказки; - вопросами и косвенными указаниями способствуют творческой деятельности каждого ребенка; 	<ul style="list-style-type: none"> - пытаются отгадать название сказки, объясняют свой выбор; - распределяются на малые группы по 2-3 человека, договариваются о распределении фрагментов сюжетной композиции в целом, количестве эпизодов и их конкретном содержании, конкретных ее персонажей для будущего мультфильма; - из элементов конструктора составляют кадры по сюжету произведения; - самостоятельно придумывают и конструируют сюжетные композиции на заданную (определенную самими детьми); - осуществляют практические действия построения выразительной и динамической композиции – конструирование фигур человека в движении, ориентируясь на содержательно-смысловую характеристику изображаемой

	<ul style="list-style-type: none"> - помогает детям договориться, кто какой эпизод буде конструировать; - направляет практическую деятельность детей на передачу динамических персонажей, разнообразие поз изображаемых объектов и расположение их на фоновой поверхности; - включает детей в анализ их работ, оценивая гармоничность и красоту всей композиции, правильность изображения фигуры человека в движении; - уточняет композиционный замысел, детализацию образов и ролевой функции персонажей; - поощряет тщательную «прорисовку» изображаемых персонажей, их индивидуальных особенностей, использование изобразительных средств для создания ярких образов героев сюжета (веселый, смелый, вежливый и др.); 	<p>ситуации;</p> <ul style="list-style-type: none"> - согласовывают свою работу по отдельным кадрам, объединяют отдельные эпизоды развития действий в целостный сюжет (выразительную и динамичную временную композицию); - выражают эмоциональный настрой и личное отношение к изображаемому моменту изобразительными и символическими средствами; - совместно со взрослым включаются в оценку работы: точность, выразительность изображения отдельных персонажей, всей композиции, используемые конструктивно-изобразительные средства; - рассказывают сказку по кадрам (эпизодам), выражая эмоциональный настрой и личное отношение к изображаемому герою (моменту, эпизоду), мультиплицируют;
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> - обращает внимание на точность воспроизведения каждого эпизода, объектов не только первого, но и второго плана; - при необходимости, индивидуально оказывает помощь в завершении сюжетной композиции, тщательной «прорисовки», каждого героя сказки, сюжета; - включает детей в оценку своей и совместной работы; - подчеркивает удачные находки детей, используемые средства выразительности; 	
--	--	--

7 этап. Формирование у детей умения самостоятельно строить и использовать схемы по иллюстрациям, передающим характерные орнаментальные элементы дымковской, хохломской, городецкой, урало-сибирской* росписи, разнообразные архитектурные стили зданий.

<i>Средства и материалы</i>	<i>Действия педагога</i>	<i>Действия детей</i>
<ul style="list-style-type: none"> - предметы народного промысла; - иллюстрации предметов народного промысла, трафареты; - видеоряд; - мультимедийные средства; <i>геометрические фигуры:</i> - геометрические 	<ul style="list-style-type: none"> - знакомит детей с ценностью художественных ремесел, росписью мастеров народного творчества; архитектурных стилей; - предлагает рассмотреть узоры на предметах декоративно-прикладного искусства; 	<ul style="list-style-type: none"> - дети рассматривают воспринимают образы изделий мастеров народного творчества – предметов декоративно-прикладного искусства; архитектурные стили; - выделяют особенности росписи, элементы узоров, последовательность (ритм) их изображения, расположения; - самостоятельно выбирают форму, необходимые элементы узора (при необходимости, вырезают);

<p>фигуры (круги, квадраты, треугольники, прямоугольники, овалы, трапеции, шестигранники разных цветов и оттенков, разной величины) <i>материалы:</i> - шерстяные нитки, куски шерсти и др.; - бумага, ткани разного цвета, оттенков; - разноцветные фоны; - разнообразные по форме и величине плоскости для составления декоративной композиции; - иллюстрации, репродукции с изображением разных архитектурных стилей, в т.ч. теремов, изб, дворцов, кремля и др. (А. Васнецова «Основание Москвы», В. Поленова «Московский дворик», сказки А.С. Пушкина и др.);</p>	<p>- отмечает особенности архитектурных стилей, деталей, своеобразие облика зданий (при восприятии детьми фильма, иллюстрации, репродукции), обогащает представления детей об особенностях деревянной архитектуры; - вместе с детьми выделяют элементы узора, их цвет, оттенки, форму, величину и принцип их чередования; ритм в архитектуре; - предлагает выбрать форму на которой они будут выкладывать композицию, работать самостоятельно; - помогает выбрать адекватное средство для решения конструктивной задачи; - в процессе самостоятельной работы детей взрослый обращает внимание на соответствие архитектурной композиции или росписи ее стилевым или изобразительным особенностям; - оказывает детям</p>	<p>- конструируют декоративные (предметные) композиции по выбранному архитектурному стилю и виду народного творчества; - используют в работе разнообразные <i>изобразительные средства, приемы:</i> - точка, линия, тон, цвет, свет; композиционные средства: - ритм, симметрия, асимметрия; <i>разнообразные композиции:</i> - сюжетные, - декоративные, - пейзажные; <i>характерные персонажи:</i> - разные по стилю архитектурные произведения, <i>приемы разрезания ткани:</i> - разрезают по прямой, косой; - вырезают округлые формы путем закругления углов, симметричных форм из ткани, сложенной вдвое, несколько раз, гармошкой; - вырезают несимметричные формы – силуэтные, по контуру; - используют несколько геометрических фигур, разными способами соединения, накладывая их друг на друга, или с помощью ножниц видоизменяют сенсорный элемент и получают выразительное изображение, имеющее свою характерную форму; - участвуют в рассматривании всех сюжетных композиций, выражают свое отношение к ним, подчеркивают удачные находки; используемые средства выразительности, воплощения замысла;</p>
--	---	--

	<p>индивидуальную помощь в создании разнообразных узоров, строений, отличающихся размерами, формой, обрамлением окон и дверей, крыльца, балкона и др.;</p> <p>- поощряет использование разнообразных изобразительных и конструктивных средств для передачи архитектурного стиля;</p>	
<p>8 этап. Овладение графическим моделированием, построением нескольких взаимосвязанных графических изображений пространственно-временной модели на заданную тему совместно с педагогом после конструирования художественных композиций. Самостоятельное моделирование взаимосвязанных графических изображений до практической деятельности по мотивам знакомых сказок или событий из жизни детей</p>		
<i>Средства и материалы</i>	<i>Действия педагога</i>	<i>Действия детей</i>
<p>– бумага;</p> <p>– карандаши;</p> <p>– художественная композиция, выполненная детьми образы условных заместителей;</p>	<p>– организует анализ художественной композиции;</p> <p>– обсуждает с детьми выбор заместителей для каждого объекта готовой композиции;</p> <p>– помогает детям отобразить композицию в графическом изображении организует сравнение композиции и детских схем;</p>	<p>– анализируют художественную композицию;</p> <p>– определяют заместитель для каждого объекта композиции;</p> <p>– под руководством педагога моделируют графическое изображение композиции;</p> <p>- сравнивают художественную работу и ее графическое изображение;</p>
<p>– бумага,</p> <p>карандаши;</p> <p>– ножницы, клей;</p>	<p>– обсуждает с детьми тему и содержание будущей</p>	<p>– активно обсуждают тему, содержание художественной композиции, выделяют ее</p>

<p>– образы условных заместителей;</p>	<p>художественной композиции; – договаривается с детьми о заместителях для каждого объекта и предмета готовой композиции; – помогает детям отобразить композицию в графической схеме; – организует анализ всех схем;</p>	<p>главные объекты, называют время и место действия; – обозначают место расположения объектов и предметов на будущей схеме; – определяют значок (заместитель) для каждого объекта; – моделируют графическое изображение (схему); – сравнивают полученные схемы на соответствие начальному замыслу;</p>
<p>– 9 этап. Развитие пространственного воображения, образного мышления, воссоздание и преобразование (комбинирование) пространственных представлений (образов) в компьютерном конструировании. Развитие графических умений, ориентировки на плоскостив конструктивно-игровой деятельности посредством использования информационно-коммуникационных технологий (ИКТ).</p>		
<p><i>Средства и материалы</i></p>	<p><i>Действия педагога</i></p>	<p><i>Действия детей</i></p>
<p>– компьютер или мак-бук; – графический редактор Paint, поставляемый в комплекте с операционной системой Windows(например, авторская методика О.А. Скотникова «Рисуем по клеткам на компьютере»); – компьютерные игры в сочетании с конструированием;</p>	<p>- для дополнительной мотивации использует разные игровые ситуации, например, «Этот Мишка прилетел на нашу Землю с далёкой планеты Клеткурий. Называется эта планета так, потому что там всё клеточное: и солнце, и люди, и животные. Неуютно себя чувствует Мишка на нашей планете, ведь он совершенно один такой. Можем ли мы ему чем-то помочь?»; - организует короткую беседу с</p>	<p>– самостоятельно на компьютере учится копировать рисунки по клеткам, познает окружающий мир и воплощает свои умения в творческих продуктах; - сначала используют всего лишь один инструмент «заливка» и палитру цветов, учатся переносить (копировать) несложные рисунки, выполненные в цвете на бумаге, на рабочее поле компьютера, как бы, поселяя свой образ в виртуальный мир (рабочее поле представляет собой лист в крупную клетку, который педагог готовит заранее); - дети, проявляют самостоятельность и инициативу, начинают искать, исследовать,</p>

	<p>детьми, в ходе которой совместно приходят к выводу, что рядом с Мишкой можно поселить его друзей – точно таких же мишек;</p> <p>– постепенно вводит определение зеркальной копии, демонстрирует детям, как можно получить зеркальную копию предмета, отступив от образца 1-2 клетки;</p> <p>- поддерживает переживание ребенком успешности своей деятельности, вызывает положительный эмоциональный отклик, оказывающий влияние на сохранение и дальнейшее развитие интереса к данному виду деятельности;</p> <p>- распечатывает результаты конструктивно-игрового проекта (сказки на основе детских графических рисунков) на бумаге или продемонстрировать с помощью презентации, выполненной в программе PowerPoint;</p> <p>– вместе с детьми оформляет выставку детских работ;</p>	<p>экспериментировать и творить в ходе игровой деятельности,</p> <p>- стремятся сделать свой образ более живым и красочным, что «провоцирует» ребёнка использовать другие инструменты («кисть», «распылитель», «эллипс», «увеличительное стекло»);</p> <p>- копируют образы, которые находятся непосредственно на рабочем поле, отступив вправо 1 или 2 клетки (рабочее поле разлиновывается на более мелкую клетку -рисунки детей становятся более замысловатыми, а простор для творчества увеличивается);</p> <p>- после короткой беседы со взрослым, рядом с образами животных начинают конструировать по клеткам деревья, появляется солнышко -ребёнок начинает творить;</p> <p>- копируют рисунок с листа, выполненный в черно-белом варианте на рабочем поле компьютера и воспроизводят его зеркальное отображение;</p> <p>- цвет для своего объекта дети подбирают самостоятельно;</p> <p>– сочиняют сказки по своим графическим рисункам;</p> <p>– видимый продукт, результат графического творчества, дети с удовольствием демонстрируют на минивернисажах и персональных выставках.</p>
--	--	---

ГАОУ ДПО СО "ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ"

5. Компьютерное конструирование детей старшего дошкольного возраста направленное на воссоздание и преобразование (комбинирование) пространственных представлений (образов)

Компьютерное конструирование направленное на воссоздание и преобразование (комбинирование) пространственных представлений (образов). При этом особенно значимым является развитие пространственного воображения и образного мышления.

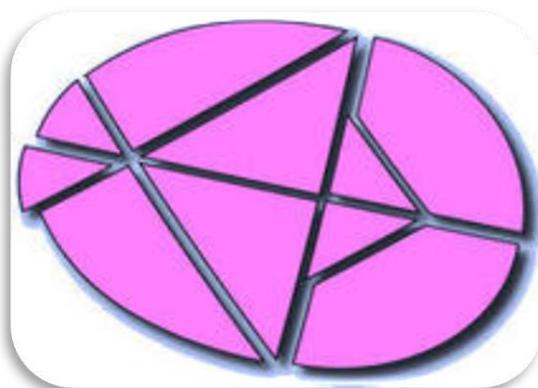
Для свободного и творческого создания замыслов и их воплощения дети должны иметь достаточно развитые гибкие и подвижные пространственные представления. Мысленное оперирование образами - важная составляющая воображения и творческого конструирования. С этой целью можно организовать обучение детей старшего дошкольного возраста, обеспечивающее поэтапное формирование у них пространственных представлений.

Одним из средств обучения является *компьютерное конструирование* - относительно новый вид конструирования в практике ДОО. Использование компьютера органично включено в систему организованной совместной образовательной деятельности, как образовательное предложение для целой группы детей (занятие) и, как правило, является завершающим элементом в системе каждого этапа формирования пространственных представлений. Решению компьютерных задач предшествуют другие, которые ребенок решает без помощи компьютера.

Упражнения и задания первого этапа формирования пространственных представлений ребенка

На *первом этапе* дети учатся выделять конфигурацию объектов и у них формируется представление о траектории вращательного движения плоскостных фигур. Для этого дети решают практические и компьютерные задачи. Сначала детям предлагаются игры «Сложи картинку», «Сложи яйцо», а затем – компьютерная игра «Построй домик».

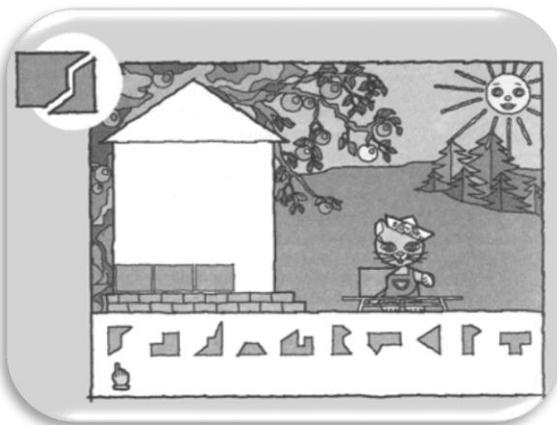
В игре «Сложи картинку» используются открытки с доступным для детей сюжетом, разрезанные на четыре (шесть) части разной конфигурации. Эти части кладут на стол лицевой стороной вниз, чтобы дети ориентировались не на рисунок, а на конфигурацию частей. После того как дети, практически опробуя разные варианты расположения, находят верное решение и складывают картинку, им предлагают ее склеить, наложив сверху намазанный клеем лист бумаги. В результате дети могут сами убедиться в правильности своего



решения (перевернуть картинку и посмотреть ее изображение).

Игра **«Сложи яйцо»**. В игре «Сложи яйцо» задача усложняется: нужно без практических пробующих действий, а только на основе зрительного соотнесения полуovalов собрать три целых «яйца».

Затем детям предлагается компьютерная программа **«Построй домик»**. (Л.Парамоновой). На экране появляется контурное изображение домика, а рядом с ним - изображение рабочего стола, на котором находится половинка



«разбитого» кирпича, имеющая определенную конфигурацию. Внизу экрана расположены в ряд изображения нескольких половинок «разбитых» кирпичей разной конфигурации. Из этого ряда ребенок только на основе зрительного анализа каждый раз выбирает ту половинку кирпича, которая соответствует другой, появляющейся на столе. И только в случае правильного подбора ребенок продвигается в «строительстве» дома. Действует ребенок

путем нажатия трех определенных клавиш. Практика показывает, что программа «Построй домик» является одной из любимых детьми компьютерных программ.

Три описанных выше задания тесно связаны между собой и даются в порядке постепенного усложнения: сначала дети действуют путем практических проб, затем - с опорой на наглядность, и, наконец, используют умение зрительно соотносить части разной конфигурации для их объединения при решении компьютерной задачи - в опосредованной деятельности.

Задачи **другого типа** требуют от детей создания целостной конфигурации объекта по опорным точкам. В практической деятельности дети конструируют **заборчики разной конфигурации**. Эти задачи были разработаны Н.Н. Поддьяковым и успешно использовались им в целях обучения детей умению намечать очертания будущей постройки. А это способствует развитию умения выделять конфигурацию объекта, чтобы получить целостное представление о нем. Конструирование заборчиков можно организовать следующим образом. Взрослый ставит на стол два домика (можно использовать готовые картонные домики или заранее построить из деталей строительного материала) и предлагает обнести их общим забором. Взрослый обращает внимание детей на очертания, контуры этих конфигураций, что очень важно для освоения следующей за этим компьютерной программы «Лиса и цыплята».

В игре **«Лиса и цыплята»** на экране появляются цыплята, между ними - лиса. При каждом предъявлении количество цыплят и их расположение меняется, а внизу экрана появляются разные конфигурации «ограждений», пользуясь которыми дети спасают цыплят от лисы. При правильном выборе

формы заборчика лиса оказывается за ним, при неправильном - за забором остается кто-то из цыплят, и сразу пропадает с экрана.

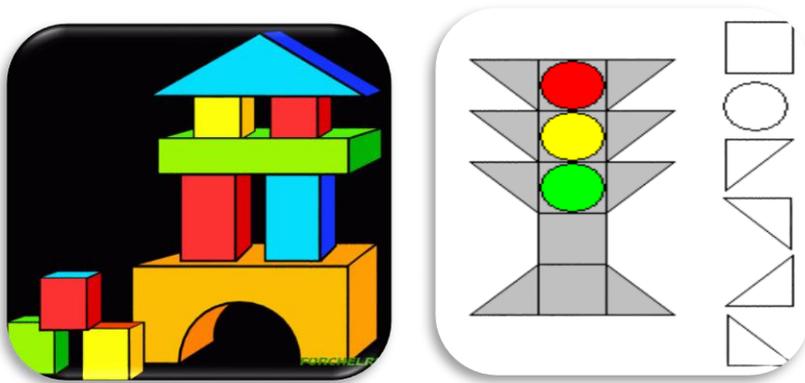
Для определения формы ограждения ребенок каждый раз прослеживает взором расположение цыплят и соотносит его с меняющимися внизу экрана формами, делая при этом их мысленный поворот. Точкой отсчета при этом является лиса (а не сам ребенок), а цыплята - опорные пункты для выбора конфигурации забора. Решение этих задач способствует переходу детей от ориентировки «от себя» к ориентировке «от объектов».

Упражнения и задания второго этапа формирования пространственных представлений ребенка

На **втором этапе** обучения у детей важно сформировать представления об объемности предмета путем выделения в нем разных сторон. Для этого необходимо организовать анализ деталей строительного материала, направленный на определение формы каждой из граней. Провести эту работу с детьми можно на двух занятиях.

Вначале дети в процессе практической деятельности учатся выделять стороны таких деталей, как кубик, кирпичик, призма. Они обводят на бумаге грани этих деталей карандашом, каждую из них закрашивают определенным цветом и вырезают; делают отпечатки, закрашивая грани деталей красками и плотно прижимая их к бумаге. Вырезанными формами дети обклеивают детали, делают их разноцветными и строят сказочный цветной город.

Впоследствии у детей формируется представление о том, что одна и та же форма может быть гранью разных геометрических фигур. Эта деятельность проводится по подгруппам (4–6 человек в каждой) в форме игры **«Отгадай, что за деталь»**. На столе у взрослого располагается подставка с большим картонным листом, имеющим несколько отверстий, разных по величине и форме: квадрат, прямоугольник, круг. Взрослый через то или другое отверстие показывает грань одного из геометрических тел (вырез отверстия совпадает с гранью по форме и размеру) и предлагает детям найти в имеющемся у них наборе деталь с такой же стороной. Отгадывание детали по одной из ее сторон представляет для детей, как правило, большой интерес. Приобретенный в практической деятельности опыт выделения граней и их формы у объемных фигур служит основой для перехода к компьютерной программе **«Сосчитай фигуры»**, в которой для анализа предъявляются изображения таких геометрических тел, как куб, параллелепипед, пирамида, цилиндр, призма, и отдельных простых предметов, составленных из них (домик, качели, коляска и др.). У детей формируются представления об объемности предмета путем выделения в нем разных сторон. Отрыв формы от самой фигуры и обратный процесс - «вращивание» формы в фигуру - способствуют формированию представления у детей не только об объемности тел, но и о том, что одна и та же форма может быть гранью разных геометрических тел. В результате дети могут, опираясь на изображение тела, определить его форму.



Упражнения и задания третьего этапа формирования пространственных представлений ребенка

На следующем этапе обучения у детей важно сформировать умение не только выделять отдельные грани геометрического тела, но и удерживать в памяти их пространственное соотношение после поворота тела. С этой целью можно использовать практическое конструирование и компьютерную программу «*Волшебный гараж*».

Практическое конструирование сводится к двум заданиям: *постройке разноцветного забора и постройке волшебного города*.

Для выполнения первого задания детям дают набор кубиков с разноцветными гранями и предлагают построить забор так, чтобы верхняя его часть была красного цвета, внутренняя (обращенная к домику) - зеленого и внешняя - синего цвета. Несмотря на простоту конструкции, дети поначалу делают ошибки в подборе цветов, в основном ориентируясь только на один, как правило, красный. Для выполнения второго задания детей организуют по подгруппам (по трое в каждой). Затем дают набор кубиков и кирпичиков с гранями разных цветов и предъявляют образец домика, выполненный воспитателем из таких же деталей (кубиков и кирпичиков), но одноцветных. Каждый из трех детей получает свое задание.

После такой деятельности детям предлагается компьютерная программа «*Волшебный гараж*», в которой нужно загнать машинки разного цвета в гараж. Освоение этой программы осуществляется на трех занятиях. На первом занятии детей учат правильно пользоваться клавишами и выделять передний вид куба (гаража). На втором занятии взрослый вводит новое условие: подбор цвета. Третье занятие – закрепление.

В процессе овладения этой компьютерной программой у детей формируется умение делать мысленные повороты объекта вокруг своей оси на 90° , 180° , 270° , ориентируясь при этом не только на положение своего тела, но и на другой предмет, т.е. меняя точку отсчета. Таким образом, дети учатся выделять отдельные грани геометрической фигуры и оперировать ими в образном плане.

Упражнения и задания четвертого этапа формирования пространственных представлений ребенка

Построение проекций объемной конструкции на нескольких компьютерах.

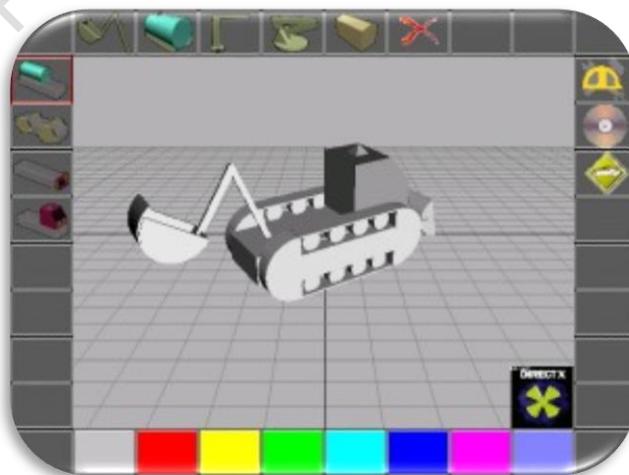
На **четвертом этапе** обучения необходимо сформировать у детей умение выделять две стороны более сложного предмета (а не геометрического тела) и проецировать их на экране компьютера. В качестве такого предмета может быть ключ.

В практической деятельности организуется **анализ формы разных ключей и скважин**; дети подбирают вместе с воспитателем ключ к определенной скважине для того, чтобы открыть дверь. Затем каждый на бумаге обводит карандашом свой ключ; далее все ключи собираются вместе, и дети отгадывают, у кого какой ключ нарисован.

После этого детям можно давать компьютерную программу **«Золотой ключик»**, содержащую два типа задач. Первый тип связан с выделением фронтальной проекции ключа, а второй - с выделением его профильной проекции. Эти два типа задач предлагают детям поочередно; каждый из них имеет несколько вариантов. Дети должны найти среди них ту проекцию, которая соответствует ключу, изображенному в объеме.

После овладения этой компьютерной программой дети способны работать со следующей - **«Конструктор»**. Они учатся изображать проекции объемной конструкции и, наоборот, создавать конструкции по ее видам.

В программе «Конструктор» заложены основные геометрические формы: треугольник, квадрат, круг, трапеция. Ребенок может, нажимая на разные клавиши, выбирать нужную форму, закрашивать ее (в красный, синий, зеленый цвета) и оперировать ею на плоскости экрана: передвигать в разных направлениях (по горизонтали, по вертикали, диагонали), постепенно поворачивать (каждый раз на 45°), уменьшать или увеличивать ее размеры. Все это позволяет детям создавать на экране разнообразные плоскостные конструкции.



Работа на компьютере самым тесным образом переплетается с практическим конструированием и представлена тремя типами задач

Первый тип задач предусматривает составление одной из проекций предлагаемой детям объемной конструкции. Такая совместная деятельность помогает ребенку на начальном этапе устанавливать соответствие между

заданной деталью и плоскостным ее изображением, задействовать уже имеющийся у него опыт.

Второй тип задач предусматривает возведение постройки по одной из проекций. Вначале взрослый набирает на экране компьютера проекцию и предлагает построить по ней конструкцию.

Третий тип задач используется на следующем занятии. Перед детьми ставят две-три похожие между собой конструкции, одна из которых спроецирована на экране. Взрослый предлагает сравнить конструкции.

При проведении такого обучения особое внимание следует обратить на следующие моменты:

Во-первых, необходима организация совместной деятельности как взрослого с ребенком, так и детей между собой, поскольку дети, работая за компьютером, очень нуждаются в общении друг с другом. Стремление ребенка помочь другому, объяснить отдельные моменты программы, показать, как он сам справился с заданием, делают процесс обучения более живым и интересным, способствуют лучшему осознанию способов выполнения задач, что значительно повышает продуктивность обучения. Наиболее удачным является попарное объединение детей.

Во-вторых, введение соревновательных элементов (типа «Кто быстрее», «Кто больше» и т.п.), широко распространенных в компьютерных играх, отрицательно сказывается на обучении, поскольку не дает возможности спокойно обдумать свои действия; одни дети излишне волнуются и попадают в стрессовую ситуацию, а другие — их игнорируют.

В-третьих, для фиксации внимания детей на полученном результате целесообразно использовать нейтральные по своему влиянию способы: веселая и грустная мелодия, смеющееся и печальное личико и т.п. Более сильные моменты фиксации, особенно при отрицательных результатах (например, гуси-лебеди хватают детей), являются крайне нежелательными, поскольку одни дети, боясь ошибиться, резко снижают свою активность, а другие — наоборот, стремятся к неверному решению, начиная получать удовольствие от отрицательного подкрепления.

В-четвертых, описанное содержание обучения может стать одним из звеньев в общей дидактической системе ДОО. Оно связано с решением разных задач, кроме уже указанных: сенсорного воспитания, морального и эмоционального развития, формирования общения и др.

Необходимо учитывать следующие рекомендации организации компьютерного обучения:

1. Самые жесткие требования необходимо предъявлять к монитору. Монитор должен соответствовать международным стандартам безопасности. На современном этапе лучшими по безопасности признаются мониторы на жидких кристаллах. В связи с этим желательно, чтобы дети (особенно дошкольники) пользовались компьютером, оснащенным именно таким монитором.

2. Сам компьютер (системный блок) должен быть не ранее 2010 года выпуска, что соответствует уровню Intel CORE i3. Компьютеры предыдущего поколения практически не обладают современными техническими возможностями и не поддерживают современное программное обеспечение.

3. Важную роль в уменьшении физической нагрузки на ребенка при работе с компьютером является правильно подобранная мебель, соответствующая возрасту и росту ребенка.

4. Компьютер должен устанавливаться в хорошо проветриваемом помещении, где регулярно проводится влажная уборка.

5. Комната должна иметь хорошее, равномерное освещение, не допускающее бликов на экране монитора.

6. Для ребенка 6 лет максимальный предел одноразовой работы на компьютере - 10-15 минут. При этом периодичность занятий с одним ребенком должна быть не более 2 раз в неделю.

Внедряя новую игру для компьютера, обратите внимание:

- на ее совместимость с вашей моделью компьютера, на то, с какой скоростью она будет загружаться и запускаться, как открывается;
- проверьте, соответствует ли она возрасту ребенка, уровню знаний;
- достаточно ли привлекательна по оформлению и содержанию;
- посмотрите, какие именно знания будут приобретаться в ходе игры;
- важно, чтобы этическое содержание игры, типы положительных и отрицательных героев, характер их взаимодействия друг с другом отвечали вашим моральным установкам;
- для ребенка будет иметь значение, чтобы в игре были разные этапы и уровни сложности, чтобы она требовала сосредоточенности, анализа ситуации, способности комбинировать различные элементы и была занимательной;
- хорошо, если игра или задание таковы, что за компьютером может сидеть сразу 2-3 человека, потому что при работе возникает много достаточно скучных пауз, и в эти моменты можно разговаривать друг с другом;
- длительные задания должны чередоваться с краткосрочными;
- в конце работы необходимо проводить гимнастику для глаз.

6. Интеллектоформирующие и информационно-коммуникационные игровые технологии как средство формирования графических умений, зрительно-пространственного восприятия и творческих способностей детей старшего дошкольного возраста в конструктивной деятельности

Важнейшим условием современного дошкольного образования, является его ориентация на педагогику развития. Центральной идеей такого подхода является понимание самоценности дошкольного детства, а также его особой значимости в становлении психики ребенка. По данным Л.А.Венгера, А.В.Запорожца, А.Н.Леонтьева и др. именно в этот период происходит фактическое «очеловечивание» ребенка: он овладевает культурными формами сознания и деятельности, речью, знаковым мышлением, специфически человеческими способами познания окружающего мира, ориентировки в нем.

Одним из необходимых условий гармоничного развития ребенка является способность к ориентировке в пространстве. В многочисленных психолого-педагогических исследованиях раскрывается *исключительная роль освоения предметного и социального пространства в построении ребенком целостной картины мира, осознании своего места в нем.* Пронизывая все сферы взаимодействия ребенка с действительностью, ориентировка в пространстве оказывает влияние на развитие его самосознания, личности и, таким образом, *является составной частью процесса социализации.*

Анализ гнозиса ориентировки в пространстве и условий, обеспечивающих ее развитие в раннем и дошкольном возрасте, показывает, что, как и любая способность, она складывается покомпонентно, приобретая сложную, многоуровневую структуру. На ранних этапах развития процесс ее становления связан с появлением у ребенка чувства собственного тела, развитием движений, предметно-практической деятельности, зрительно-моторной координации. Следующий, еще один важный шаг заключается в *овладении знаковой (жестовой, вербальной, графической) культурой, которая трансформирует практический опыт ребенка, ведет к формированию особых, обобщенных представлений, пригодных для моделирования пространства, его преобразования в мысленном плане.* При этом ребенок не только учится понимать условный язык кодированного пространства, но и начинает активно пользоваться им в процессе воспроизведения пространственных свойств и отношений во всех видах деятельности.

Чтобы ребенок успешно учился в школе, он должен свободно ориентироваться в пространстве, владеть основными пространственными понятиями. Исследования выше названных ученых показали, что, *если пространственные представления сформированы у ребенка недостаточно или неточно, это напрямую влияет на уровень его интеллектуального развития* (при конструировании малышу бывает трудно составить целое из частей, воспроизвести заданную форму, у него нарушается графическая

деятельность), что значительно влияет на его дальнейшую социальную адаптацию.

С первых дней обучения в школе дети сталкиваются с серьезными трудностями. В частности, выясняется, что они с трудом ориентируются на плоскости тетрадного листа: не могут выполнить команду отступить вправо, влево, вверх или вниз; не способны определить, что находится справа от... или слева от..., правее или левее. При чтении и письме они совершают такие специфические ошибки, как смешение сходных по написанию букв (б - д, п - т...), перестановка букв в слове, неправильное изображение элементов букв, зеркальное написание. В математике они испытывают затруднения в освоении числового ряда, делают ошибки в арифметических действиях. В результате детям снижают оценки за плохой почерк и неаккуратное ведение тетради. Как следствие - страдает общая успеваемость. Причиной этих и ряда других трудностей является недостаточный уровень развития пространственных представлений, графических навыков и мелкой моторики.

Формирование конструктивной деятельности - важный этап в психическом развитии ребенка. **Сформированность конструктивной деятельности определяет уровень развития наглядно-действенного и наглядно-образного мышления у ребенка.** Как известно, теоретическому мыслительному анализу и синтезу предшествует практический анализ и синтез вещей в действии, т.е., формируясь сначала в практике, анализ и синтез затем становятся операциями теоретического мыслительного процесса. Именно поэтому столь серьезное значение в дошкольном возрасте уделяется деятельности конструирования.

Способность анализировать графические изображения – вычленять составляющие их элементы, соотносить их друг с другом, синтезировать графический образ, т.е. осуществлять зрительным анализ, как его назвал известный отечественный психолог А.Р. Лурия и экспериментально доказал важность и необходимость развития этого психического качества для успешного начала школьного обучения.

Рисование по клеткам на компьютере /авторский подход Скотникова О.А./

Современные технологии всё глубже проникают в нашу жизнь и могут быть эффективно использованы для развития детей дошкольного возраста. Согласно новым требованиям, внедрение инновационных технологий призвано, прежде всего, улучшить качество обучения, повысить мотивацию детей к получению новых знаний, ускорить процесс усвоения знаний. Однако успех такого внедрения возможен в том случае, если компьютерные программы станут подлинным средством детской деятельности, т.е. средством повседневного общения, игры, конструирования, художественной и других видов продуктивной творческой деятельности. Совместная образовательная деятельность позволяет сочетать компьютерные игры с конструированием, дидактическими, подвижными и релаксационными играми.



Наряду с развивающими и обучающими компьютерными играми, дети могут осваивать графический редактор Paint, поставляемый в комплекте с операционной системой

Windows по одной из авторских методик «Рисуем по клеткам на компьютере». Стержнем этой методики является самостоятельная деятельность детей за компьютером, в процессе которой ребенок учится копировать рисунки по клеткам, познает окружающий мир и воплощает свои умения в творческих продуктах.

Цель: развитие графических умений, ориентировки на плоскости и творческих способностей детей дошкольного возраста посредством использования информационно-коммуникационных технологий (ИКТ).

Задачи:

- развить у детей умение копировать по клеткам как одного из показателей развития ориентировки на плоскости и графического навыка;
- развить у детей умение использовать простейшие программные средства для выполнения несложных рисунков (графических изображений) с помощью графического редактора Paint;
- развить самостоятельность, инициативу и творческие способности детей посредством графической деятельности на компьютере;

- внести новые элементы взаимодействия и сотрудничества между дошкольной организацией и родителями.

Ожидаемый результат:

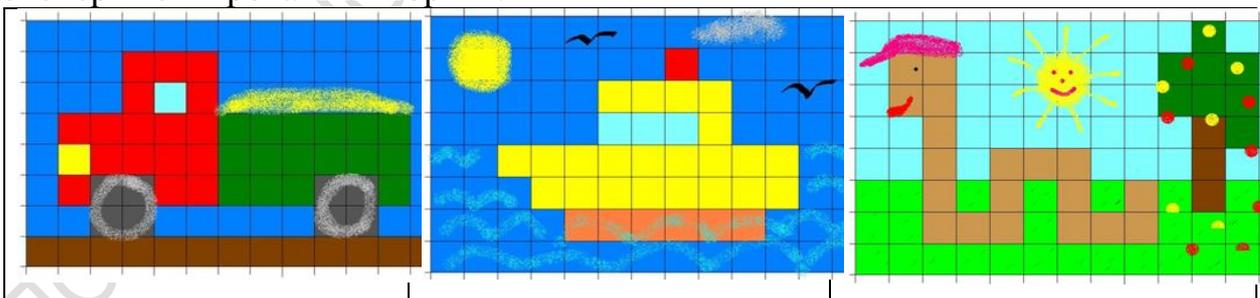
В ходе образовательной деятельности дети научатся копировать по клеткам (прямое и симметричное копирование по образцу), разовьют мускулатуру рук и пальцев, координацию движений, ориентировку на плоскости, что в дальнейшем послужит хорошей основой для формирования умения работать на листе в клетку.

В процессе самостоятельного поиска и экспериментирования, стараясь сделать свой скопированный образ более живым и красочным, дети освоят все возможности графического редактора Paint, что даст основу для освоения более сложных графических редакторов.

Создавая новые оригинальные образы, придумывая и воплощая в рисунке свои идеи, дети разовьют и свои творческие способности.

Подробная инструкция

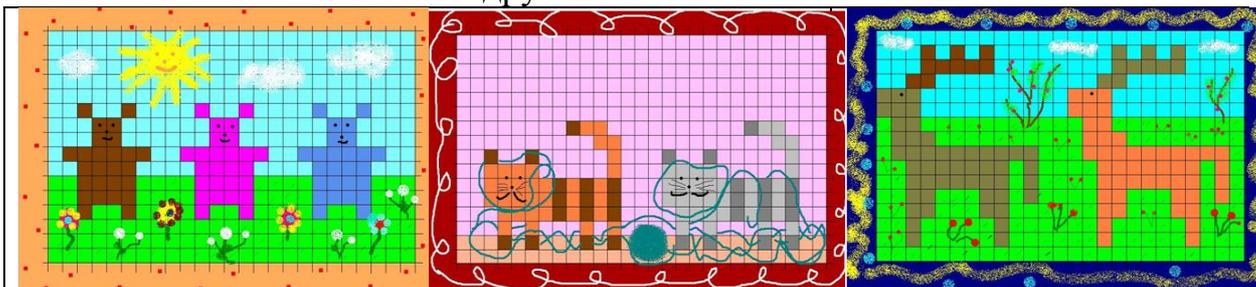
Для решения поставленных задач необходимы компьютеры с графическим редактором Paint. Вся работа состоит из нескольких, постепенно усложняющихся этапов. Сначала дети, используя всего лишь один инструмент «заливка» и палитру цветов, учатся переносить (копировать) несложные рисунки, выполненные в цвете на бумаге, на рабочее поле компьютера, как бы, поселяя свой образ в виртуальный мир. Рабочее поле представляет собой лист в крупную клетку, который педагог готовит заранее. Постепенно в ходе игровой деятельности умения детей совершенствуются, что способствует возникновению у них потребности в повышении самостоятельности действий, а стремление сделать свой образ более живым и красочным «провоцирует» ребёнка использовать другие инструменты («кисть», «распылитель», «эллипс», «увеличительное стекло»). Таким образом дети, проявляя самостоятельность и инициативу, начинают искать, исследовать, экспериментировать и творить.



На следующем этапе дети копируют образы, которые находятся непосредственно на рабочем поле, отступив вправо 1 или 2 клетки. Рабочее поле разлиновывается на более мелкую клетку. В этом случае рисунки детей становятся более замысловатыми, а простор для творчества увеличивается.

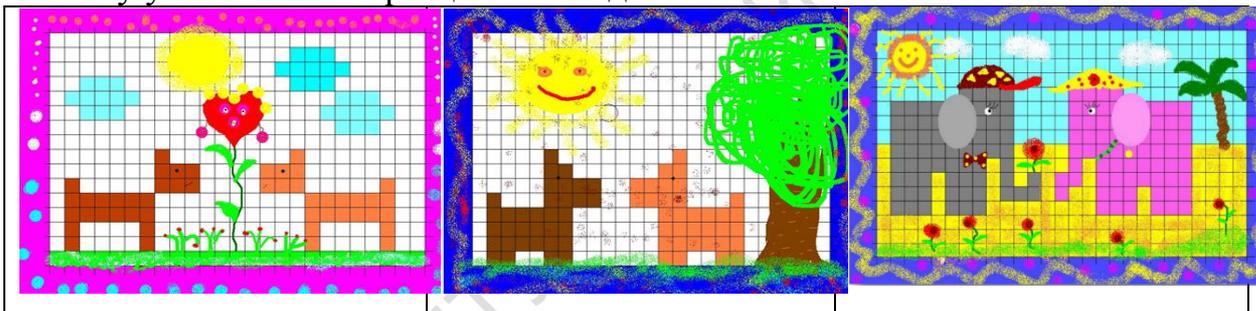
Для дополнительной мотивации, можно использовать разные игровые ситуации, например, «Этот Мишка прилетел на нашу Землю с далёкой планеты Клеткурий. Называется эта планета так, потому что там всё клеточное: и солнце, и люди, и животные. Неуютно себя чувствует Мишка на нашей планете, ведь он совершенно один такой. Можем ли мы ему чем-то

помочь?» В ходе короткой беседы дети приходят к выводу, что рядом с Мишкой можно поселить его друзей – точно таких же мишек.



Рядом с образами животных начинают вырастать деревья, появляется солнышко - ребёнок начинает творить.

На следующем этапе дошкольники копируют рисунок с листа, выполненный в черно-белом варианте на рабочем поле компьютера и воспроизводят его зеркальное отображение. Цвет для своего объекта дети подбирают самостоятельно. Определение зеркальной копии вводится постепенно. На первом занятии педагог демонстрирует детям, как можно получить зеркальную копию предмета, отступив от образца 1-2 клетки. Для детей с нарушениями речи такая работа имеет определённые трудности, поэтому усложнение образцов тоже идёт постепенно.



Почти все рисунки включают в себя главные атрибуты мироздания: солнце, небо, землю. Дети не боятся банальности. Их рисунки непосредственны, но главное в том, что они представляют собой видимый продукт, результат графического творчества, который дети с удовольствием демонстрируют на минивернисажах и персональных выставках. Таким образом, у ребёнка формируется совершенно другое отношение к компьютеру: не как к забавной игрушке, а как к инструменту для творчества, для реализации своих замыслов и идей.

Увлёкшись такой деятельностью, многие дети вместе с родителями могут сами создавать образцы для копирования (приложение 1).

Продуктивный результат - сказки на основе детских графических рисунков) можно распечатать на бумаге или продемонстрировать с помощью презентации, выполненной в программе PowerPoint.

Один из таких продуктов презентации «Сказка о дружбе» находится в приложении 2. Эта сказка придумана семьёй Насти Шевченко (6 лет).

Полученный в процессе графической деятельности на компьютере опыт, дети перенесут и на другие виды деятельности (письмо, ориентировку на клетчатом листе и др.).

Все это ведет к осознанию ребенком своих возможностей, их росту, увеличению самостоятельности в общении с компьютером, а в итоге, к решению основной цели – развитию личности, адаптированной к компьютерной деятельности.

Этот проект реализовывает главный принцип взаимодействия ребёнка с компьютером: «Не созерцать, а создавать!».

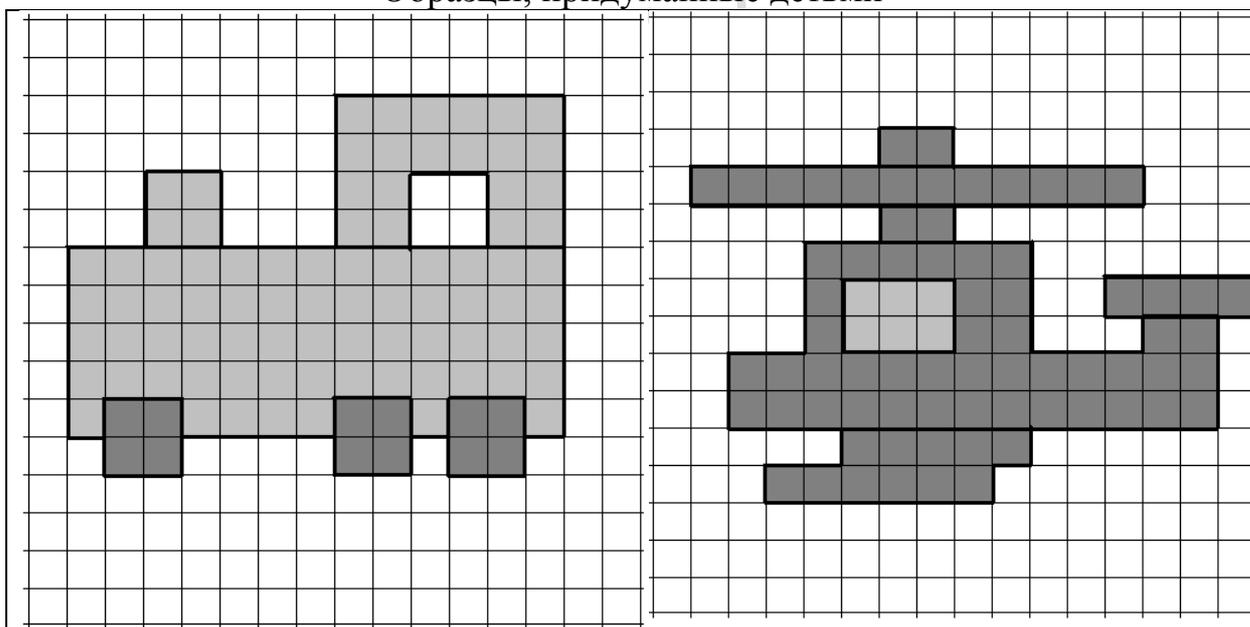
Полученный результат, совершенное маленькое открытие способствовали переживанию ребенком успешности своей деятельности, вызывали положительный эмоциональный отклик, оказывающий влияние на дальнейшее развитие интереса к данному виду деятельности.

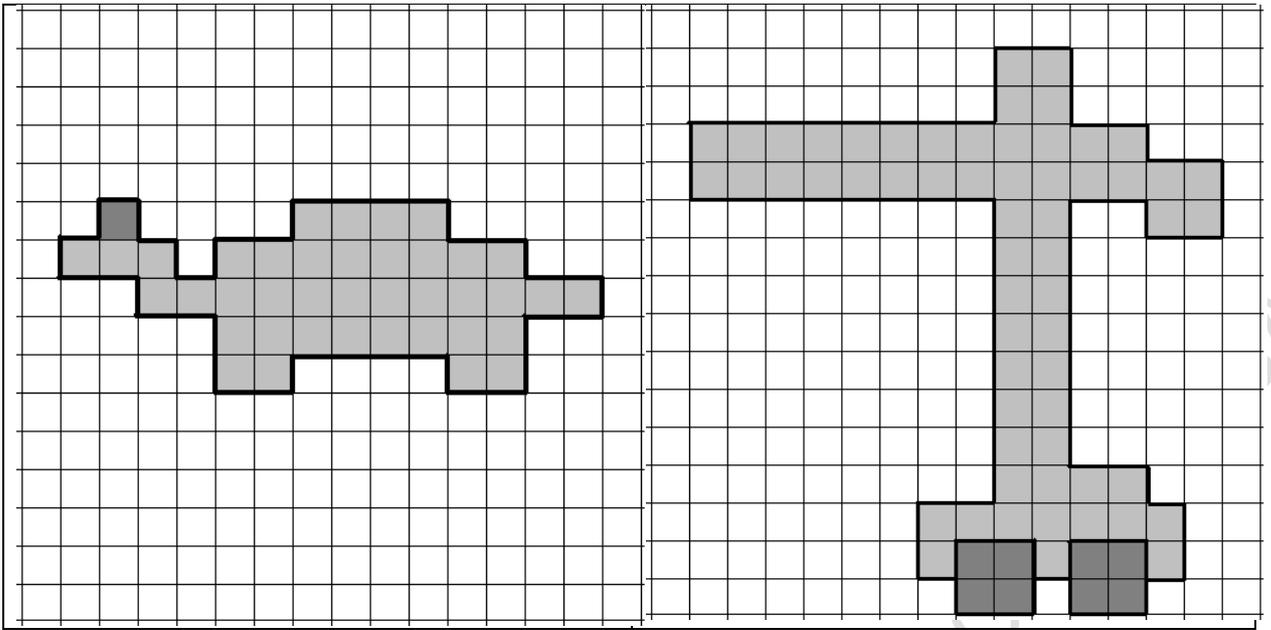
Ценность этого проекта я вижу в том, что он дал возможность каждому ребёнку пройти свой путь развития творческой деятельности: от выполнения задания по образцу до уровня, когда он сам начинает создавать свои новые оригинальные образы.

Этот проект стал начальной точкой другого совместного проекта, основанного на использовании ЛЕГО-конструктора. Дело в том, что образцы, по которым дети создавали свои рисунки, мы стали использовать для построек из конструктора ЛЕГО. Поделки дети делали как плоскостные, так и объёмные (Приложение 3,4).

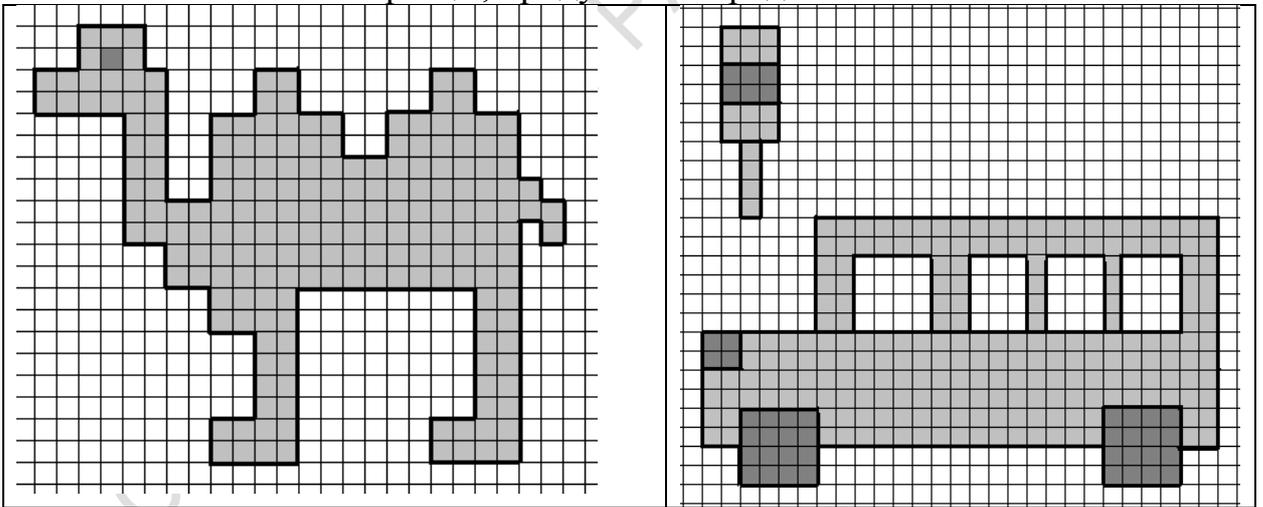
Приложение 1

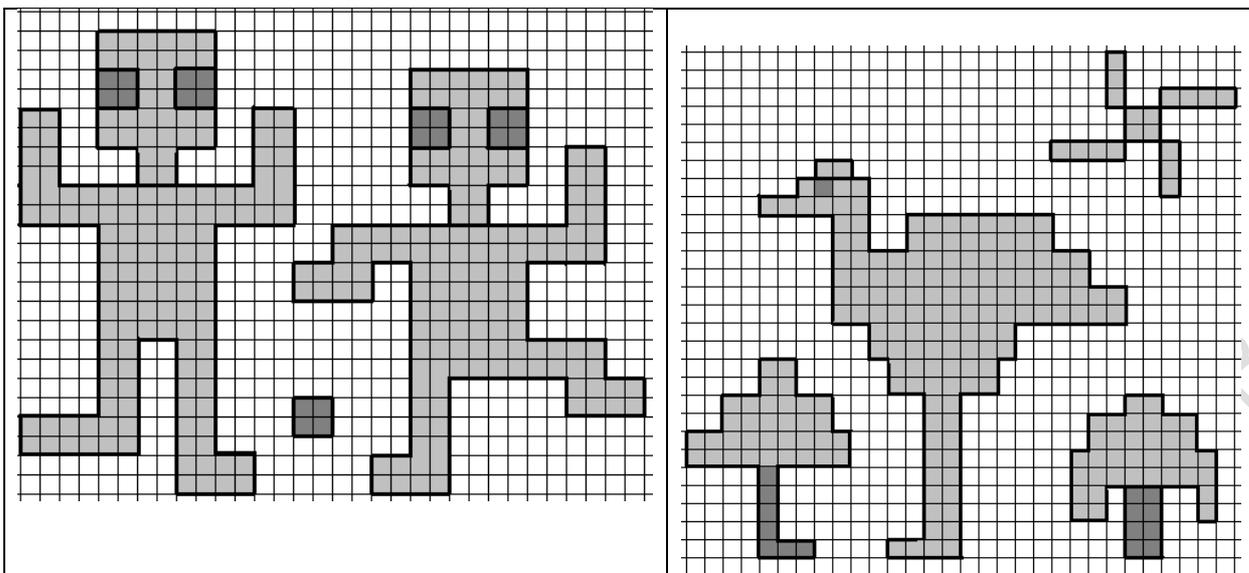
Образцы, придуманные детьми





Образцы, придуманные родителями





Приложение 2

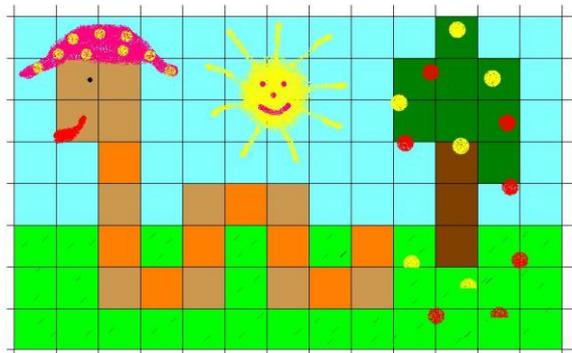
Сказка о дружбе

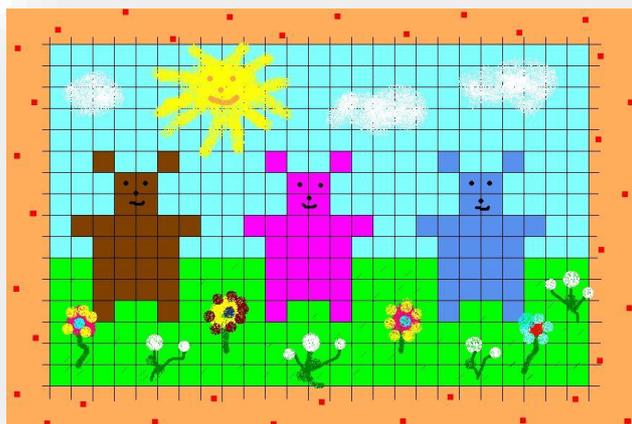
Автор: Шевченко Настя, 6 лет

В один прекрасный солнечный денёк на свет появилась маленькая Гусеничка.

- Ой, как красиво вокруг! - воскликнула она.

Светило яркое солнце, вокруг росла мягкая травка и Гусеничка поползла знакомиться с Миром.





Недалеко на полянке она увидела трёх медвежат. Они весело играли друг с другом. Гусеничке очень понравилась игра медвежат. Ей тоже захотелось так же весело проводить время. Но она не стала им мешать и поползла искать себе друга.

Скоро она увидела

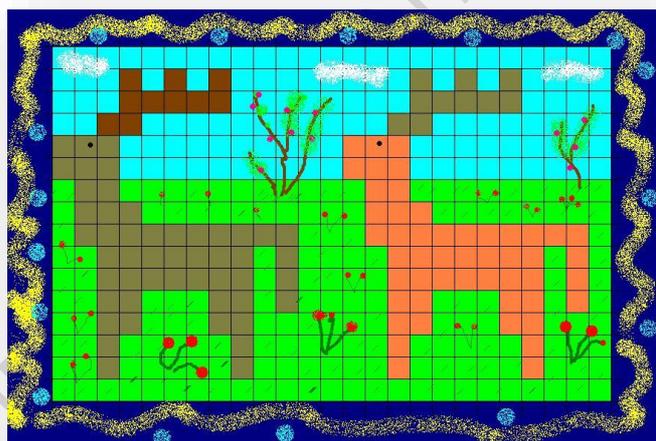
красивых важных котов, один из которых засмотрелся на пролетающую в небе птицу.

- Уважаемые коты, - обратилась к ним Гусеничка, - можно я с вами буду дружить?

- Как ты можешь с нами дружить? Ведь у тебя нет ни лап, ни усов... Ты совсем на нас не похожа!

И, отвернув головы, коты горделиво прошли мимо.

Тогда гусеничка решила найти друга, похожего на себя.



ползла прочь.

Долго-предолго ползла гусеничка. На своем пути она встречала и прекрасных гордых оленей с ветвистыми рогами. «Как я могу с ними дружить, если у меня нет таких сильных ног и красивых рогов?», – думала Гусеничка.

Видела она и играющих друг с другом собак.

«Но ведь я не могу так громко лаять, как они», – говорила себе Гусеничка и снова



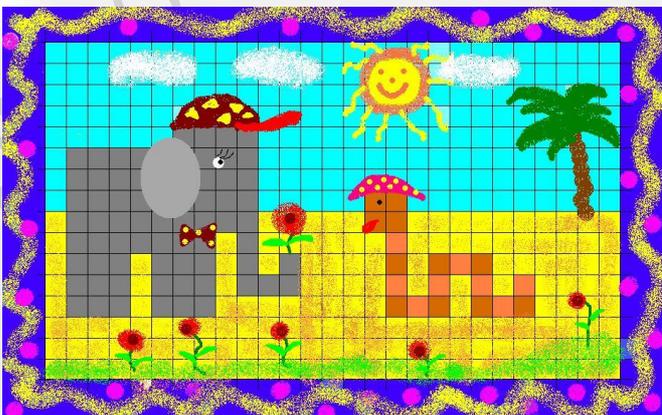
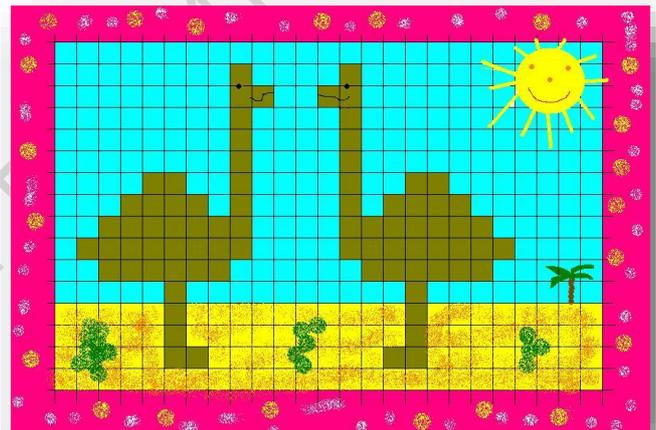
Незаметно наступила ночь. В небе повисла полная луна. А в чистом глубоком озере плавали необычайно красивые лебеди.

Грустно стало Гусеничке от того, что у всех, кого она встречала, были похожие на них друзья.

Но Гусеничка твердо знала, что завтра опять выглянет солнце, и она обязательно найдет себе самого верного друга.

Как только наступило утро, Гусеничка опять поползла дальше. Вскоре она увидела двух очень больших птиц, которые даже и не услышали её. «Неужели они умеют летать?» – подумала Гусеничка и поползла дальше.

Стало очень жарко. Гусеничка решила отдохнуть под пальмой. И тут она увидела очень необычное животное. На его голове была такая же как она, но только очень большая, гусеница. Вот с кем я буду дружить, - подумала Гусеничка, - ведь у нас есть что-то общее. Она робко поползла вперёд.

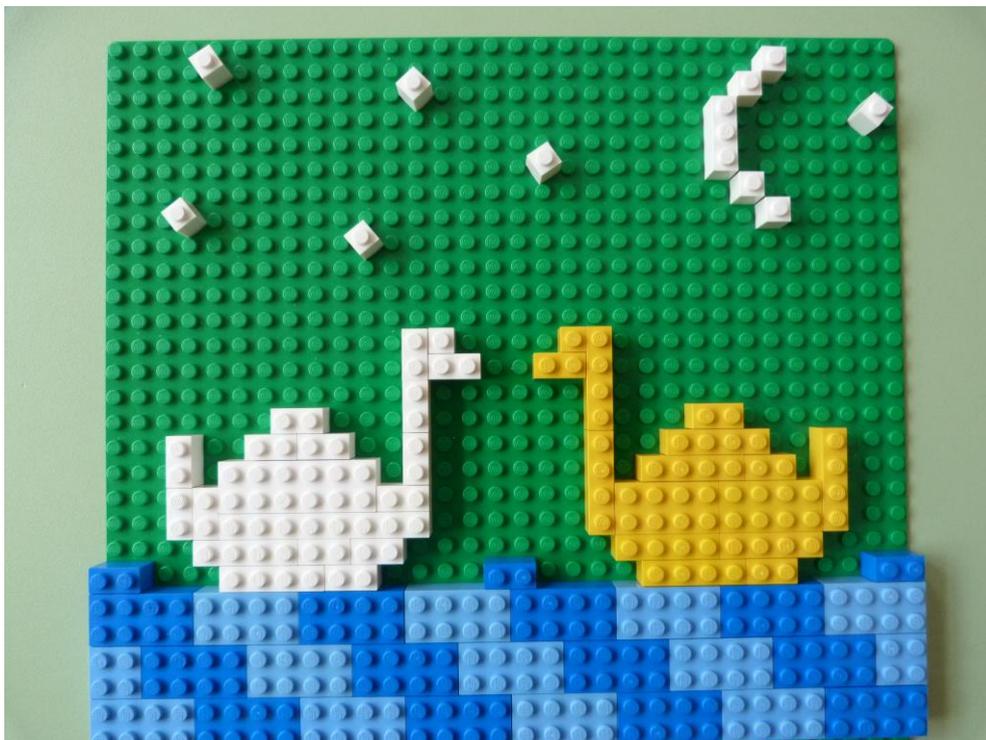


- Здравствуйте, многоуважаемый. У вас нос похож на гусеницу. Можно я буду с вами дружить?

Слону стало так смешно, что он решил стать большим другом такой забавной маленькой Гусеничке и подарил ей прекрасный цветок. С тех пор Слон и Гусеничка не

расстаются. Оказывается, чтобы дружить не обязательно быть одинаковыми!

Приложение 3



Приложение 4



Плоскостное и пространственное моделирование

Игра – необходимый спутник детства, и чтобы ребенок активно развивался, он должен в первую очередь играть, а для этого необходима такая развивающая среда, которая бы сама провоцировала его на это.

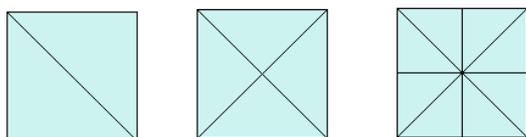
Плоскостной конструктор и конструктор ЛЕГО - полифункциональное средство для развития у детей образного мышления, остроты зрения, моторики рук, тактильных качеств, точности цветовосприятия, восприятия формы, размеров объекта и пространства, что, в конечном счёте, позитивно повлияет на их речевое и интеллектуальное развитие.

Деятельность моделирования начинается с осваивания техники плоскостного моделирования, носящего подготовительный характер к пространственному моделированию, поэтому первая часть занятий включает конструирование с помощью палочек и плоских геометрических конструкторов «Танграм», «Колумбово яйцо», в том числе и конструкторов автора Скотникова О.А.: «Сказочные треугольники» (приложение 1), «Треграм» (приложение 2). Игра с любым геометрическим конструктором имеет систему игровых заданий, направленную на постепенный переход от расчленённых образцов к полурасчленённым и нерасчленённым. Очень важно, чтобы у детей всегда была возможность проявить творческие способности, самостоятельно придумывая свои образы, по собственному замыслу.

Конструированию с набором ЛЕГО. На первых порах можно использовать набор под названием «Гигантский». Работая с этим конструктором, дети овладевают простейшими техническими умениями и навыками конструирования, так же продолжая работать по образцу. В качестве образца используются фотографии будущих построек (приложение 3) и специальные карты-схемы (приложение 4), где изображён полурасчленённый или нерасчленённый образ, необходимый набор деталей и их количество. Выбрав карту-схему, ребёнок, используя таблицу под рисунком набирает необходимый набор деталей и создаёт свою конструкцию. Создание конструкции по таким схемам не менее интересно, чем работа по замыслу и часто ставит ребенка в ситуацию поиска при её воссоздании.

Плоский геометрический конструктор «Сказочные треугольники»

Весь набор конструктора состоит из 16 равнобедренных прямоугольных треугольников разного размера, полученных путем разрезания трех квадратов со стороной 10 см, так как показано на рисунке:



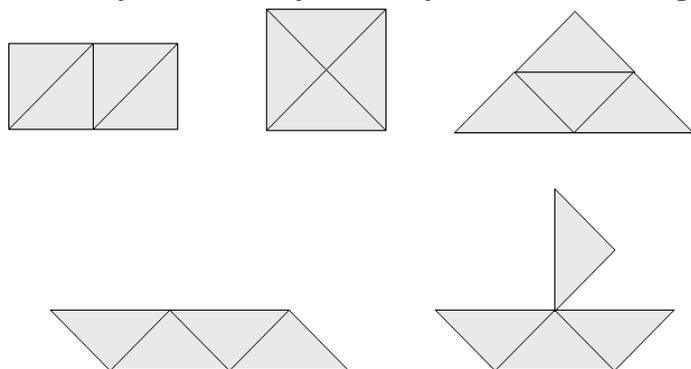
Этапы работы с конструктором

Вся работа с данным конструктором разбивается на 5 этапов:

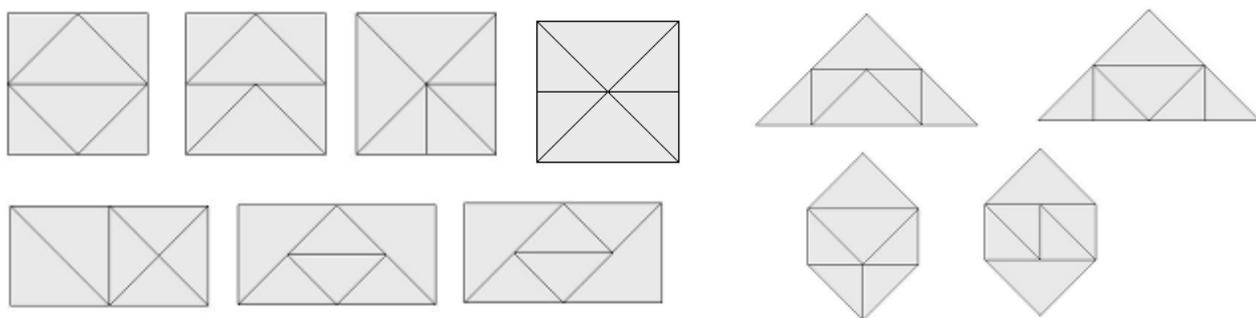
На первом этапе ребенок, соединяя два треугольника одного размера пробует получить новые геометрические фигуры, такие как квадрат, треугольник и четырёхугольник. Причем детей необходимо всегда спрашивать, как они получили ту или иную фигуру? Необходимо чтобы ребёнок вербализовал свои практические действия.

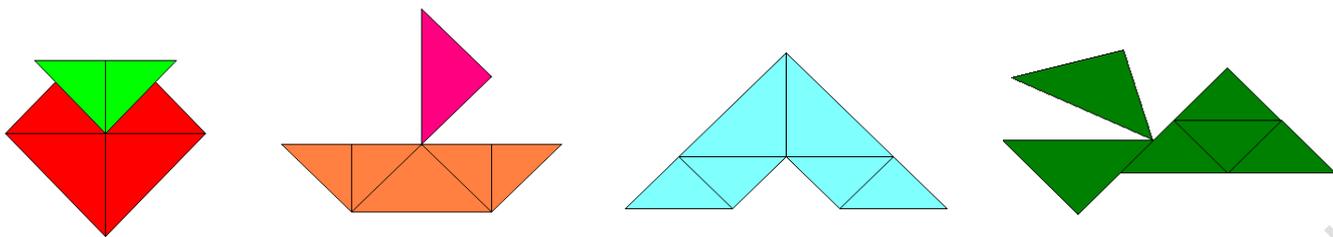
На втором этапе ребенок создаёт геометрические фигуры из 4-х треугольников. В этом случае педагог может давать подсказки, например: «Постройте из 4-х треугольников прямоугольник. Но не забывайте, что любой прямоугольник можно сложить из двух квадратов, а как делать квадраты из треугольников вы уже знаете» или «Вы знаете, что квадрат можно сложить из двух треугольников, а, построив два больших треугольника из маленьких, вы можете сложить их в квадрат».

Такие же подсказки могут делать сами дети, которые самостоятельно выполнили задание, на крайний случай подсказать может любой ребёнок, используя магнитную доску и 4 больших треугольника.



На третьем этапе дети используют 2 больших треугольника и 4 средних. Из данного набора треугольников дети сами составляют различные геометрические фигуры и образы.

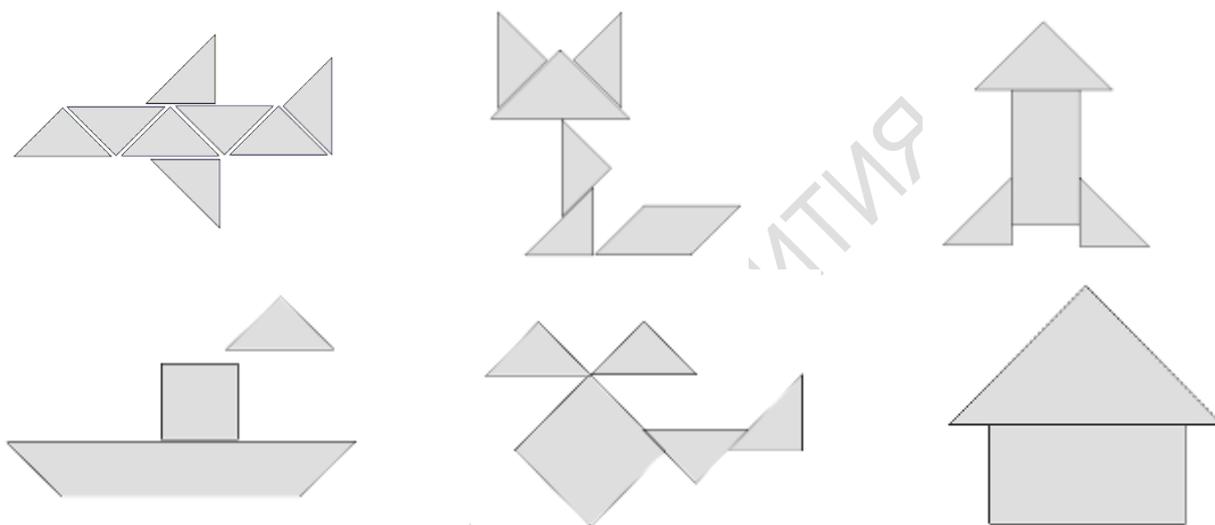




Четвёртый этап.

Материал: 8 маленьких треугольников

Задания усложняются тем, что образцы постепенно становятся полурасчленёнными.



Пятый этап

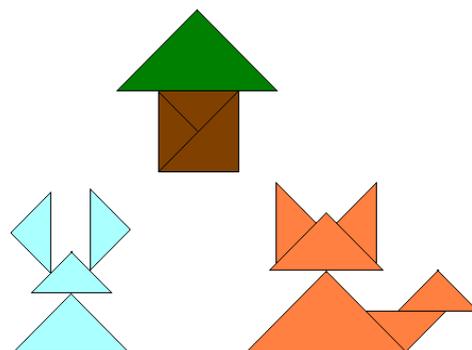
Материал: 2 больших треугольника, 4 средних, 8 маленьких (весь набор)

На этом этапе я попытался сделать некий синтез конструирования и сказки. Дети, слушая сказку, составляют сюжетную картину по образцу или сами составляют картину к определённому сюжету из сказки, используя весь набор конструктора.

Сказка «Заяшкина избушка»

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

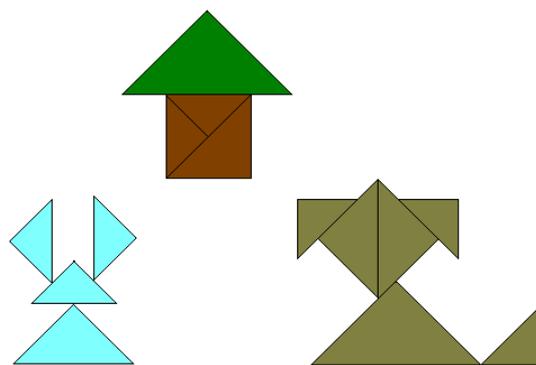
Пришла весна – у лисы избушка-то и растаяла, а у зайца стоит по-старому.



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!

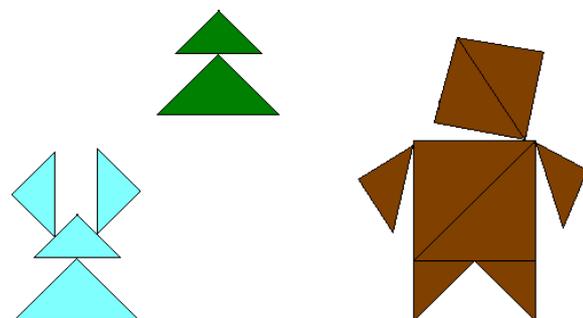
А лиса им с печи:

- 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 заяк под кустиком и плачет. Идёт мимо петушок, золотой гребешок, и косу на плече несёт.

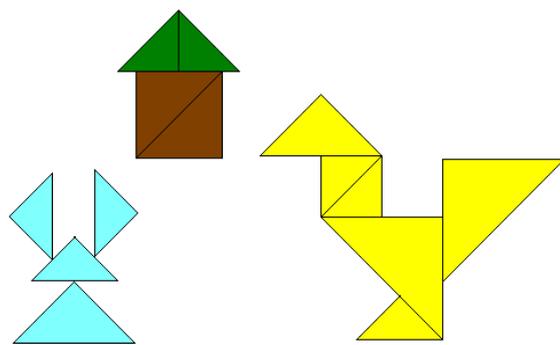
Увидал зайчика и спрашивает

- Что ты, заяк, плачешь?

Рассказал ему зайчик про свою беду.

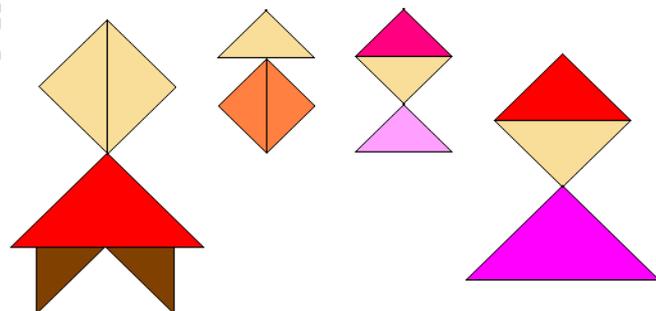
- Пойдём, я её выгоню, говорит петушок.
- Нет, не выгонишь. Собака гнала – не выгнала, медведь гнал – не выгнал.

- 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.



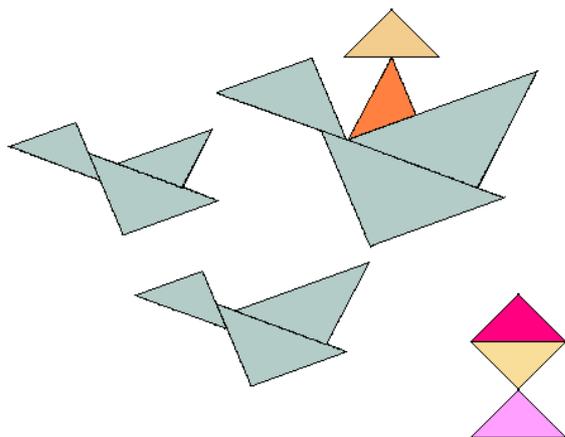
По мотивам сказки «Гуси-лебеди»

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.



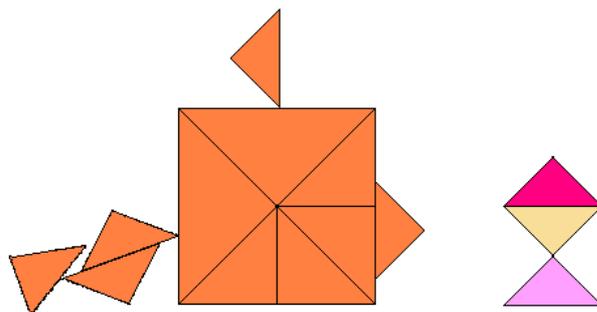
Бросилась девочка догонять их. Бежала, бежала, видит – печь стоит.

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

Печка ей в ответ:

- Почини мою трубу – скажу.

Поможем девочке починить трубу?



Показала печка, куда лебеди полетели.

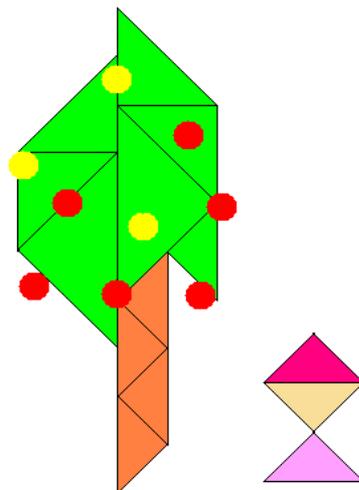
Девочка дальше побежала. Видит – яблоня стоит. Яблоки на яблоне спелые. Тяжело яблоньке столько яблок держать – вот-вот ветки поломаются.

- 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?

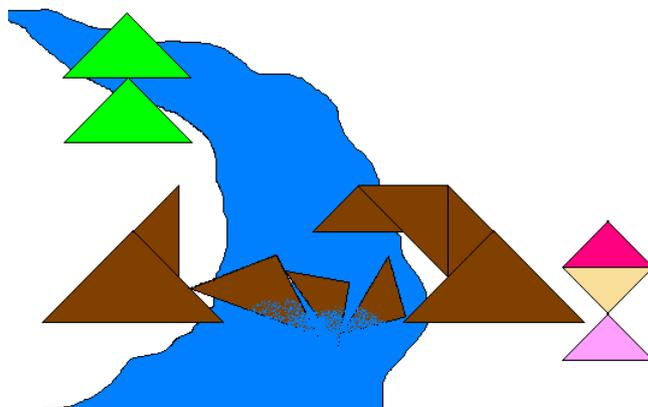


Показала яблоня, куда гуси-лебеди полетели. Девочка дальше побежала. На пути у девочки – река-глубока, круты берега.

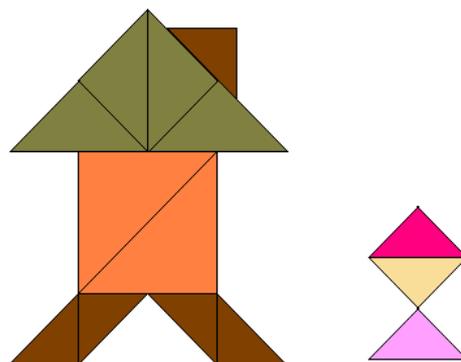
- Речка, речка, куда гуси-лебеди полетели?

- 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 крыльчке 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.

Плоский геометрический конструктор «Треграм»

Данная игра названа «Треграмом» по аналогии с «Танграмом» т.к. выполнена на основе равностороннего треугольника.

«Треграм» представляет собой систему игровых заданий на заполнение и составление плоскостных изображений. Равносторонний треугольник (длина стороны 20 см, каждая сторона поделена на 5 равных частей по 4 см) разрезается на 10 фигур: 4 маленьких треугольника, 2 ромба, 1 трапеция, 1 параллелограмм, 1 большой треугольник и 1 шестиугольник, так как показано на рисунке.

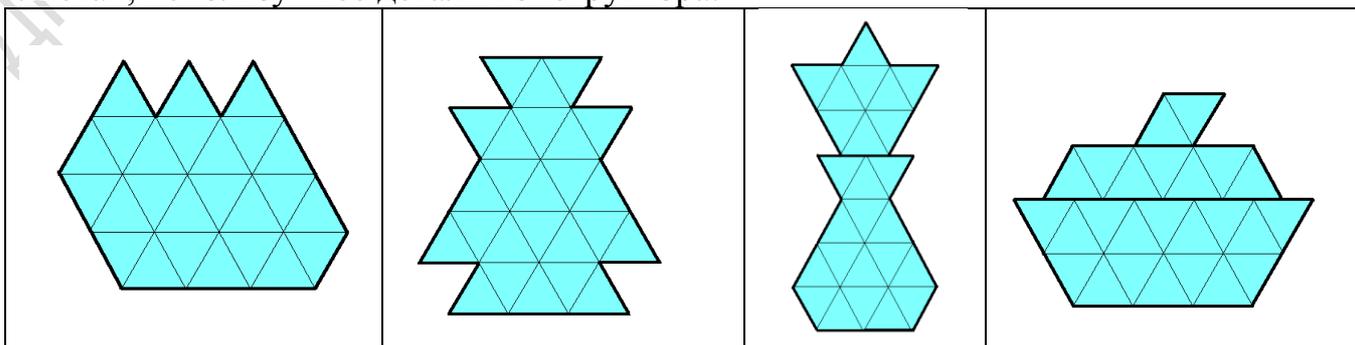


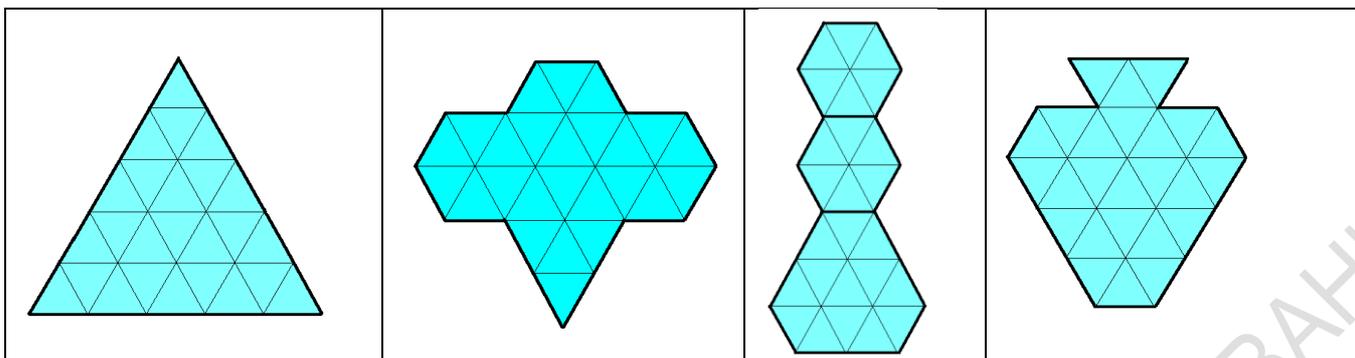
Вся работа так же строится поэтапно.

На первом этапе дети знакомятся со всеми частями конструктора, составляя их из треугольников и других маленьких фигур:

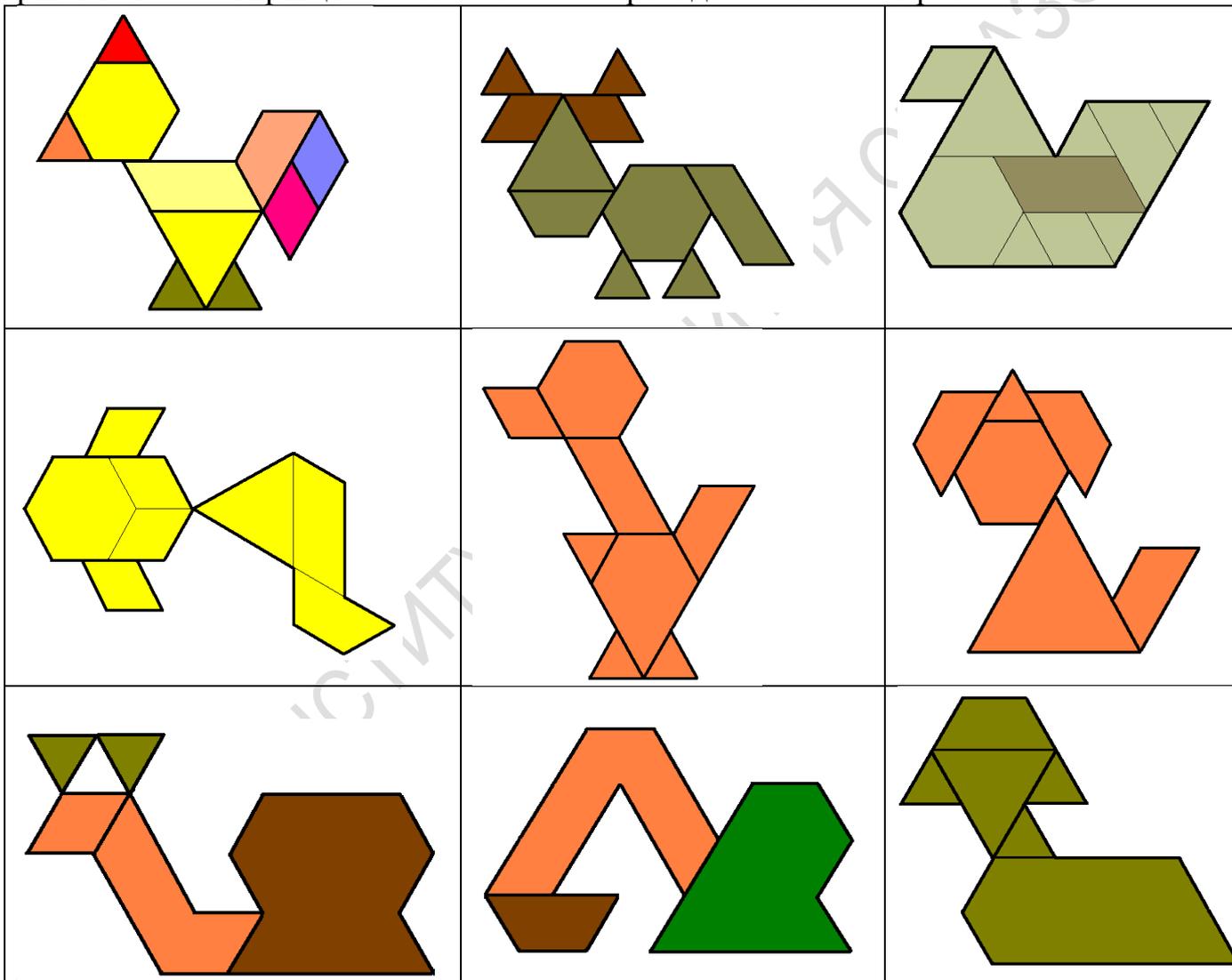
1. Присоединив друг к другу два треугольника, дети получают **ромб**.
2. Присоединив к ромбу ещё один треугольник, дети получают **трапецию**, которую можно сделать и с помощью трёх треугольников.
3. Присоединив к трапеции ещё один треугольник, дети получают **параллелограмм**, эту же фигуру можно составить и из других маленьких фигур.
4. Далее дети путём наложения маленьких фигур на большие сами делают выводы, из каких фигур их можно сложить.

На втором этапе дети заполняют внутреннее пространство фигур-силуэтов на листах, используя все детали конструктора.

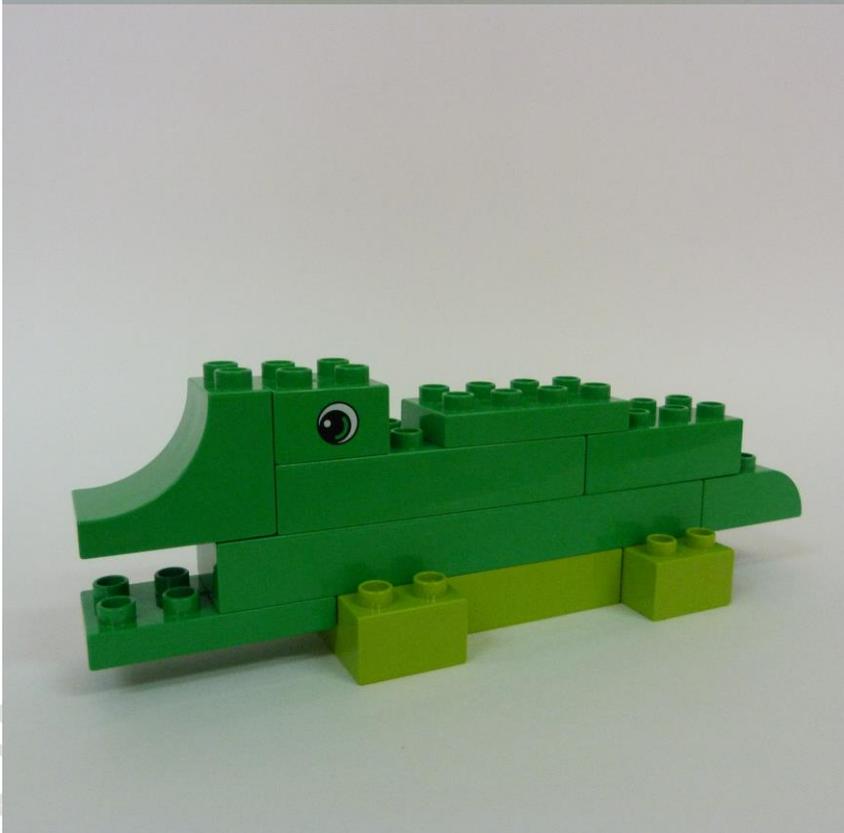


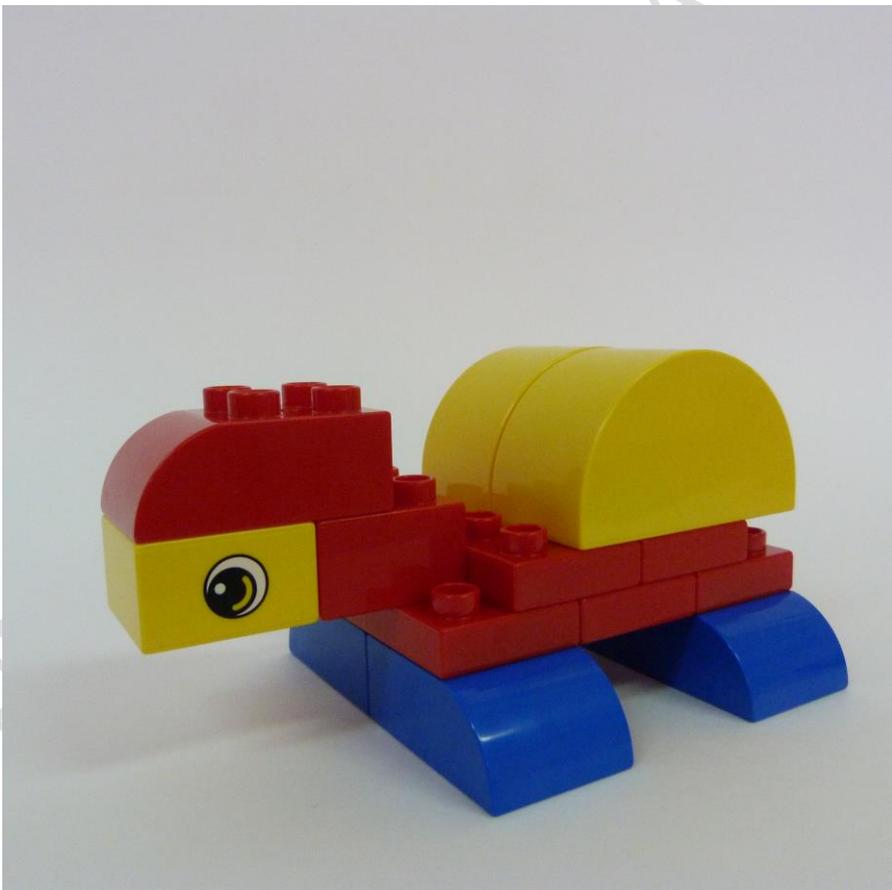


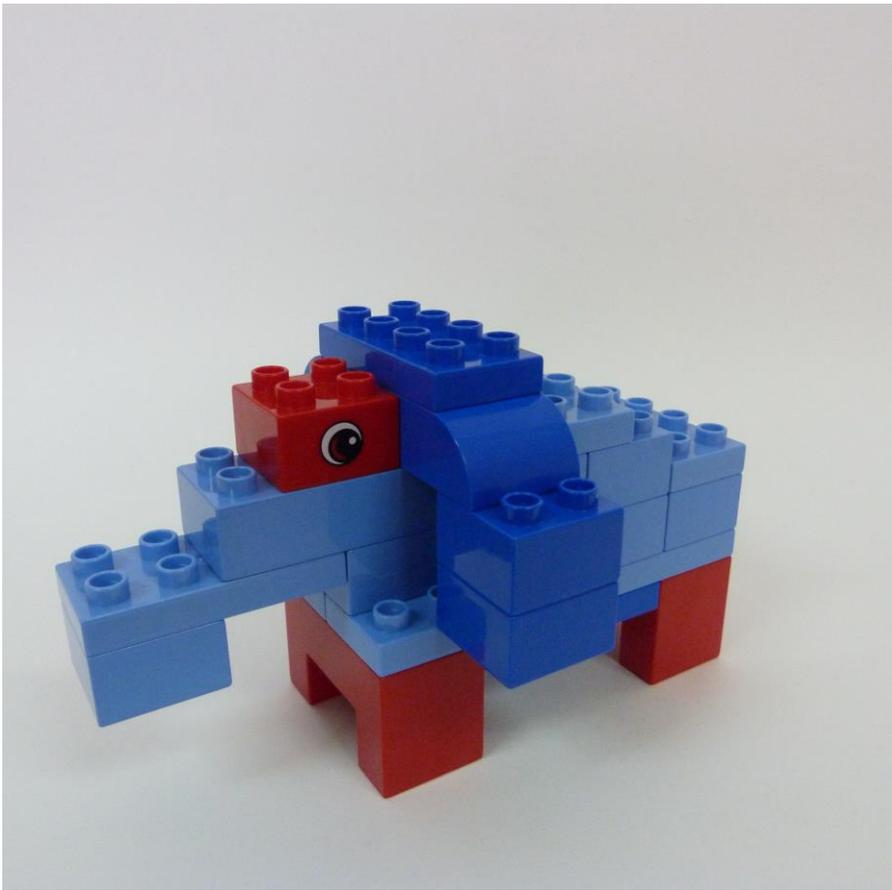
На третьем этапе дети составляют плоскостные изображения по расчленённым образцам с постепенным переходом к частично расчленённым.



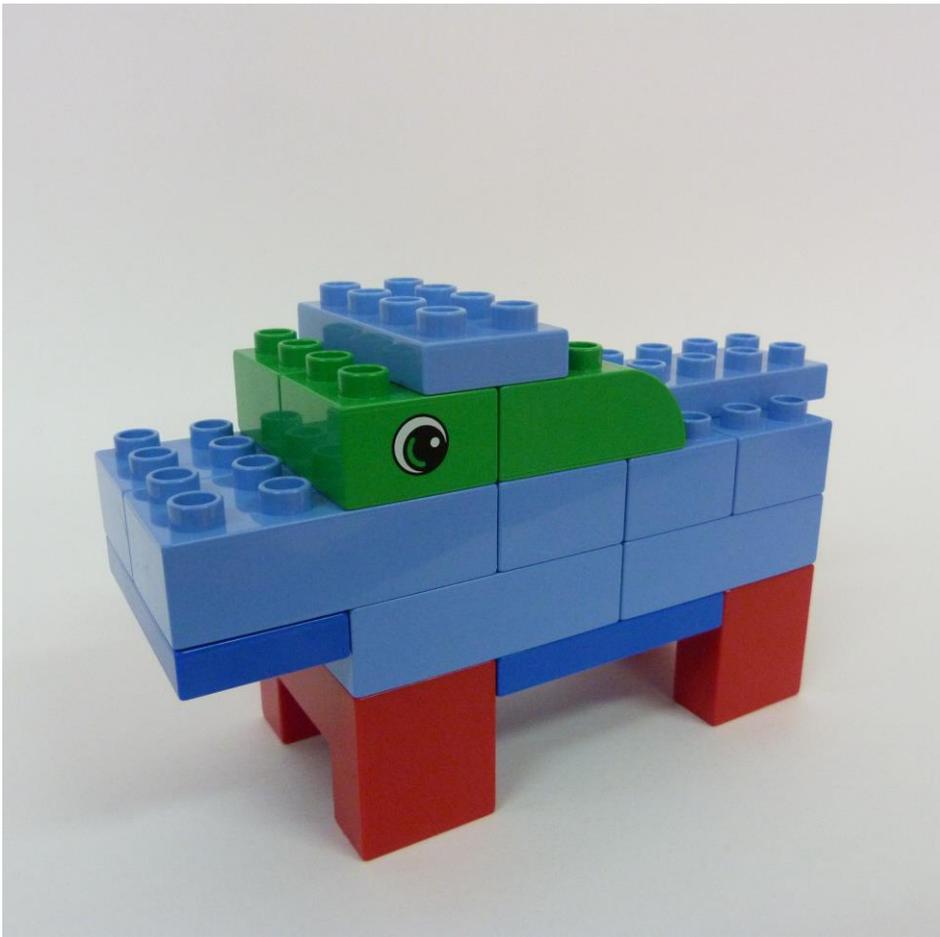
На четвёртом этапе дети моделируют изображения по собственному замыслу.



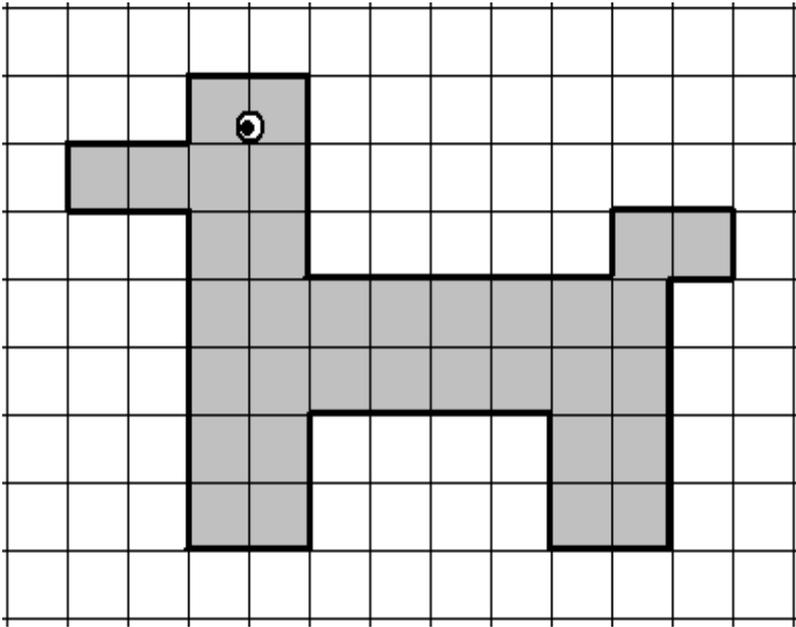




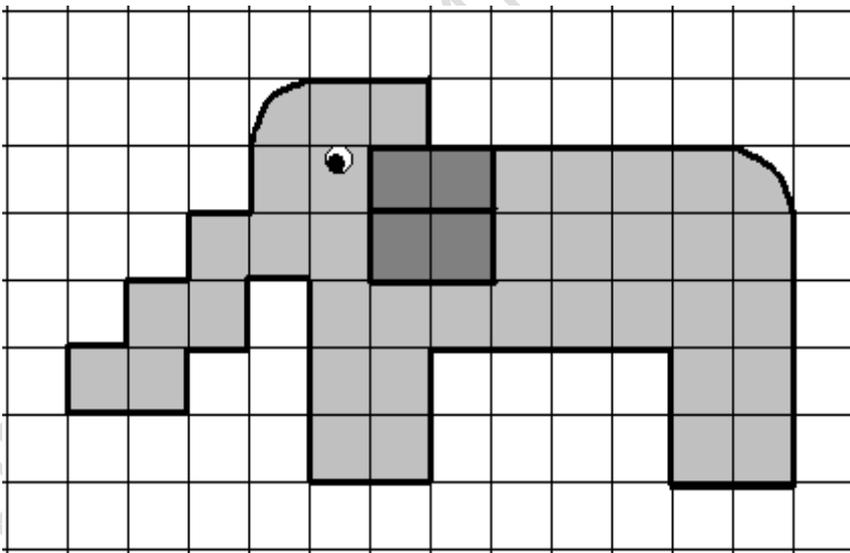




ГАОУ ДПО СО "ИНСТИТУТ РР
ОБРАЗОВАНИ

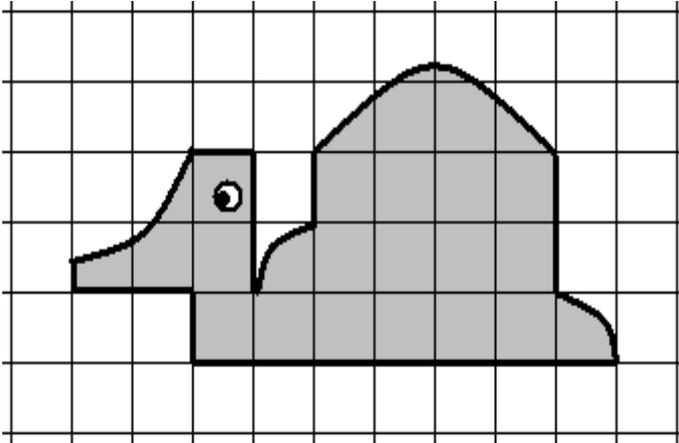


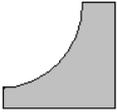
	4
	9

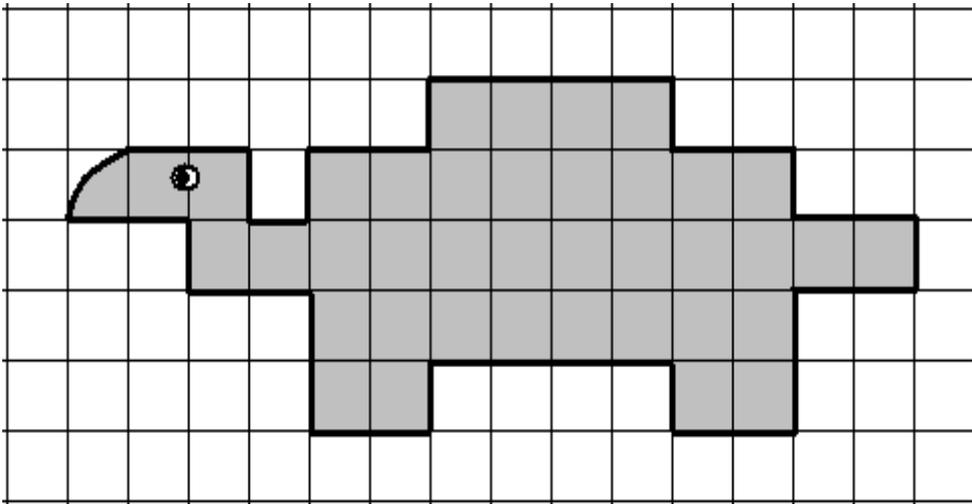


	5
	11

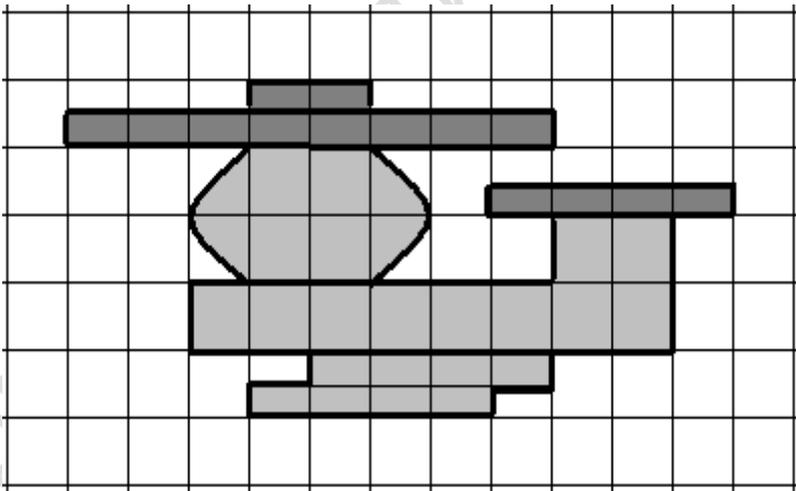
	2



	1
	1
	1
	2
	1
	1

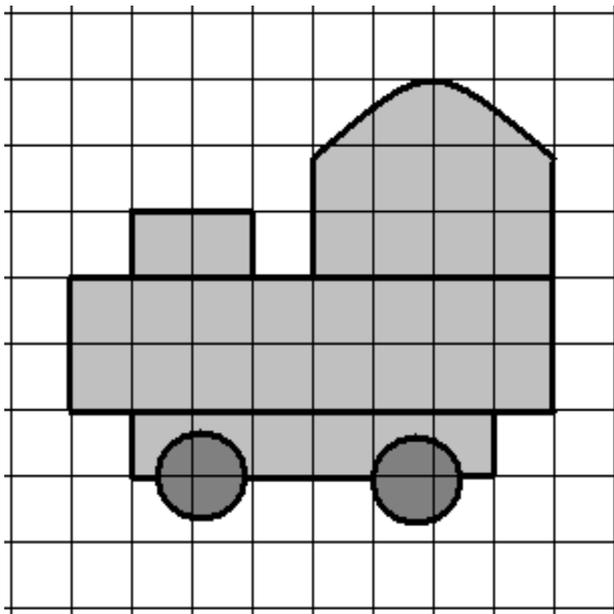


	8
	2
	1

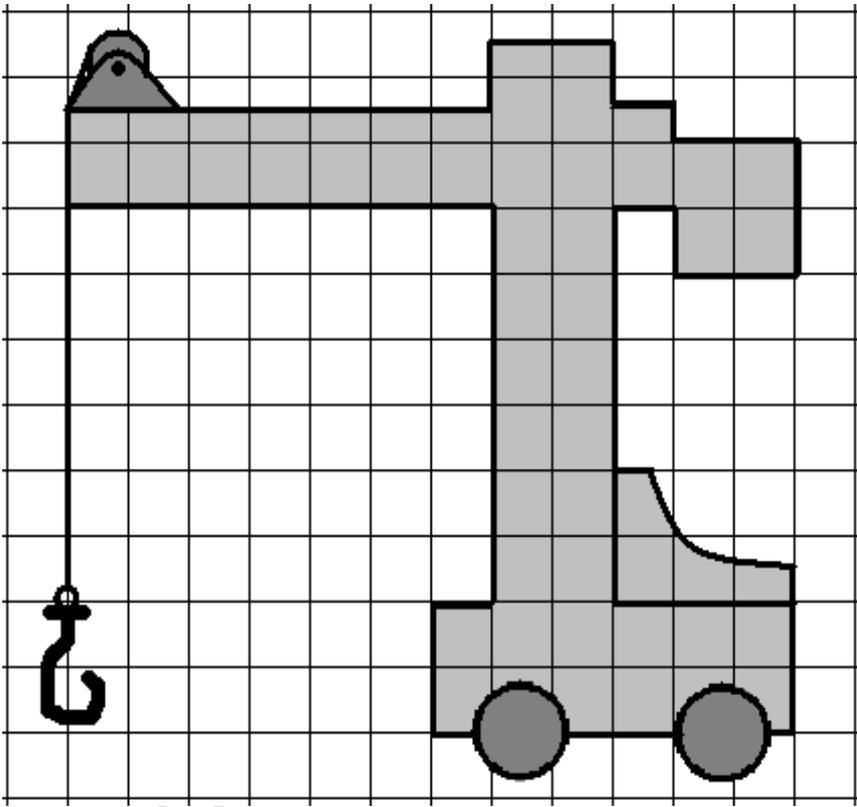


	2
	1

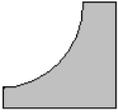
	7
	1

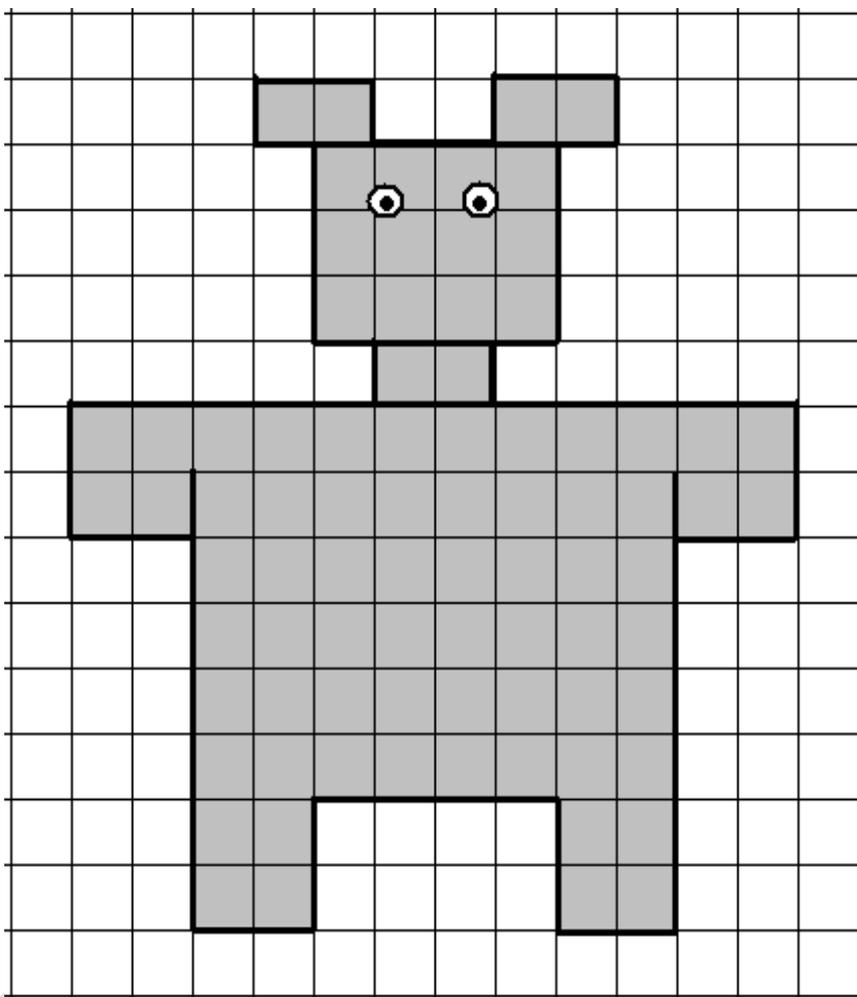


	4
	3
	1
	1

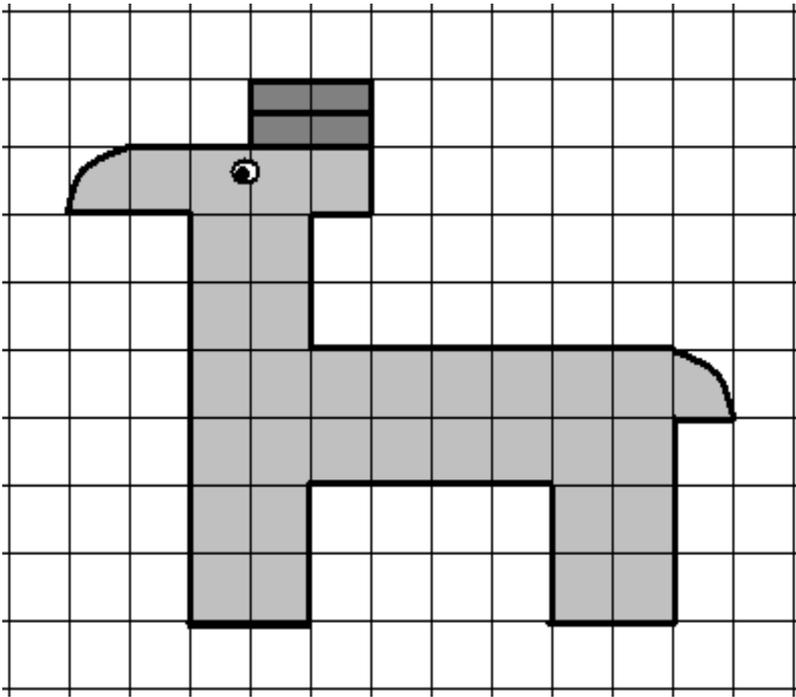


	4
	9
	2

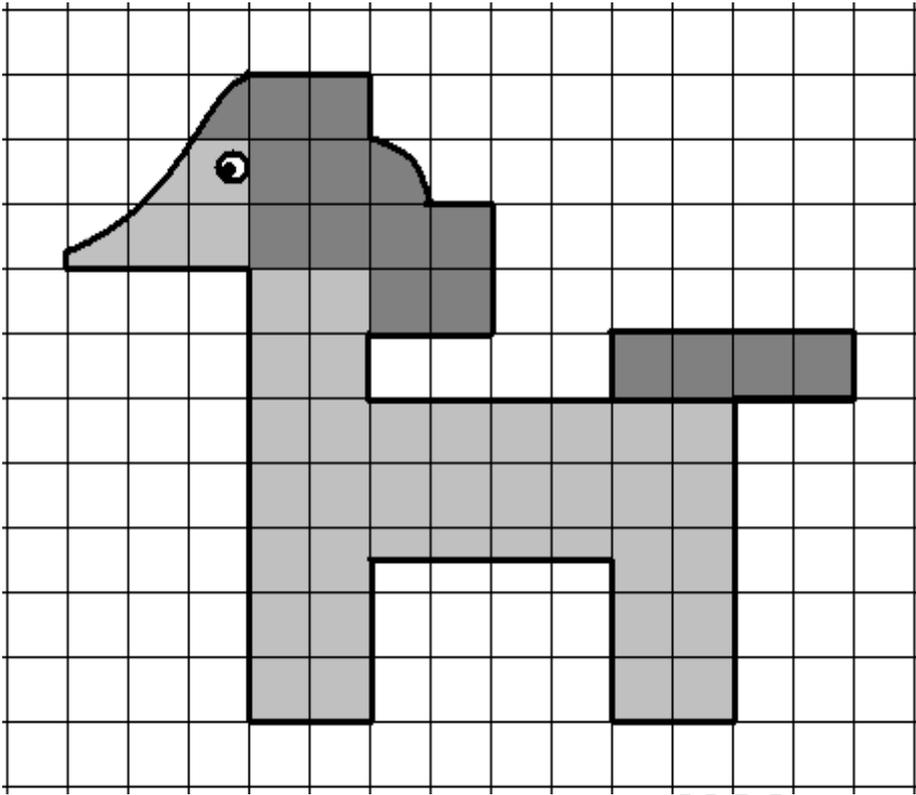
	1
	1
	1



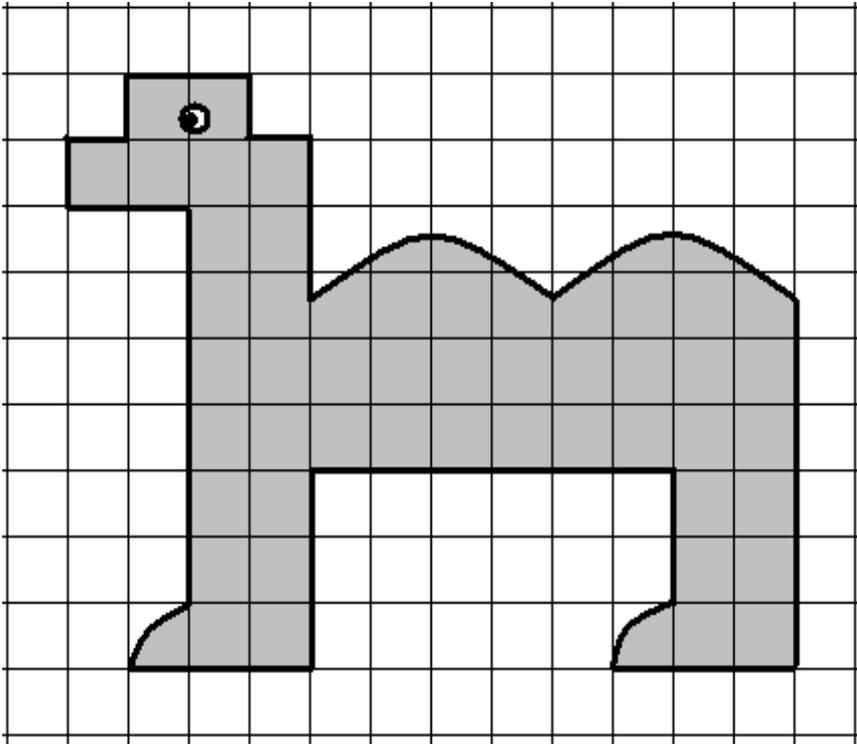
	14
	13



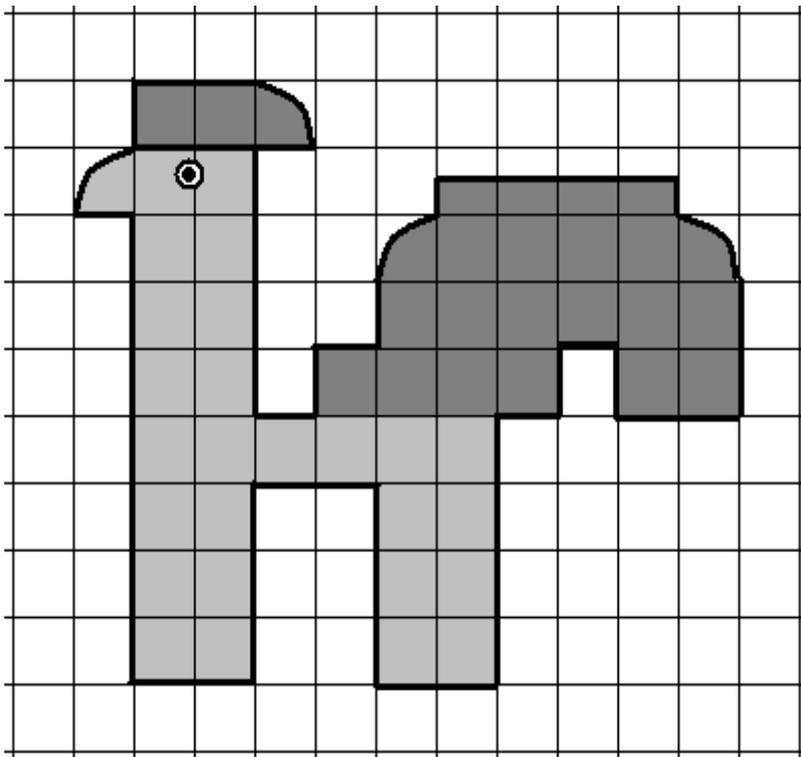
	3
	8
	3
	2



	5
	10
	1
	2
	1



	3
	9
	2
	2
	2



	3
	10
	1
	6

**Развитие пространственных представлений
и алгоритмического мышления у 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.

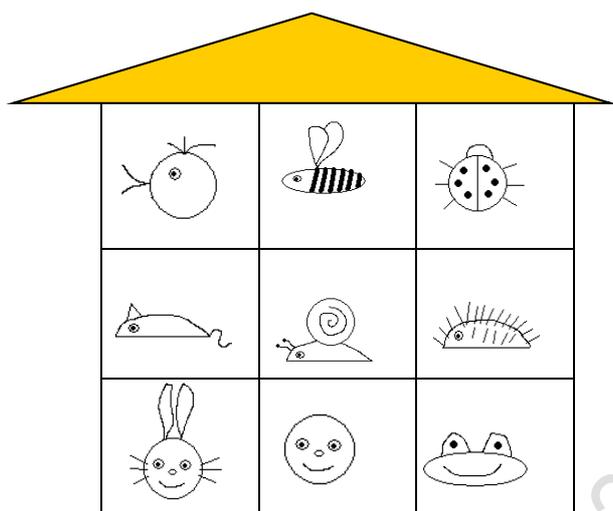
2-й этап – практическое действие с использованием предметов или их заместителей.

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 начинать 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.

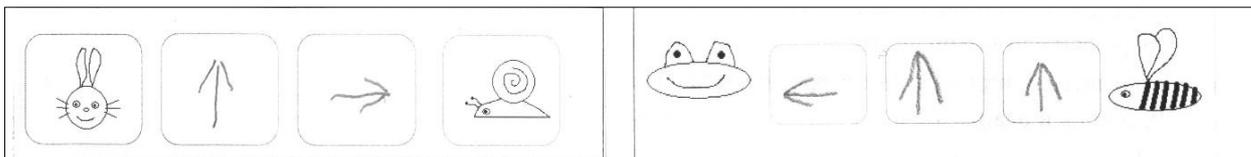


Карта трёхэтажного Теремка становится той самой ориентировочной основой, с помощью которой ребёнок будет выполнять практические и умственные действия. Для этого в Теремке можно запустить лифт, который может ходить не только вверх, вниз, но и вправо и влево. В качестве лифта ребёнок может использовать 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.

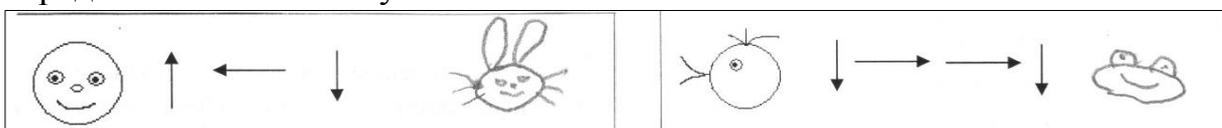
Возраст детей 5-6 лет наиболее чувствителен к знаково-символической деятельности, которая подразумевает операции замещения, кодирования и декодирования информации. С помощью какого знака или символа ребёнок может кодировать и декодировать все основные направления? С помощью стрелки. Поэтому в игре может 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.



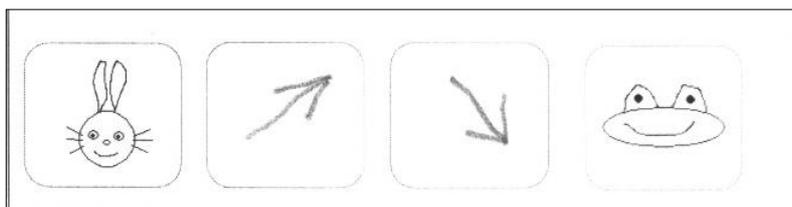
Конечно же не все дети смогут решать такие игровые задания в умственном плане, поэтому у них должна быть возможность решить игровую задачу практическим путём, воспользовавшись уменьшенной картой теремка и шашкой. Однако надо не забывать, что основная задача – это постепенный перевод практических действий 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.

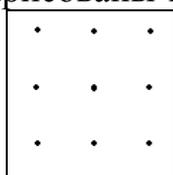
Последний этап теории П.Я. Гальперина предполагает отсутствие ориентировочной основы. Каким образом можно организовать игровое действие? Карту можно не убирать, дети «передвигаются» по ней с закрытыми глазами. В эту игру дети с удовольствием играют и дома с родителями, располагая карту на холодильнике.

Стоит ли ограничивать эту игру только перемещениями вверх, вниз, вправо, влево? Конечно же, нет. Робот может научиться передвигать лифт и

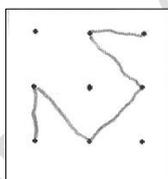
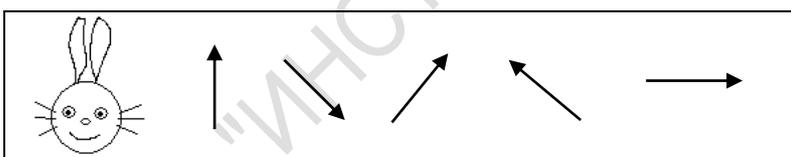
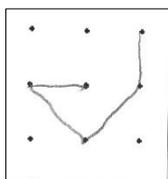
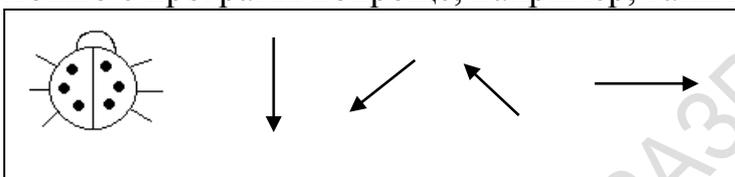
наискосок, по диагонали. Таким образом, в программах появляются стрелочки наискосок.



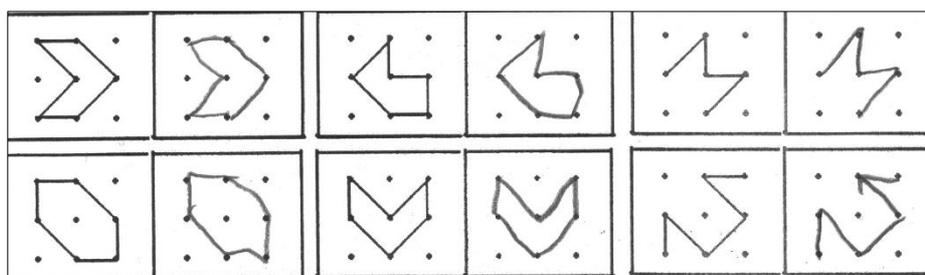
Глядя на то, как дети передвигают шашку по карте Теремка, можно воспользоваться идеей - все движения лифта рисовать на карте, где вместо героев будут нарисованы только точки.



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:

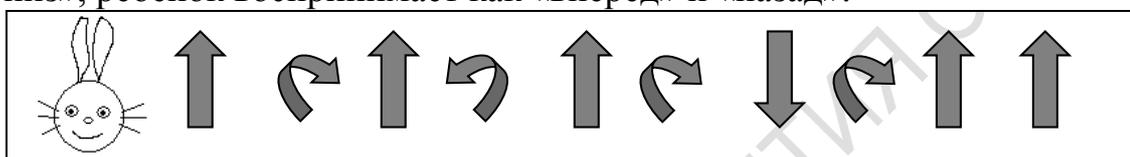


Так постепенно дети подходят к ещё одному игровому действию – копированию простых рисунков (маршрутов) по точкам.



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.

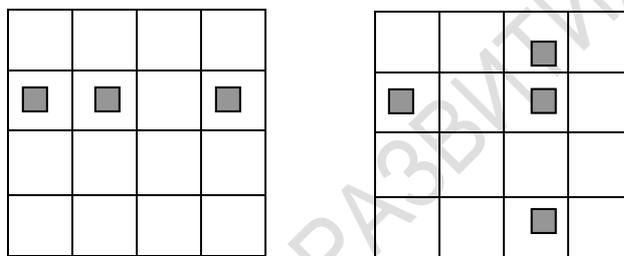


Когда путь передвижения становится длинным, ребёнку легче сначала написать программу с помощью стрелок на бумаге, а затем по своей программе запрограммировать своего мини-робота. Для ребёнка этого возраста очень сложно мысленно удержаться в той клетке, в которой в данный момент как бы находится его мини-робот. 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.

Игровых 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:

А	А	Ь	Л
Н	К	Ч	А
И	Ш	Е	Н
Ш	У	П	Ь

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.

Технологическая карта организация совместной образовательной деятельности с детьми 6-7 лет с использованием мини-роботов «Умная пчела»

«ПЕРВЫЙ ШАГ ПРОГРАММИСТА»

Цель: Знакомство детей старшего дошкольного возраста с простейшими линейными алгоритмами и элементами программирования через совместную игровую деятельность с использованием мини-роботов «Умная пчела»

Задачи:

Обучающие:

- Дать представление о программе, как плане действий, составленной с помощью стрелок.
- Формировать пространственные представления – точка отсчета от себя и от предмета.
- Формировать у детей умение переносить приобретенные умения в новые условия.
- Формировать умение самостоятельно выбирать способы решения игровых задач.

Развивающие:

- Развивать ориентировку на плоскости и в окружающем пространстве.
- Развивать у детей умение давать словесную характеристику пространственной ситуации.
- Стимулировать детей на:
 - проявление инициативности и самостоятельности в общении со взрослым и сверстниками при решении игровых задач;
 - желание рассказывать о собственном решении игровой задачи.
- Учить детей планировать предстоящую деятельность.
- Развивать творческую активность, целеустремленность, настойчивость в достижении цели.
- Развивать мелкую моторику, зрительно-моторную координацию.
- Развивать алгоритмическое мышление, системный подход и умение работать по инструкции.

Воспитательные:

- Воспитывать познавательный интерес, творческую активность и самостоятельность при освоении программируемых игрушек.
- Развивать умение работать в паре, налаживать партнерские отношения в процессе совместной деятельности.
- Укреплять интерес к играм и задачам, требующим умственного напряжения и интеллектуального усилия.
- Стимулировать детей на проявление эмпатии.

Оборудование и материалы: магнитная доска, пособие дом-лабиринт, модель пчелы, маркер, лист для записи программы, игровое поле из больших мягких пазлов.

На каждого ребёнка: лист, поделённый на 9 клеток, маленькая модель пчелы, программируемая игрушка «Умная пчела» с игровым полем (3x3), карточки с разными программами, записанными с помощью стрелочек.

Планируемый результат:

- ориентировка в трёхмерном пространстве;
- умение кодировать и декодировать движения с помощью стрелок;
- умение ориентироваться в трёхмерном пространстве;
- умение слушать и выполнять инструкцию;
- зрительно-моторная координация;
- умение давать словесную характеристику своим действиям;
- умение программировать мини-робота «Умная пчела» по словесной инструкции и по намеченному плану;
- умение ребёнка самостоятельно находить разные пути решения игровых задач;
- способность эмоционально сопереживать героям сюжета;
- владение конструктивными формами общения и взаимодействия: договариваться, распределять действия в сотрудничестве;
- способность планировать свои действия;
- готовность рассказать о способе решения той или иной задачи;
- интерес к играм с программируемыми игрушками.

Этапы совместной деятельности	Деятельность педагога	Деятельность детей	Планируемый результат
<p>I. Мотивация к деятельности.</p> <p>Вводная беседа с элементами драматизации.</p>	<p>- Здравствуйте, ребята. Как настроение? Хорошее?</p> <p>Сегодня утром к нам в окно залетел очень необычный гость и спрятался за этой доской. Попробуйте угадать кто это? Она полосатая, жужжит и даже жалит.</p> <p>- Пчёлка.</p> <p>- Правильно, это пчёлка. Вы хотите на неё посмотреть, тогда внимание.</p> <p><i>Педагог из-за доски демонстрирует бумажную пчёлку на магнитной основе.</i></p> <p>- Ребята, эта Пчёлка очень любознательная, она всегда хочет знать, что находится внутри чего-то. Но её внимание привлёк вот этот необычный дом.</p> <p><i>На магнитной доске - дом-лабиринт с клетками 3x3.</i></p> <div data-bbox="741 847 887 983" data-label="Image"> </div> <p>- «Как же он похож на мой улей» – подумала Пчёлка. Только вот где же у него вход? Пчёлка подлетела слева – входа нет, подлетела справа тоже нет. А может он снизу? А, вот он! И тут же в него влетела. Пчёлке сразу же стало как-то страшновато. Потому что вокруг было совсем темно. Ползти назад она не умеет, а куда ползти вперёд не знает. Так и осталась на этом месте. Ребята, а вы видите, где находится выход у этого домика?</p> <p>- В левом верхнем углу.</p> <p>- Как же Пчёлке доползти до него? Она же ничего не видит?</p> <p>- Давайте ей подскажем.</p>	<p>Рассказывают о своём эмоциональном настрое, отгадывают загадку про главного героя.</p> <p>Предлагают свою помощь.</p>	<p>Положительный эмоциональный настрой на общение со взрослым.</p> <p>Самостоятельный поиск выхода из сложившейся ситуации.</p>

<p>II. Основной этап деятельности</p>	<p><i>Дети говорят, что необходимо ползти вверх, т.е. вперёд.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Давайте договоримся: 1 клетка – это один шаг. Так сколько же шагов ей нужно проползти вперед? - Два шага. <p><i>Педагог предлагает ребёнку передвинуть пчёлку.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Что делать дальше? <p><i>Дети могут сказать, что нужно ползти налево.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Но Пчёлка не может ползти боком, она может ползти только вперёд. Что же должна сделать Пчёлка, прежде чем ползти вперёд? - Она должна повернуться налево. <p><i>Дети называют все необходимые передвижения, а ребёнок у доски поворачивает и двигает Пчёлку.</i></p> <p>Пчёлка обрадовалась своему спасению, сказала спасибо и улетела. Она хоть и не обещала вернуться, но я думаю, что Пчёлка может попробовать это сделать ещё раз, поэтому давайте на всякий случай, все её ходы, которые она делала в этом тёмном лабиринте, запишем с помощью стрелок. Вы мне поможете? Сколько же шагов и куда делала Пчёлка сначала?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Два шага вперёд. - Значит, рисуем две стрелочки вперёд. Все ходы «вперёд» мы будем записывать с помощью стрелки «вверх». Договорились? Что дальше? <p><i>Педагог, слушая детей, с помощью стрелочек записывает все ходы на листочке.</i></p> <div data-bbox="640 1098 1160 1222" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - Ребята, а как вы думаете, Пчёлка могла бы выйти из этого лабиринта другим путём? - Да. - Я тоже так думаю и предлагаю смоделировать эту ситуацию прямо у вас на столах. 	<p>Один ребёнок выходит к доске, поворачивает и двигает Пчёлку к выходу, так как подсказывают дети.</p> <p>Помогают педагогу записать все перемещения Пчёлки с помощью стрелок.</p>	<p>Переход к ориентировки в трёхмерном пространстве</p> <p>Умение кодировать движения с помощью стрелки</p>
--	---	---	---

<p>Физкультминутка - подвижная игра «Я - робот»</p> <p>Практическое задание на цветном коврике «Прохождение лабиринта по программе»</p>	<p><i>Педагог раздаёт детям уменьшенную карту домика-лабиринта и модель маленькой Пчёлки.</i></p> <p>- Поместите Пчёлку в правый нижний угол. Кто нам будет диктовать путь? Хорошо. А кто попробует его записать с помощью стрелок? Замечательно. Задача остальных – правильно передвигать Пчёлку. Вы готовы? Тогда начали!</p> <p>- А знаете, ли вы что мы с (имя ребёнка) нарисовали две настоящие программы, по которым могут двигаться роботы. Вы когда-нибудь превращались в роботов? Хотите превратиться? Я знаю одну игру, которая сейчас нас всех превратит в роботов. Она так и называется «Я-робот». Становитесь в круг. Сначала роботом стану я. У всех роботов есть локаторы. Работают они вот так (педагог двумя руками крутит у виска). Соседи робота тоже должны делать так же, но только одной рукой той, которая ближе к роботу. Я говорю такие слова: «Я – робот и называю своё имя, передаю сигнал ...» и т.д.</p> <p style="text-align: center;">Игра «Я - робот».</p> <p>- Раз уж вы стали роботами, вам предстоит выйти точно из такого же лабиринта с помощью программ, которые написали для вас ребята из другой группы.</p> <p><i>Педагог раздаёт программы детям и подводит их к цветному коврику.</i></p> <p>- Но вы стали не просто роботами, вы стали говорящими роботами, поэтому все свои движения вы должны озвучивать.</p> <p><i>Дети по разным программам проходят лабиринт, озвучивая все свои команды.</i></p> <p>- Тот, кто прошел лабиринт может присесть на специальные площадки и превратиться опять в ребёнка. Теперь вы готовы стать настоящими программистами и запрограммировать настоящих роботов. Вы хотите этим заняться? Тогда вперёд!</p> <p><i>Педагог демонстрирует мини-робота детям.</i></p>	<p>Один ребёнок диктует команды, другой – зашифровывает их с помощью стрелок, а остальные правильно передвигают Пчёлку по карте.</p> <p>Играют в подвижную игру на внимание.</p> <p>Проходят лабиринт по разным программам, записанным с помощью стрелок на листочке, озвучивая все свои действия.</p>	<p>Умение находить разные способы решения игровой задачи.</p> <p>Умение слушать и выполнять инструкцию. Умение взаимодействовать друг с другом.</p> <p>Эмоциональная разрядка, умение соблюдать правила игры, правильное распределение своего внимания.</p> <p>Зрительно-моторная координация. Ориентировка в пространстве. Умение декодировать информацию,</p>
---	---	--	---

<p>Игра с мини-роботами «Умная пчелка»</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Давайте вместе попробуем в нём разобраться. Как вы думаете, что это за кнопка? Если я нажму на неё 2 раза, что произойдёт? - Он сделает 2 шага вперёд. - А это кнопки с поворотами: поворот направо, поворот налево, кнопка стирания старой программы и кнопка пуск. Давайте запрограммируем его по той самой программе, которую мы с вами нарисовали в самом начале. <p><i>Педагог вместе с детьми программирует робота и запускает его по лабиринту.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Хотите попробовать? Тогда вперёд. Роботов хватит всем и площадок тоже. Вы можете воспользоваться теми программами, по которым вы ходили, когда были роботами или запрограммировать его самостоятельно. <p><i>Задание повышенной трудности: дойти до выхода и вернуться обратно.</i></p> <p><i>Педагог проверяет правильность выполнения задания, организует взаимопомощь детей.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ребята у вас получилось? Замечательно! К сожалению, нашим роботам пора на подзарядку, на свою базу. А теперь самый торжественный момент. Сегодня вы совершили первый шаг в программировании и стали чуточку ближе к тем, кого зовут программистами. Я вручаю каждому из вас дипломы за первый шаг в программировании. <p><i>Педагог вручает каждому ребёнку диплом.</i></p>	<p>Знакомятся с кнопками управления мини-роботом.</p> <p>Берут мини-робота, присаживаются к игровым полям, программируют мини-робота по заданной программе на карточке или самостоятельно.</p> <p>Играют и наблюдают правильность своего программирования.</p> <p>Возвращают мини-роботы на базу.</p> <p>Получают дипломы.</p>	<p>записанной с помощью стрелок. Умение давать словесную характеристику своим действиям.</p> <p>Умение программировать мини-робота по заданному и намеченному плану.</p> <p>Умение находить разные пути решения игровой задачи.</p>
<p>III. Рефлексия, анализ</p>	<p>Ребята о чём расскажете сегодня своим родителям? Что понравилось больше всего? А что было трудным?</p>	<p>Отвечают на вопросы</p>	<p>Выражение своих чувств, самоанализ и самооценка своей деятельности</p>

<p><i>IV. Открытость</i> Ориентация на самостоятельную деятельность детей в режимных моментах и в семье.</p>	<p>На память о нашей встрече я хочу подарить каждому из вас по лабиринту и маленькой Пчёлке. Вы можете найти другие пути выхода из лабиринта, записать их с помощью стрелок, а на следующем занятии проверить свои программы с помощью мини-роботов. До свидания!</p>	<p>Принимают подарки, благодарят, прощаются с педагогом.</p>	<p>Интерес к программированию</p>
--	---	--	-----------------------------------

АВТОРСКИЕ ИГРЫ

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»

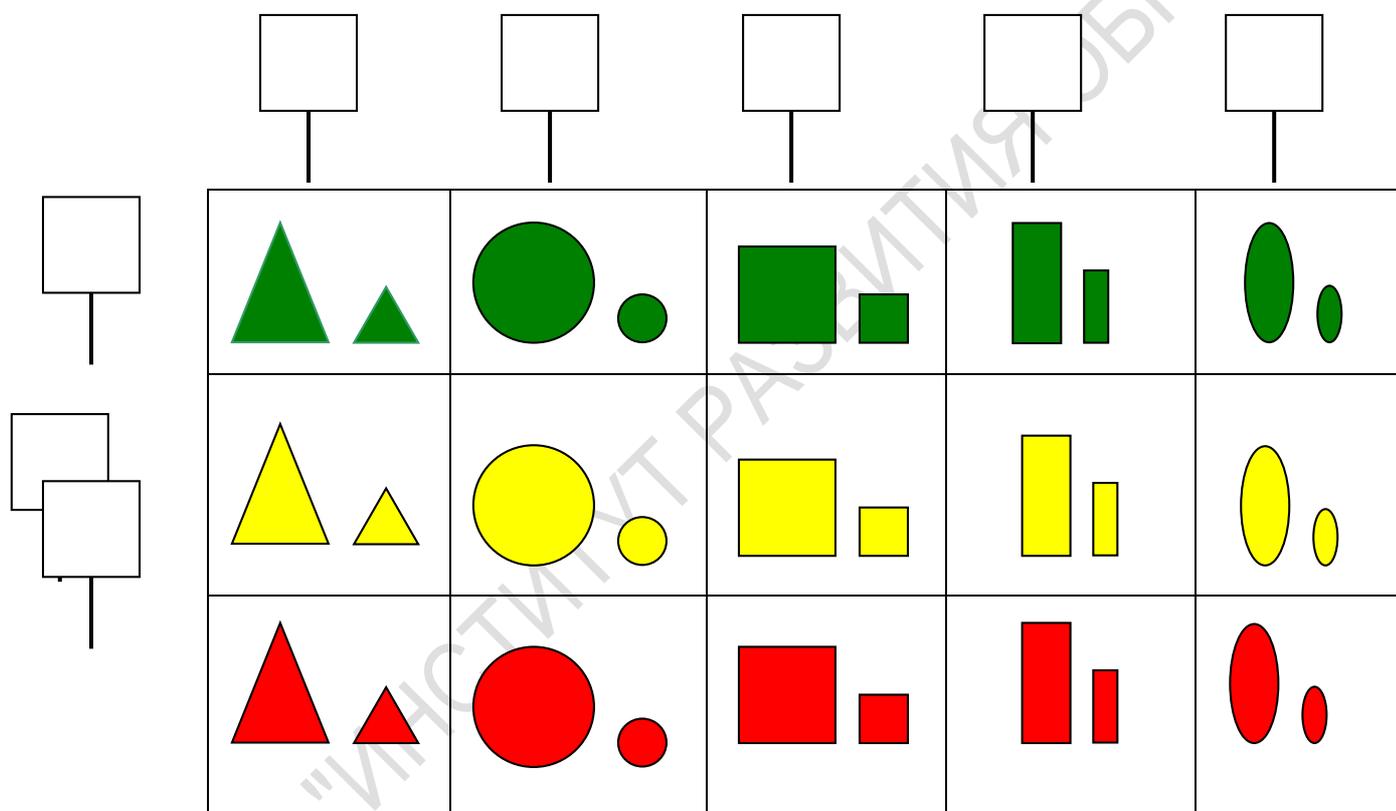
Цель:

- 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.

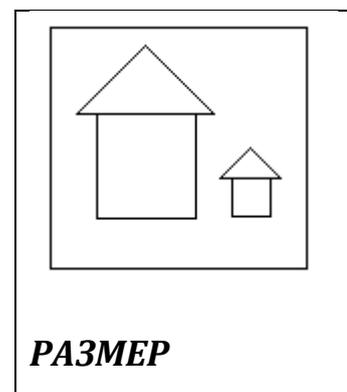
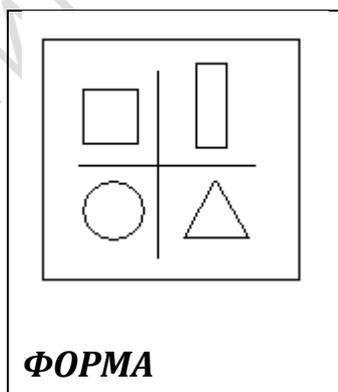
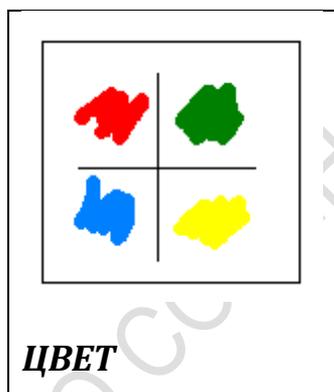
Сверху на табличке педагог рисует треугольник. Та же самая работа проводится и для всех остальных улиц, идущих сверху вниз.

- 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.

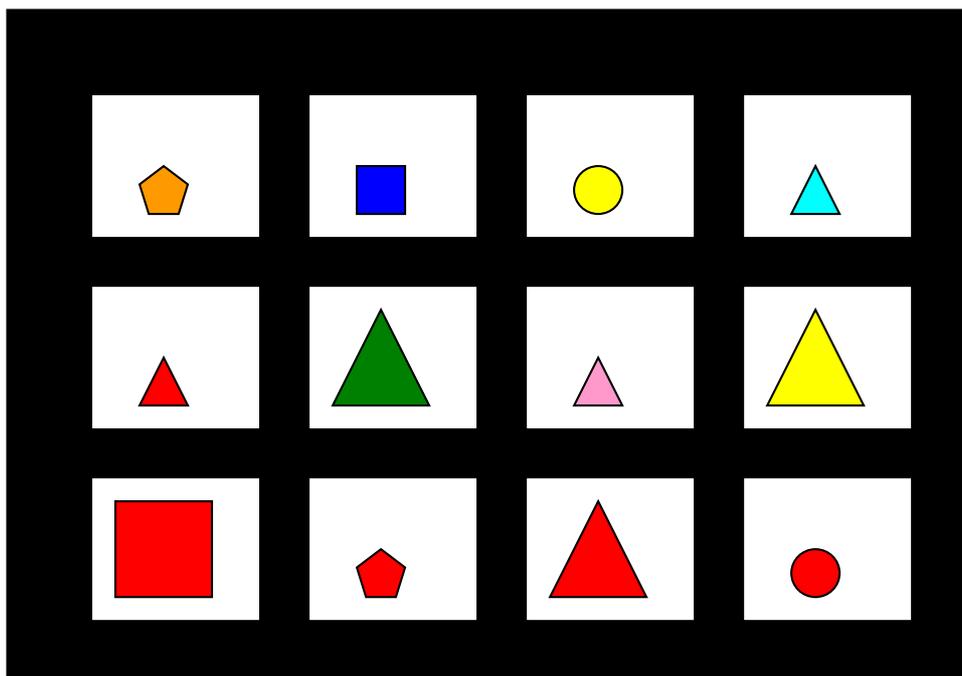
2 вариант – признак, по которому дети должны выставить свою фигуру только один и он всё время меняется, например, сначала нужно выложить фигуру, похожую цветом, следующий игрок должен выложить фигуру, похожую формой, следующий - размером, и опять цветом, формой и размером и т.д.

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».

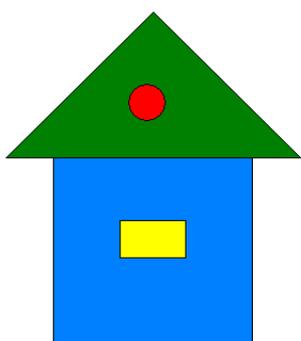


ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «НАПИШИ ПИСЬМО-ИНСТРУКЦИЮ»

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 рассказывают, 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 любым 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.

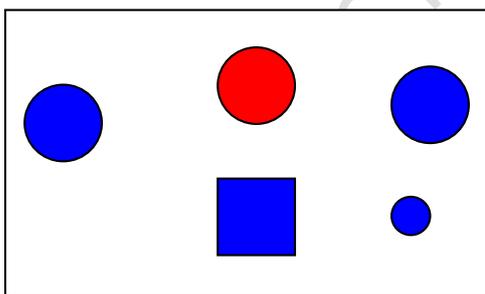
- А теперь наоборот, я буду сам отвечать на данный вопрос, а вы - показывать фигуру, которая подходит для этого ответа. *На доске педагог рисует «плюс», а затем «минус»*

- 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:

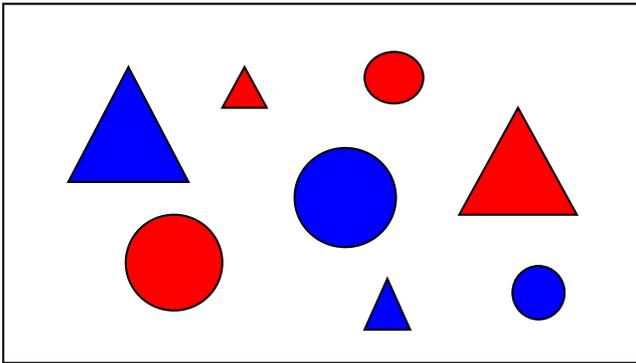
- 1) Почему она лишняя?
- 2) Чем отличается эта фигура от всех остальных?

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?

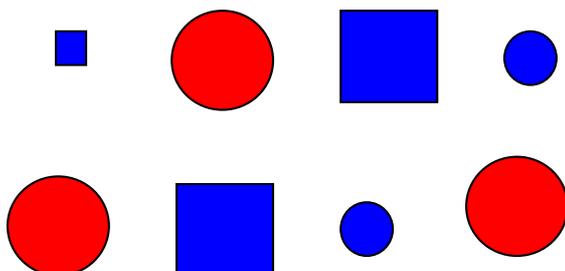
- Все некрасные пятиугольники.

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:

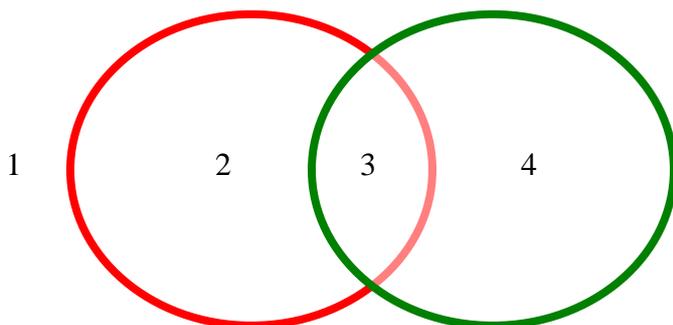


После того как ребёнок разложит фигуры, его можно попросить правильно назвать каждую группу фигур, используя слова «все» или частицу «не».

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»).

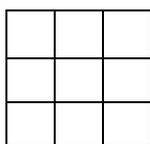
- В красный обруч положите все квадраты, а в зелёный - все красные фигуры.
- В красный- все пятиугольники, а в зелёный - все большие фигуры
- В красный- все некрасные фигуры, а в зелёный - все круги.

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

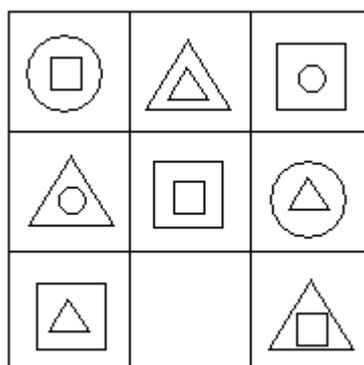
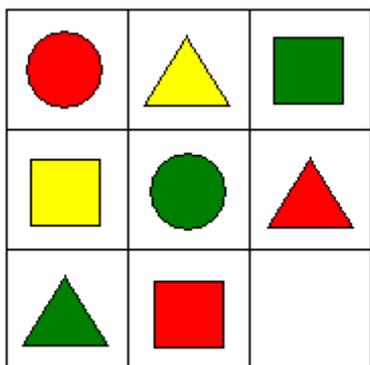
- В красном обруче - все треугольники, а в зелёном - все жёлтые фигуры (все жёлтые треугольники).
- В красном обруче - все маленькие фигуры, а в зелёном – все квадраты (все маленькие квадраты).
- В красном обруче - все красные фигуры, а в зелёном - все зелёные (пусто, т.к. нет таких фигур, которые были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



ИГРА «КОЛОБКОЛАНДИЯ»

(по типу игры «Прыгающий заяц» А.А. Зака).

Игра позволяет решать основные задачи в области развития пространственных представлений в доступной игровой форме, а именно:

- 1) формировать пространственные отношения с помощью слов и словосочетаний: *справа, слева, над, под, вверх, вниз*;
- 2) развивать умение оперировать пространственными представлениями в мысленном плане;
- 3) развивать пространственную ориентировку на листе бумаги;
- 4) развивать графический навык, мелкую моторику, процессы внимания, самоконтроль за деятельностью.

Каждое занятие этой игры имеет свою специфику в плане овладения детьми поисковыми ситуациями, ориентированными на особенности хода какого-либо транспорта по девяти-клеточному игровому полю. Дети включены в игровую ситуацию, где они рисуют письма сказочным героям, приобретая графический навык; мысленно перемещаются на разных видах транспорта по девятиклеточному полю; рисуют маршруты, соединяя точки по образцу.

Ход игры «Колобкаландия»

Образовательно-развивающая ситуация 1.

Тема: «Карта сказочной страны»

Задачи:

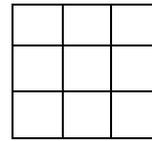
1. Закрепить знания детей о пространственных отношениях.
2. Научить детей схематично изображать жителей сказочной страны.

Оборудование:

- лист ватмана (50х50 см), маркер;
- на каждого ребенка листочки с клетками, нарисованными пунктирной линией.

Совместная партнёрская деятельность

- «Я от бабушки ушел, я от дедушки ушел, а от тебя заяц и подавно уйду» - чьи это слова, ребята?
- Колобка!
- Помните ли вы, чем заканчивается эта сказка?
- Лиса съедает колобка.
- Вот этим мне и не нравится эта сказка. А знаете, что, давайте, изменим конец этой сказки. Пусть Колобок обхитрит и лису. Катится он дальше, катится и думает: «Что же мне такое сделать, чтобы меня никто не съел?». И решил он создать свою сказочную страну, в которой будут жить только его друзья и никто никого есть не будет. Так он и сделал. Для своей сказочной страны он выбрал большую квадратную территорию и разделил её на 9 равных частей. Вот так (показываю на листе ватмана)



Давайте мы вместе будем рисовать карту этой сказочной страны (педагог раздает детям листочки, на которых пунктирной линией нарисована эта карта, детям необходимо обвести эти линии простым карандашом)

Думаете, куда захотел поселиться Колобок? В самый центр. Давайте его нарисуем. (педагог рисует сначала сам, а потом дети)

Не успел колобок заселиться, как эта весть разлетелась по всему краю.

«Колобок ищет друзей для своей сказочной страны!» – кричали сороки. «Все кто хочет жить в его стране - торопитесь! Мест осталось только 8!»

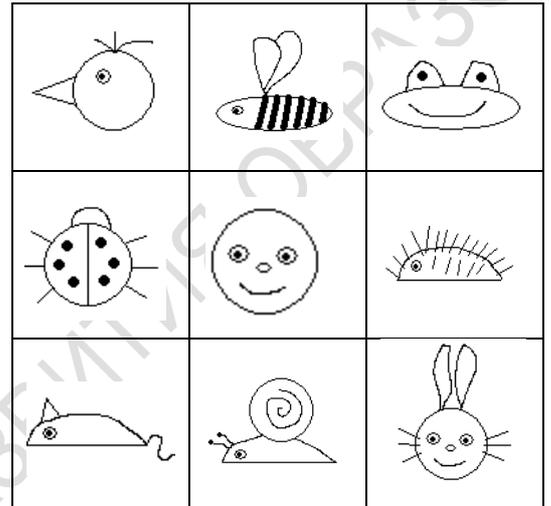
Первым услышал Цыплёнок. Он тоже не хотел, чтобы его кто-нибудь съел и занял место в левом верхнем углу. А где это?...

Дети показывают и вместе с педагогом схематично рисуют Цыплёнка

Правый верхний угол заняла Лягушка.

Вместе с педагогом дети рисуют остальных героев: Божью коровку, Мышку, Улитку, Ёжика и Зайчика.

- Вот и заселилась вся сказочная страна, которую решили назвать «Колобколандия». А эти карты вы можете взять с собой и рассказать о ней своим родителям.



Образовательно-развивающая ситуация 2.

Тема: «В гости на поезде!»

Цель: Знакомство с ходом поезда, решение простых одноходовых задач.

Оборудование:

- карта сказочной страны, чистый лист (А4), маркер, картинка с поездом
- на каждого ребенка готовые бланки для писем.

Совместная партнёрская деятельность

— Ребята, недавно мы с вами заселили сказочную страну «Колобколандия». А помните ли вы кто, где поселился?

Взрослый с помощью вопросов: Кто поселился под Колобком? Кто поселился между Цыпленком и Мышкой? Кто поселился в левом верхнем углу? А где поселился Ёжик? - ещё раз закрепляет ориентировку детей на девятиклеточном поле.

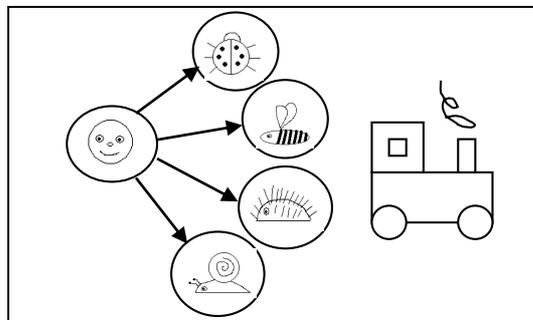
С этой же целью можно провести игру «Да-нет-ка», когда один ребёнок выходит, а остальные в это время загадывают одного из героев. Ведущий с помощью вопросов «Он находится в верхнем ряду?» или «Он находится

сверху, справа, над или под?» отгадывает этого героя. Остальные могут отвечать только двумя словами: «Да» или «Нет» .

- Наши герои очень довольны, что поселились в этой стране, но ведь это только на карте кажется, что они живут рядом. На самом деле они живут далеко друг от друга. И им даже не на чем ездить друг к другу в гости. А какой транспорт мог бы им помочь?
- Такси, автобус, метро, поезд, ...
- Мне очень понравилось ваше предложение про поезд. Тем более он где-то был здесь. Да вот же он! Вы только посмотрите, какой он красивый! Поезд этот не простой ему не нужны рельсы, зато ходит он строго по правилу: вверх-вниз и вправо-влево, а наискосок он ездить не может и делает он всего лишь один ход. Давайте посмотрим, к кому может поехать на таком поезде Цыплёнок? Как вы думаете?
- К Божьей коровке и к Пчёлке
- Ваня, представь, что ты Ёжик, к кому бы ты на таком поезде смог поехать в гости?
- К Лягушке, Колобку и к Зайчику
- А сейчас, Маша, представь, что ты Лягушка. К кому бы ты смогла поехать в гости?
- К Пчёлке и к Ёжику
- А к Колобку?
- Нет.
- Почему?
- Потому что наискосок он ходить не может.
- А к зайчику?
- Тоже нет, потому что наш поезд может делать всего один ход.
- Правильно, а как вы думаете, кто здесь самый счастливый?
- Колобок, потому что он может поехать сразу к четырём жителям.
- Наконец-то наши герои познакомятся хотя бы со своими соседями. Только вот есть одна проблема: они ещё не знают, что начал ходить такой поезд и даже не знают к кому они смогут поехать в гости на таком поезде. Что же делать? Как же им об этом сообщить?

...
После нескольких вариантов приходим к выводу, что им можно написать, а вернее, нарисовать письмо

- Кому напишем письмо?
- Колобку.
- К кому же он у нас может поехать?
- К Пчёлке, к Божьей коровке, к Улитке и к Ёжику.



Педагог с помощью детей на листе (А4) схематично рисует письмо.

- Посмотрите, какое замечательное у нас получилось письмо. Я думаю, что Колобок, получив такое письмо, сразу догадается к кому и на чём он сможет поехать в гости.

- А кто же напишет письма остальным жителям?
- Мы!
- Я знал, что вы предложите свою помощь и специально для этого, подготовил для вас готовые бланки. Вам не нужно рисовать круги и стрелочки, вам осталось только нарисовать героя, который поедет на поезде и тех к кому он может поехать. Справитесь? Если нужна будет помощь, поднимите руку.

Бланки имеют два варианта- с двумя и тремя стрелочками, поэтому прежде чем их раздать, педагог спрашивает, кому будет писать письмо тот или иной ребёнок. Педагог проверяет правильность написания писем, после чего дети опускают их в почтовый ящик.

Образовательно-развивающая ситуация 3.

Тема: «В гости к соседу наискосок!»

Цель: Освоить двухходовое перемещение поезда с двумя вариантами решений.

Оборудование:

- карта сказочной страны, чистый лист (А4), маркер, картинка поезда с вагончиком
- на каждого ребенка готовые бланки для писем.

Совместная партнёрская деятельность

- В прошлый раз мы с вами запустили в сказочной стране поезд. Как ходит этот поезд?
- Верх, вниз, вправо, влево.
- Может ли Лягушка на таком поезде доехать до Зайчика?
- Нет, потому что этот поезд может делать всего лишь один ход, а чтобы доехать до Зайчика нужно сделать два хода.
- Что же делать? ... А давайте мы этот поезд заменим на другой, вот такой (поезд с вагончиком). Этот поезд ходит так же, но делает целых два хода. На таком поезде лягушка может приехать в гости к Зайчику?
- Да.
- Каким образом?
- Сначала она заедет к Ёжику, а потом к Зайчику.
- А куда ещё может поехать Лягушка?
- К Цыплёнку через Пчёлку.
- А ещё куда?... Прошёл слух, что на таком поезде жители, которые живут наискосок, тоже могут ездить друг к другу в гости. Так ли это?... А кто живёт наискосок от Лягушки?
- Колобок.
- И как же Лягушка может приехать к Колобку на таком поезде?
- Сначала она должна заехать к Пчёлке, а потом к Колобку или через Ёжика.
- Получается, что Лягушка может поехать к Колобку двумя разными дорогами? Интересно, неужели все соседи, живущие наискосок, могут

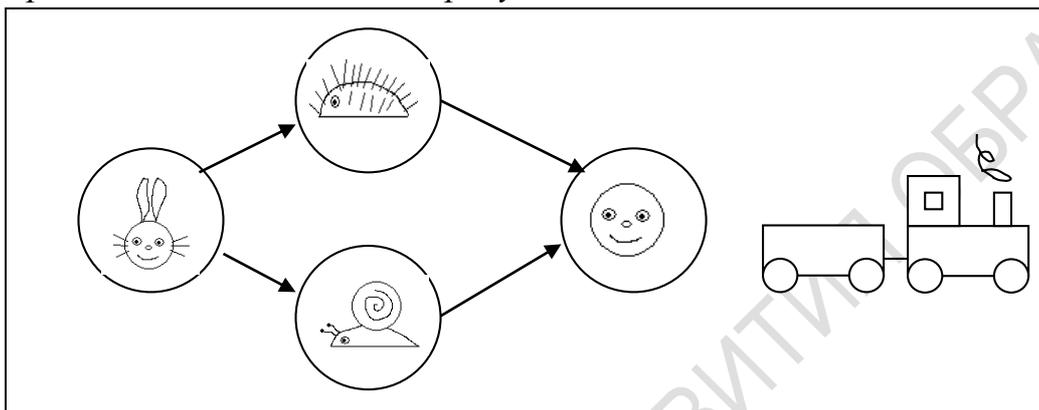
ездить друг к другу в гости двумя разными дорогами? Давайте мы это проверим? Возьмем Божью коровку, кто от неё живёт наискосок?

- Улитка.
- Ну и как же она может до неё добраться?
- Через Колобка или через Мышку.

Дети проверяют эти слухи со всеми жителями.

- Мне кажется им об этом надо срочно сообщить. Давайте напишем письмо! Кому первому будем писать?
- Зайчику.

Взрослый вместе с детьми рисует письмо.



- Письмо для Зайчика готово, только вот кто напишет письма остальным жителям?
- Мы!
- Тогда вперед!

Взрослый раздает готовые бланки, но прежде с каждым ребенком необходимо уточнить, кому будет он писать письмо, куда и как его герой поедет на таком поезде. В конце занятия педагог проверяет правильность написания писем, после чего дети опускают их в почтовый ящик.

Образовательно-развивающая ситуация 4.

Тема: «В гости за тридевять земель!»

Цель: Научить решать трёхходовые задачи с поездом.

Оборудование:

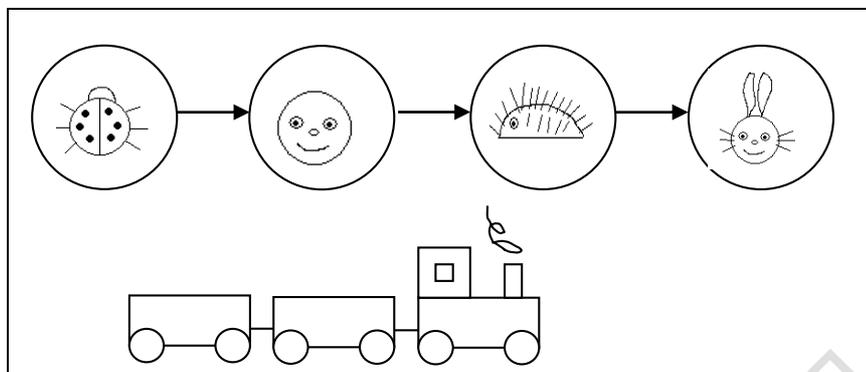
- карта сказочной страны, чистый лист (А4), маркер; поезд с вагончиком и ещё один вагончик;
- на каждого ребенка чистые листочки для писем.

Совместная партнёрская деятельность

- Сегодня наша Божья коровка загрустила, и знаете почему? Она ни разу не была в гостях у Зайчика. Как вы думаете, за два хода поезда она сможет до него добраться?
- Нет.
- Что же делать?
- Нужен другой поезд, который бы делал не два, а три хода.

- Я тоже так думаю, давайте добавим нашему поезду ещё один вагон. Сейчас наш поезд может делать целых три хода. Как же может добираться наша Божья коровка к Зайчику на таком поезде?
- Сначала она заедет к Мышке, потом к Улитке, а потом к Зайчику. А можно по-другому?

Разобрав все три варианта, педагог с детьми пишет на листе письмо.



- Выберите любого жителя и напишите ему, куда он может поехать на таком поезде. Только вот письма писать вы сегодня будете на чистых листочках. Это значит, что кружки и стрелочки сегодня придется рисовать вам самим. Сможете? Тогда вперед!

Педагог проверяет правильность написания писем, после чего дети опускают их в почтовый ящик.

Образовательно-развивающая ситуация 5.

Тема: «Путешествие на экспрессе»

Цель:

1. Формирование умения мысленно перемещать поезд по девятиклеточному полю.
2. Развитие пространственной ориентировки на девятиклеточном поле.
3. Тренировка детей в четком выполнении речевой инструкции.

Оборудование: карта сказочной страны, картинка экспресса

Совместная партнёрская деятельность

- Сегодня в сказочной стране произошло очень важное событие - начал ходить экспресс. Это очень быстрый поезд, который может делать много ходов. А вы бы хотели побывать в роли машиниста такого поезда?
- Да.
- А знаете ли вы, что самое главное для машиниста такого поезда?... Самое главное - строго соблюдать все команды диспетчера, человека, который дает машинисту команды, чтобы поезда не столкнулись друг с другом. А чтобы их выполнять каждый машинист должен очень хорошо знать все направления: верх, низ, право и лево. Вы хорошо знаете эти направления? Что-то я сомневаюсь. Давайте-ка мы сначала проверим. Вставляйте около своих мест. Я буду вам говорить команды, а вы их выполнять – своей

головой. Когда я скажу вниз – голову нужно опустить вниз, вверх – голову вверх, влево – голову повернуть влево, вправо – голову вправо.

Разминка-тренировка

Вот теперь можно спокойно запускать наш экспресс. Для начала мы отправимся от Божьей коровки. Я буду говорить команды, а вы мысленно, глазками делать один ход, например, если я скажу вверх у кого вы окажитесь? (у Цыпленка), вправо (у Пчелка) и т.д. Но когда я скажу «стоп» – вы мне должны сказать, где вы остановились.

После нескольких заездов, игру можно провести с закрытыми глазами.

Экспресс может ходить даже ночью, когда машинист ничего не видит. Он только слушает команды диспетчера. Сможете ли вы проделать другой путь, с закрытыми глазами? Давайте попробуем. И так отправляемся от лягушки.

Игра по возможности проводится ещё на нескольких занятиях. Усложнение идёт за счёт увеличения ходов.

Образовательно-развивающая ситуация 6.

Тема: В гости на автобусе!

Цель: Освоить ход автобуса, решение двухходовых задач с автобусом.

Оборудование:

- карта сказочной страны, чистый лист (А4), маркер;
- на каждого ребенка чистые листочки для писем.

Совместная партнёрская деятельность

- Ребята, нашим героям надоело ездить на поезде. Они хотят что-то другое. Что бы вы им могли предложить?... Меняем наш поезд на автобус, только вот ходить он будет по-другому. Он будет ходить так, как не может ходить поезд, т.е. - наискосок (показываю на карте) и делать он может только один ход. Как вы думаете, к кому может приехать в гости на таком автобусе Улитка? А Зайчик? (*каждый ребёнок решает устно одну задачу*)
- Ребята, оказывается, есть ещё такие герои, которые до сих пор ни разу не были друг у друга в гостях. Как вы думаете, кто это?
- Герои, живущие в углах, по диагонали.
- Как же они могут встретиться? На таком автобусе смогут?
- Нет, нужно, чтобы автобус делал не один, два хода.
- Тогда меняем наш автобус на более современный. Теперь Лягушка сможет побывать у Мышки в гостях?
- Да.
- А к кому еще на таком автобусе может поехать Лягушка?

Дети предлагают несколько вариантов

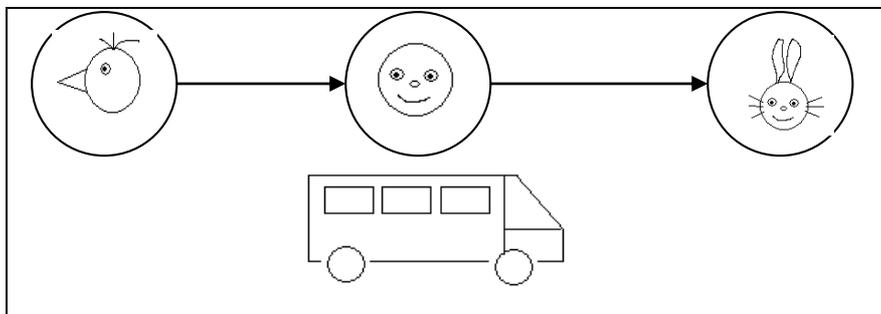
- Как же мы им об этом сообщим?
- Напишем письмо.
- Кому будем писать письмо?

Взрослый с помощью детей пишет письмо Цыплёнку

- А кто напишет остальным?

— Мы!

Перед тем как писать письма необходимо разобраться с Колобком – может ли Колобок ездить на таком автобусе к кому-то в гости? Оказывается – нет.



Дети пишут письма на чистых листочках, педагог проверяет, письма опускают в почтовый ящик.

Образовательно-развивающая ситуация 7.

Тема: «Рисуем маршруты»

Цель:

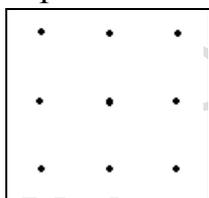
- научить детей ориентироваться на новой карте;
- используя полученные ранее знания, рисовать маршруты

Оборудование:

- новая карта сказочной страны с точками, маркер;
- на каждого ребенка готовые бланки для писем.

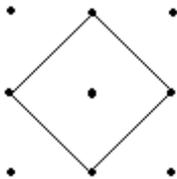
Совместная партнёрская деятельность

Зайчик хочет совершить тур по сказочной стране и навестить некоторых жителей этой страны, используя разные виды транспорта, где-то на поезде, а где-то на автобусе. Но для этого ему нужно составить маршрут вот по такой карте.



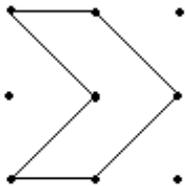
Вы видите, что вместо наших героев стоят только точки. Интересно, в какой точке находится Колобок? (один из детей выходит и показывает эту точку), а Улитка? А какая дорожка получится у Зайчика, если он отправится на автобусе к Цыплёнку? (один из детей выходит к доске и рисует эту дорожку маркером). После Цыплёнка Зайчик хочет поехать на поезде к Мышке, как в таком случае продлится дорожка? (другой ребёнок проводит дорожку дальше). Ну а от Мышки наш Зайчик поедет на автобусе к Лягушке (другой ребёнок проводит дорожку). От Лягушки он хочет возвратиться домой на поезде. Кто продолжит нашу дорожку?

Посмотрите, какой интересный у Зайчика получился маршрут.

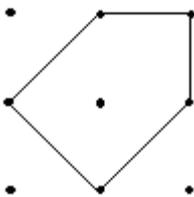


Вы знаете, Колобок для Пчёлки нарисовал очень интересный маршрут и очень бы хотел, чтобы этот маршрут она получила именно от вас. Вы не против? Тогда давайте сделаем таким образом. Кто-то из вас нам его будет диктовать, а мы его нарисуем на картах с точками.

Дети под диктовку наиболее сильного ребенка рисуют маршрут и отправляют свои письма Пчёлке.



Ребята, Улитка тоже хочет отправиться в круиз. И я для неё составил вот такой маршрут.



Мне бы тоже очень хотелось, чтобы этот маршрут она получила именно от вас, но для этого его надо перерисовать. Вы сможете это сделать?

Дети перерисовывают маршрут и опускают их в почтовый ящик.

Далее дети занимаются копированием рисунков по точкам.

- Ребята, нашим героям так понравилось самим составлять маршруты и перерисовывать их, что они это превратили это в игру, которую назвали «Скопируй рисунок по точкам» (Приложение 3). Эта игра состоит из 8-ми уровней (каждая строка – один уровень). Каждый уровень состоит из трёх заданий. Хотите поиграть? Первый уровень составил для вас Цыплёнок. Посмотрите, что нужно здесь сделать. С левой стороны с помощью точек нарисован маршрут-рисунок. Ваша задача соединить точки справа также, чтобы получился точно такой же рисунок.

Весь лист можно разрезать по строкам и задания выполнять частями.

В зависимости от уровня детей эту игру можно продолжить. По аналогии дети могут освоить и ход самолета (один перелёт самолёта равен одному ходу поезда и одному ходу автобуса, говоря шахматным языком – ход конем).

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ХИТРЫЕ ЛЯГУШАТА»

В старшем дошкольном возрасте ведущую роль в познании окружающей действительности играет образное мышление, которое характеризуется тем, что решение практических и познавательных задач осуществляется ребенком с помощью представлений, без практических действий. Поэтому для ребенка в возрасте 5 лет необходим постепенный переход от практических действий к ситуациям, которые бы вынуждали его предвосхищать будущие изменения ситуации, наглядно представлять себе различные преобразования и изменения объектов, выявлять их взаимосвязи.

Игра «Хитрые лягушата» позволяет в занимательной форме осуществлять этот переход, т.е. формировать умение переводить практические, внешние действия во внутренний план. Идея этой игры принадлежит А.З. Заку. Его игра «Переставь карточку» (Зак А.З. Развитие умственных способностей младших школьников) используется для коррекции наглядно-действенного мышления детей младшего школьного возраста, но ее можно адаптировать для детей дошкольного возраста. В течение 4-х организованных образовательно-развивающих ситуаций дети включены в практическую деятельность с целью научить трех лягушат спастись от цапли.

Образовательно-развивающая ситуация 1.

Тема. Знакомство с игровой ситуацией. Решение простых (одновариантных) задач игры.

Задачи:

- Формирование умения переставлять карточки-модели, соблюдая правила игры (решать игровую задачу с двумя перестановками на наглядно-действенном уровне).

Демонстрационный материал: игровая карта с тремя лягушатами на магнитной основе (см. рис. 1)

Раздаточный материал: игровая карта с макетами трех лягушат.

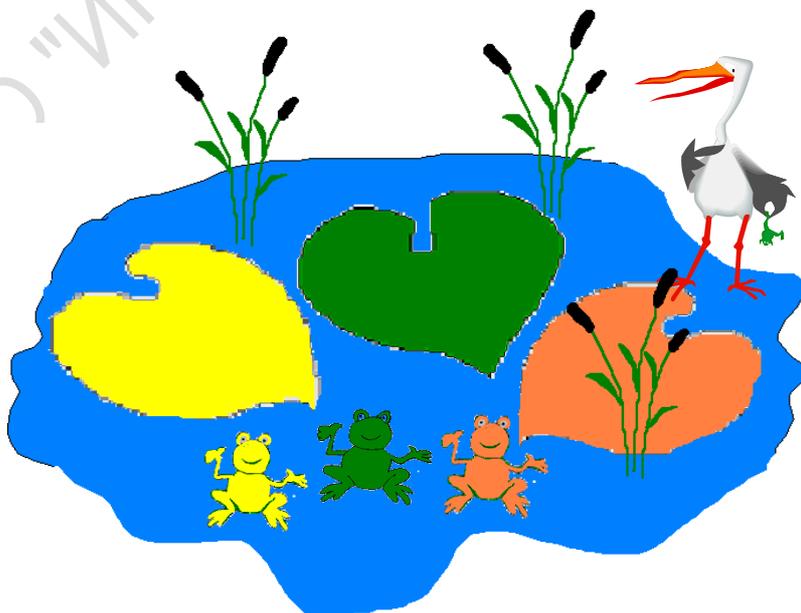


Рис. 1

Совместная партнёрская деятельность

Часть первая (знакомство с игровой ситуацией)

«Жили-были три лягушонка. Жили они весело и беззаботно до тех пор, пока в их болото не повадилась цапля. Лягушата знали, что цапля питается лягушками, доставая из воды всех зазевавшихся лягушат своим длинным клювом, поэтому они стали усиленно думать, как от неё спастись. Легли они на листочки того же цвета и стали думать. Положите и вы своих лягушат на листочки того же цвета. И так сильно они задумались, что не заметили, как к ним приблизилась та самая цапля. Лягушата так испугались, что не могли даже шелохнуться. Но цапля, посмотрев вокруг, не заметила их и прошла дальше. Сначала лягушата ничего не поняли, но когда страх прошёл, они тут же догадались, почему цапля их не заметила. А вы, ребята, догадались? (потому что они слились с цветом своего листочка и их стало незаметно). Правильно, с тех пор лягушата стали спасаться от цапли именно таким способом. Однако лягушата не могли всё время находиться на своих листочках. Бывало так, что цапля заставляла их врасплох, т.е. не на своих листочках. Лягушата пугались, начинали метаться и суетиться. Может быть научим наших лягушат быстро занимать свои места на листочках? Только необходимо помнить, что один листок может выдержать только одного лягушонка».

Часть вторая (работа с раздаточным материалом)

- Очень часто бывает так, что **один лягушонок купается, а другой занимает его место**. Давайте и мы эту ситуацию изобразим на своих листах. Пусть зелёный лягушонок – купается, а оранжевый займёт его место. Как же им можно быстро занять свои места?
- Сначала оранжевый должен прыгнуть на своё место, а потом зелёный - на своё.
- Почему сначала оранжевый?
- Потому что его листик – свободный, а у зелёного лягушонка – лист занят.
- Правильно, молодцы! Покажите это на своих листочках».

Каждый ребёнок решает задачу на раздаточном материале.

«А сейчас давайте разберём ту же ситуацию, но с другими лягушатами. Пусть купается не зелёный, а оранжевый, а жёлтый – займёт его место. (Дети моделируют ситуацию, педагог подойдя к каждому ребёнку – смотрит как он решает данную игровую задачу, причём детей необходимо научить переставлять лягушат только одной рукой). Так какой же вывод можно сделать при решении таких ситуаций? Какой лягушонок должен прыгать в самом начале, а какой потом?» (Сначала должен прыгать тот, у кого свободный листок, а потом тот, который купается). Молодцы!

Образовательно-развивающая ситуация 2.

Тема. Решение простых (одновариантных) задач игры.

Задачи:

- Формирование умения переставлять карточки-модели, соблюдая правила игры (решать игровую задачу с тремя перестановками 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 демонстрационном материале на наглядно-образном уровне, т.е. 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 ситуациях. Очень часто бывает так, что **один лягушонок купается, а два других отдыхают не на своих листочках, причём, заняв листочек купающегося.** Например: пусть жёлтая лягушка – купается, зелёная займет её листочек, а оранжевая – на зелёном листочке».

Педагог моделирует ситуацию на наглядном материале.

« Как можно лягушатам быстро занять свои места? »

Дети решают задачу на наглядном материале.

Часть третья (работа с раздаточным материалом)

«А сейчас, пусть купается оранжевый лягушонок, а остальные два – не на своих местах, заняв место купающегося».

Дети моделируют задачу на столах и решают её. Для закрепления – самостоятельное решение третьей ситуации, когда купается зелёный, а двое остальных – на листочках.

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.*

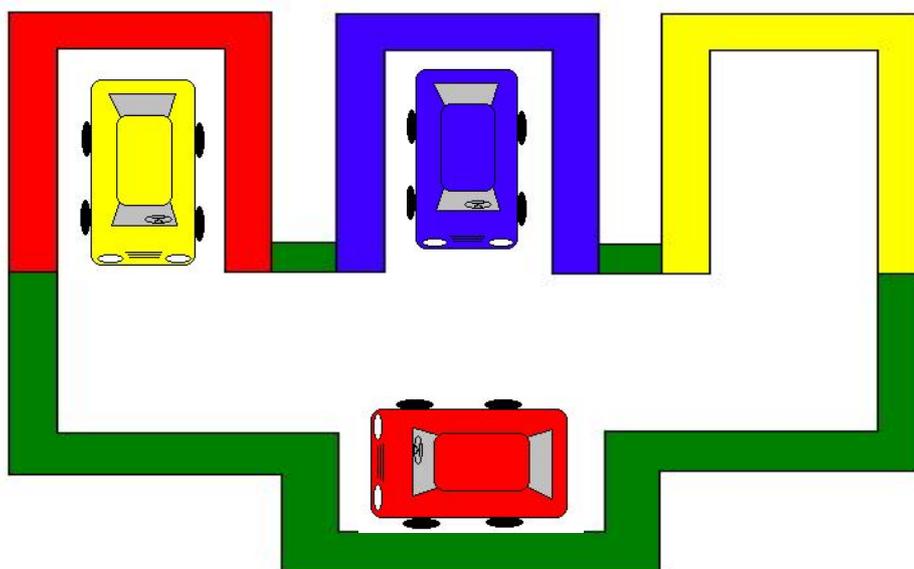
Часть четвёртая

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

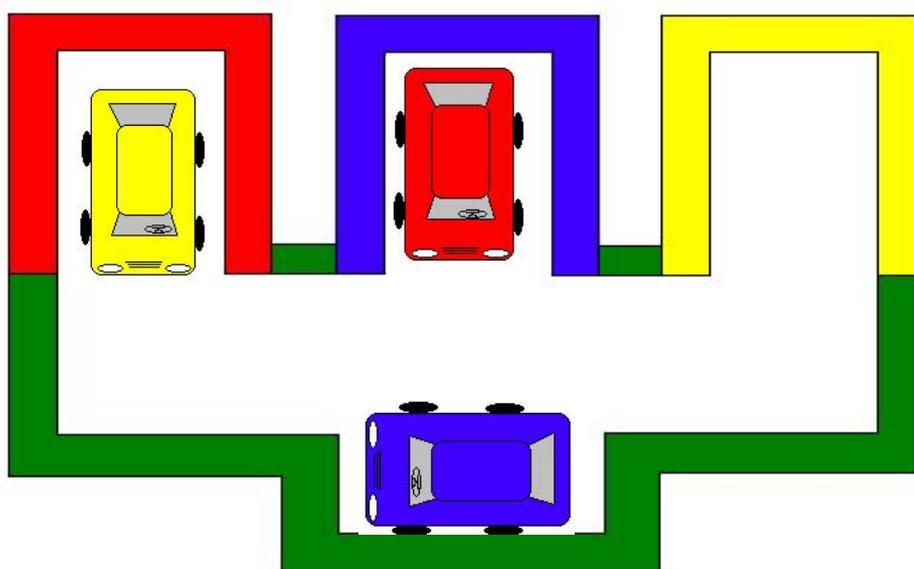
Очень важно подвести итог этим занятиям и попрощаться с уже ставшими «Хитрыми лягушатами».

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.

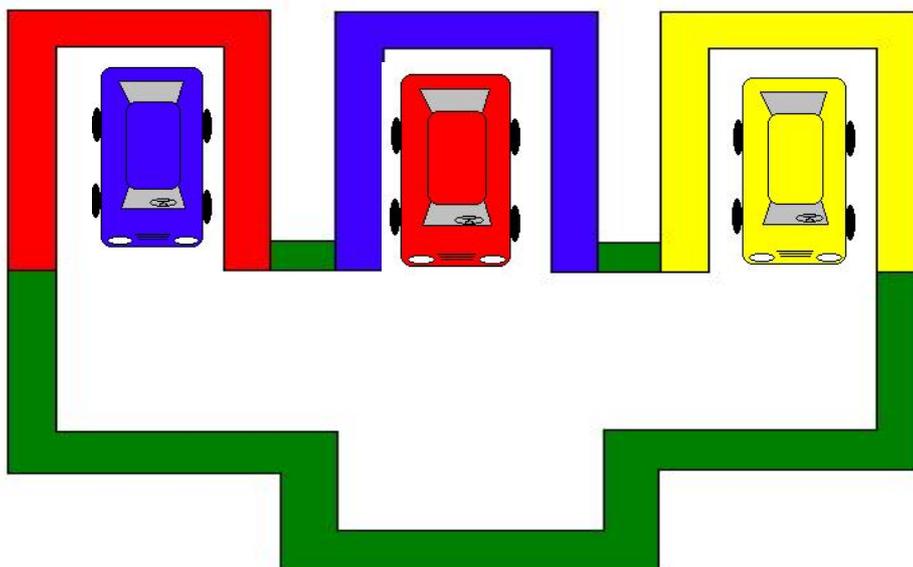
Задача № 1



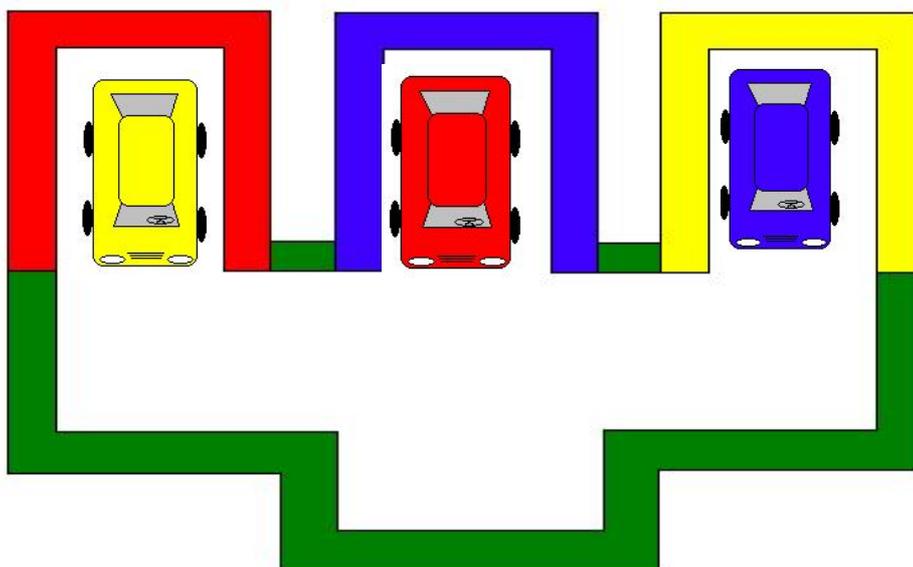
Задача № 2



Задача № 3

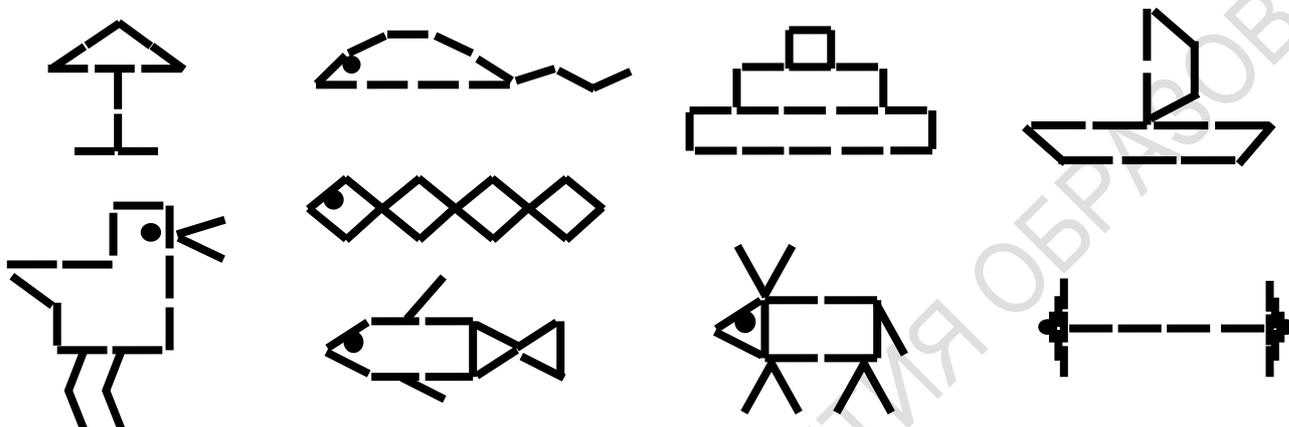


Задача № 4



Конструктор «Фигуры-силуэты»

В конструктивной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста можно использовать практические задания с палочками. Весь набор состоит из 20 палочек, с помощью которых ребенок по образцу выкладывает различные фигуры-силуэты.



Такая деятельность позволяет научить ребенка воссоздавать целое предмета из отрезков и переводить практические, внешние действия во внутренний план.

После того как задание будет выполнено, обязательно вместе с ребёнком необходимо определить, соответствует ли результат заданному эталону, использованы ли те способы, которые были предложены взрослым, дать общую оценку работы.

НАСТОЛЬНЫЙ КЁРЛИНГ

Идея игры

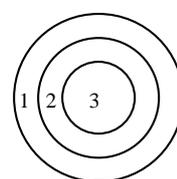
Кто из нас в детстве после игры в шашки не увлекался игрой, которую в простонародии называли «В Чапая». Щелкая по своей шашке, необходимо было выбить с игрового поля шашку противника. Многие взрослые считали и считают сейчас эту игру бессмысленной. А развитие мелкой моторики у детей дошкольного возраста? В эту игру я ввёл некоторые элементы игры керлинг, и она стала ещё увлекательней и азартней. Причем играть в такую игру можно как вдвоём, так и группой (желательно не более 10 человек).

Цель игры Развитие мелкой моторики, координации движений.

Оборудование:

1. Гладкая доска (100x30 см) с одной стороны нарисована линия, с другой - три круга (маленький, средний и большой с соответствующими числами). Для этой игры может подойти любая ненужная полка из шкафа.

2. Набор шашек (желательно деревянных)



1 вариант игры – индивидуальный.

У каждого игрока – 1 шашка. Все играющие по очереди ставят свою шашку на линию доски и щёлкают по ней так, чтобы она попала в круг. Большой круг – 1 балл, средний – 2 балла, маленький – 3 балла. Каждый игрок суммирует свои очки и в конце игры (через 5-10 мин) определяется победитель.

2 вариант игры – групповой или вдвоем.

Все играющие делятся на две команды и берут одинаковые шашки (черные или белые). В очередь необходимо встать через противника. Шашка, которая после щелчка осталась на поле – не трогается. В этом случае игрок берёт дополнительную шашку из набора. В конце игры (через 5-10 мин.) идет подсчет баллов на игровом поле. Выигрывает та команда, которая наберет больше очков. Поиграв в эту игру, дети сами начинают определять стратегию игры – выбивать с игрового поля шашку противника или попадать в свою шашку, приближая её к центру кругов.

P.S. Игра, став популярной, может перерасти в чемпионаты.

7. Самостоятельная конструктивная деятельность детей

Конструктивная деятельность, в соответствии с принятой нами моделью становления ценностных ориентиров ребенка посредством художественного конструирования и систематизацией конкретных содержаний для совместной конструктивной деятельности взрослого с детьми, присутствует в двух составляющих образовательной деятельности:

- совместная партнерская деятельность взрослого с детьми;
- самостоятельная свободная деятельность детей.

Многое из того, что делают дошкольники в свободной ситуации, является воспроизведением, продолжением и творческим развитием того, что они делали вместе со взрослым.

Взаимосвязь двух составляющих образовательного процесса в отношении художественно-конструктивной деятельности осуществляется главным образом через материалы и образцы, с которыми имеет дело ребенок.

Несмотря на то, что к старшему дошкольному возрасту конструктивная деятельность детей в известной мере освобождается от ориентированности на процесс и ребенок начинает сам для себя ставить продуктивные цели (сделать именно то, что задумано), она пока что в значительной мере связана с сюжетной игрой и несет в себе элементы практического экспериментирования с материалами: «внутренние» продуктивные цели еще эпизодичны и неустойчивы.

Сюжетное содержание развертывается и сопровождает художественно-конструктивную деятельность дошкольников (игра-конструирование) очень часто, особенно если ребенок работает в общем поле со сверстником - что является типичной ситуацией. Столь же часто возникают действия по принципу «Что получится, если...», уводящие далеко от первоначального замысла. Это бесконечные перестройки и перерисовывания, как в сюжетной игре, когда начальная точка сюжета не обнаруживает никакой линейной связи с конечной, проходя целую цепь ассоциативных смещений.

С одной стороны, этому свободному ассоциативному движению, соскальзыванию на процесс, вроде бы необходимо ставить преграды, чтобы ориентировать ребенка на достижение результата с некоторыми предустановленными стандартами качества, но с другой - именно эта свобода трансформаций цели способствует развитию воображения и творчества.

Присутствие продуктивной деятельности в двух составляющих образовательного процесса позволяет примирить оба направления движения и не сводить ее развивающие функции к одному полюсу. Надо сказать, что уже в организации совместной конструктивной деятельности взрослого с детьми должны учитываться обе эти тенденции через различные типы работ: работы по готовым образцам и графическим схемам (стабилизирующим цели) и работы с незавершенными продуктами и по словесным описаниям (в значительной мере допускающие трансформирование цели в процессе работы).

Предметная среда для самостоятельной конструктивной деятельности

детей также должна способствовать и творческому движению в работе с выбранным материалом, и стабилизации целей (акцентированию для ребенка момента результативности).

Поэтому необходимо предоставлять дошкольникам не только сами материалы, но и образцы для возможной работы (последние часто выпадают из сферы внимания воспитателя).

Материалы и образцы, использованные взрослым в совместной деятельности с детьми, должны на некоторое время переходить в их свободное распоряжение, с тем чтобы они могли при желании продолжить понравившуюся работу. Для этого в помещении группы необходимо выделить определенное место (стол, за которым могут работать двое-трое детей, стеллаж).

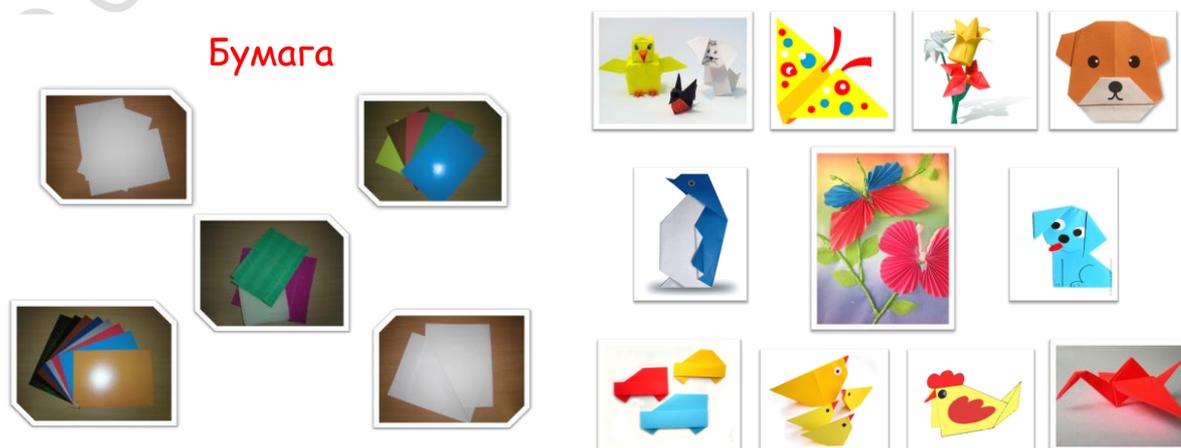
Срок жизни этих материалов и образцов зависит от того, насколько часто и увлеченно дошкольники в свободное время работают с ними. Если частота обращений к ним невелика, они заменяются новыми после очередного цикла работ, если же дети часто их используют, к ним прибавляется следующая порция материалов. К этим материалам и образцам в своей свободной деятельности чаще всего обращаются три категории детей:

- не успевшие завершить свою работу в период совместной деятельности со взрослым;

- выступавшие в роли наблюдателей за совместной деятельностью взрослого с детьми и понявшие в ходе наблюдения, что, пожалуй, стоит рискнуть и попробовать; психологически им легче сделать это вне занятия, без критического внимания со стороны сверстников;

- энтузиасты, которым настолько понравилась инициированная взрослым работа, что они по собственному желанию вновь обращаются к ней, воспроизводя или творчески развивая ее.

В свободную деятельность детей «по инерции» наиболее часто переходят работы творчески-экспериментаторского типа: разработка предложенных взрослым незавершенных продуктов (графических набросков, конструктивных моделей), а также работа по готовым образцам (конструирование игрушек из разнообразных материалов, воспроизведение графических образцов посредством новых, привлекательных по своим возможностям инструментов, предложенных взрослым в совместной работе, -



циркуля, пластмассовых лекал, копировальной бумаги и т.п.).

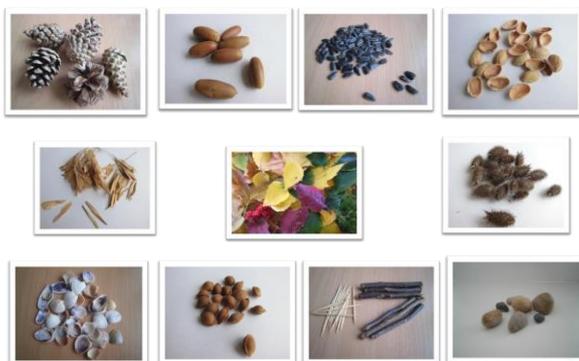
Взрослый должен позаботиться о том, чтобы у детей был достаточный запас соответствующих материалов - для всех желающих продолжить работу.

Необходимо также обеспечить материалы для излюбленных дошкольниками свободных занятий художественно-конструктивного характера, не связанных напрямую с содержанием совместной деятельности со взрослым, но дополняющих ее развивающий эффект.

Заметим, что педагог, как правило, специально готовит материал к организованной совместной деятельности с детьми. Это, так сказать, материал для одноразового использования, он превращается в готовые продукты (в законченные вещи, не подлежащие обратной трансформации), которыми дети затем распоряжаются по собственному усмотрению. В свободной деятельности можно и нужно применять материалы многоразового использования фабричного производства. Полученный из них продукт не становится личной собственностью ребенка, а вновь разбирается, превращаясь в исходный материал, которым могут заняться и другие дети (геометрические фигуры для плоскостного конструирования).

В рамках развития конструктивной деятельности также следует всегда иметь под рукой бросовые и природные материалы, сочетая которые по собственному выбору, ребенок может мастерить различные вещи.

Природный материал

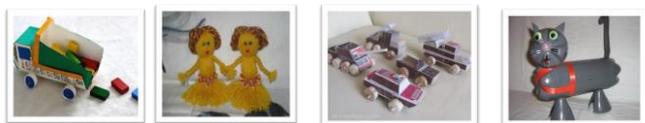


Бросовый материал



Это кусочки картона, пенопласта, картонные коробочки небольшого размера, проволока, кусочки тканей и веревочек, старые футляры от фломастеров, шишки, желуди, мелкие сухие веточки и т. п., размещенные в разных емкостях (корзинках, ящиках). К этим материалам нужны альбомы или отдельные листы с графическими образцами возможных поделок, на которые дети могут ориентироваться при замысливании своей работы и место для их хранения.

Эти материалы должны быть дополнены подборками графических образцов для орнаментов, альбомами репродукций (архитектуры, декоративного искусства), которые дети могут свободно рассматривать и использовать как прототипы для своих работ. Нужны также незавершенные контурные и



графические наброски, эскизы для творческого конструирования.

Дошкольники любят не только творить по собственному замыслу, но и копировать, особенно если задача копирования не навязана им, а свободно выбрана. Нужно, чтобы у них были разнообразные образцы для копирования. Существуют многочисленные варианты таких заданий для детей, среди которых

наиболее подходящие:

- 1) воспроизведение графического образца по опорным точкам;
- 2) воспроизведение графического образца по клеткам;
- 3) воспроизведение заданного элемента орнамента в готовом контуре;
- 4) графические образцы последовательного приращения характерных деталей к простому геометрическому контуру, превращающих его в узнаваемое предметное изображение (например, как превратить в плоскостном конструкторе простой овал в птицу, барашка, человека).

Работа, связанная с копированием графических образцов, имеет большое развивающее значение для дошкольников: она заставляет ребенка анализировать целое и составляющие его части, ориентироваться в пространстве листа, выделять направление линий, упражняет руку в тонких движениях, необходимых для овладения письмом.

Для самостоятельной конструктивной деятельности дошкольников гораздо удобнее иметь эти графические образцы на отдельных листах бумаги на тот случай, если кто-то захочет еще раз повторить работу.

Место хранения бросовых, графических материалов и образцов к ним должно быть приближено к зоне рабочих столов, где дети располагаются для самостоятельной деятельности, индивидуально или в компании сверстников (в свободное время).

В полное распоряжение детей во время их свободной деятельности целесообразно предоставить большую передвижную доску с наборами цветного мела.

Из всего многообразия имеющихся в детском саду материалов для свободного конструирования, дети часто используют кнопочные пластмассовые конструкторы. Группа должна быть оснащена несколькими такими комплектами: наборами для конструирования как такового и наборами, позволяющими создавать целостные макеты. В такие наборы, включается разнообразный антураж для игрового мира - фигурки животных,

людей, сказочных персонажей, деревья и пр. Преимущество кнопочных конструкторов перед другими заключается в том, что результатом работы ребенка является фиксированная конструкция - вещь, которую можно держать в руках, демонстрировать другим как плод собственного труда, использовать в игре (перемещать с места на место, включать в более широкие предметно-игровые контексты).

Кнопочные пластмассовые конструкторы должны иметь дополнение в виде графических образцов. Как правило, это пооперационные схемы сборки тех или иных конструкций - зданий, транспорта и пр. Они помогают структурировать деятельность ребенка, переводить его от манипуляций с материалом (по принципу «что получится») к целенаправленному конструированию. Часто такие образцы прилагаются к конструктивному материалу в виде буклетов, но в условиях детского сада, когда материалом могут заниматься несколько детей, целесообразнее иметь эти образцы на отдельных листах, из которых каждый ребенок может выбрать подходящий для своей работы (имеет смысл скопировать схемы из буклета на отдельные листы). Это исключает монопольное владение буклетом и, соответственно, позволяет избежать множества детских конфликтов.

К материалам, стимулирующим самостоятельную продуктивную деятельность детей, мы относим также разнообразные мозаики - геометрические и традиционные (с разными по цвету деталями-фишками и полем для работы). Одновременно мозаика - отличный объект для познавательно-исследовательской деятельности (экспериментирования). Работа с ней содействует развитию ручной моторики ребенка, анализу соотношений частей и целого, формированию пространственных представлений.

Геометрические и традиционные мозаики обязательно должны предоставляться для свободной деятельности детей. Целесообразно иметь несколько наборов, при этом хотя бы два из них должны быть идентичными. Работа в общем поле со сверстником с одинаковыми мозаиками, как и совместное конструирование, способствует активизации воображения и обогащению коммуникативной практики - обсуждению способов работы, обмену опытом и т. п. Все наборы мозаик должны быть укомплектованы графическими образцами. Как и в конструкторах, предпочтительнее отдельные листы, а не буклеты.

Почти неотъемлемым атрибутом жизни современного ребенка стали картинки-головоломки (пазлы), состоящие из множества деталей. Сборку таких головоломок также можно отнести к продуктивной деятельности, причем устроенной по принципу автодидактизма: из набора можно собрать одну и только одну правильную картинку, соответствующую образцу. Пазлы, приближаясь внешне к традиционным мозаикам, явно проигрывают последним в развивающем значении. В отличие от мозаик, открывающих множество возможностей и для творчества, и для действий по графическим образцам, пазл - это, по сути, одноразовая работа. При многократной сборке одной и той же картинки развивающий смысл работы пропадает, ребенок

действует чисто механически.

Можно периодически вносить в группу несколько пазлов, подбирая их по сложности. Когда, по наблюдениям взрослого, большинство детей поупражняются в сборке, пазлы можно передать в другую группу.

Наборы для конструирования и разнообразные мозаики должны быть в свободном распоряжении дошкольников, но они, в общем-то, не требуют организации особого пространства для работы. Игровые стеллажи с развивающими конструктивно-игровым материалом и игровым оборудованием, инвентарем для развития творческого самовыражения детей.



Даже если создается специальный уголок (центр) для конструирования, он функционально не используется. Дети предпочитают располагаться с

материалом в любом

спокойном месте, где им кажется удобнее работать, то есть сами находят способы рассредоточения. Такой порядок вещей даже лучше для большой группы. Ведь материалов для конструирования в группе много, всегда есть и желающие ими заняться, а сконцентрированность детей в одном месте во время свободной деятельности только мешает. Поэтому к конструктивным материалам, которые легко перемещаются с места на место, имеет смысл применять тактику: место хранения постоянно и известно всем, доступ - свободный, а место работы - по ситуации (там, где в данный момент удобнее и спокойнее).

Литература

1. Елагина М.Г. Влияние некоторых особенностей общения на возникновение активной речи в раннем детстве //Вопросы психол. 1977. № 2.
2. Короткова Н.А. Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста. 2-е изд. – М.: Издательство «ЛИНКА-ПРЕСС», 2012. 208.
3. Крайг Г. Психология развития. СПб., 2000. С. 379-382.
4. Обухова Л.Ф. Детская психология: теории, факты, проблемы. М., 1995. С. 213.
5. Слободчиков В.И., Исаев Е.И. Основные ступени развития субъектности человека.