

**Муниципальное казенное учреждение
«Научно – методический информационный центр»**

**«Развитие творческого конструирования у детей старшего дошкольного
возраста посредством игровой технологии В.В. Воскобовича.
Сказочные лабиринты игры»**

Авторы опыта:
Чернякова Любовь Юрьевна,
воспитатель,
Субботина Наталия Александровна,
воспитатель
муниципального бюджетного дошкольного
образовательного учреждения детского сада №72
комбинированного вида «Мозаика» г. Белгорода

г. Белгород, 2021

Содержание

Раздел I. Информация об опыте.....	3
Раздел II. Технология опыта.....	9
Раздел III. Результативность опыта.....	14
Библиографический список.....	16
Приложение к опыту.....	18

РАЗДЕЛ I.

Информация об опыте

Условия возникновения и становления опыта

Опыт работы по теме «Развитие творческого конструирования у детей старшего дошкольного возраста посредством игровой технологии В.В. Воскобовича. Сказочные лабиринты игры» формировался в муниципальном бюджетном дошкольном образовательном учреждении детский сад комбинированного вида № 72 «Мозаика» г. Белгорода.

Детский сад находится в южном микрорайоне города. Среди родителей воспитанников много молодых семей, которые нацелены на образование детей в русле современных стратегий, выработку активного, творческого, созидательного взгляда на мир, воспитание готовности в более старшем возрасте использовать новейшие технологии в профессиональной деятельности и изучать новое. В ходе изучения мнения родителей об условиях образовательной деятельности в ДООУ, поступил запрос на развитие творческого конструирования детей.

Воспитатели детского сада находятся в активном поиске способов эффективного умственного развития детей, поиска эффективных способов их познавательной, творческой деятельности. Созданные в детском саду условия способствуют этому: предметная среда постоянно обогащается новым развивающим содержанием.

Сад являлся региональной инновационной площадкой «Внедрение игровой технологии интеллектуально - творческого развития детей раннего и дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» В. В. Воскобовича». В детском саду создана развивающая среда с использованием оборудования В.В. Воскобовича. Её и было решено использовать для развития творческого конструирования детей.

Работа над опытом началась с педагогической диагностики с использованием Карты педагогического наблюдения за процессом конструирования дошкольников О.М. Дьяченко. По результатам методики недостатки в творческом конструировании были выявлены у 52% детей. В ходе конструирования дети существенные признаки объекта не выделяли, не могли самостоятельно сконструировать объект из отдельных частей, и при необходимости видоизменить объект по тем или иным параметрам. Конструировали только по образцу, не могли придумать замысел, соответственно, реализовывали только чужие замыслы.

Актуальность опыта

Сегодня в ряд отраслей производства внедряются технологии, требующие от специалистов не только высоких интеллектуальных возможностей, но и способности к техническому творчеству. Способность нестандартно решать актуальные проблемы, вносить новое содержание во все сферы жизнедеятельности в современном мире востребована не только в промышленности, но и в социальной, и в культурно- творческой сферах. Поэтому сегодня

начинать готовить будущих инженеров, дизайнеров, конструкторов необходимо начинать не в высших учебных заведениях, а значительно раньше – в дошкольном возрасте. Ведь именно у дошкольников ярко выражен интерес к техническому творчеству, в частности, к конструированию.

В программы дошкольного образования конструирование входило всегда. Но раньше акцент делался на развитии конструктивного мышления и мелкой моторики. Сегодня приоритет отдается творческому подходу в конструировании.

В п. 2.7. Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования конструирование из разного материала отмечено среди различных видов деятельности - сквозных механизмов развития ребенка [16]. В п.4.6. Стандарта способность ребенка проявлять инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности (в том числе, конструировании) названа среди целевых ориентиров на этапе завершения дошкольного образования.

Благодаря разработкам современников появились игры, в ходе которых дети могут экспериментировать, обсуждать идеи, воплощать их в конструировании, усовершенствовать. Поэтому конструктивная творческая деятельность позволяет воспитателям оказывать воспитательное и развивающее педагогическое воздействие на детей в режиме игры.

Технология В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» была разработана в конце XX века и завоевала популярность в педагогическом сообществе благодаря сказочной атмосфере взаимодействия взрослого и детей через игры и сказки, возможность раннего творческого развития дошкольников.

В то же время, при изучении научно- методической литературы было выявлено **противоречие** между необходимостью развития творческого конструирования дошкольников и уровнем практической разработанности использования для этого технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры». Выявленное противоречие позволило сформулировать **тему опыта**: «Развитие творческого конструирования у детей дошкольного возраста посредством игровой технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры»».

Ведущая педагогическая идея опыта

Ведущая педагогическая идея опыта заключается в использовании игровой технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» для развития творческого конструирования детей дошкольного возраста.

Длительность работы над опытом

Работа над опытом проводилась в 3 этапа.

I этап – начальный (констатирующий) – сентябрь 2018 г. – ноябрь 2019 г.

II этап – основной (формирующий) – декабрь 2019 г. – март 2021 г.

III этап – заключительный (контрольный) – апрель 2021 г. – май 2021 г.

Начальный (констатирующий) этап был посвящен выявлению проблемы, планированию работы, изучению психолого-педагогической и методической литературы, проведению первого среза педагогической диагностики.

Основной (формирующий) этап был посвящен апробации педагогических условий использования игровой технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» для развития творческого конструирования детей дошкольного возраста, проведению второго среза педагогической диагностики для выяснения динамики отслеживаемых показателей.

Заключительный (контрольный) этап был посвящен проведению третьего среза педагогической диагностики для изучения результативности педагогического воздействия, оформлению опыта.

Диапазон опыта

Диапазон опыта представлен разработкой системы педагогического воздействия по использованию игровой технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» для развития творческого конструирования детей дошкольного возраста. Представленные в опыте материалы могут стать дополнением для подготовки воспитателей к занятиям по творческому конструированию с детьми.

Теоретическая база опыта

Вопросы детского творчества во всех его видах и проявлениях давно вызывают интерес педагогов. Сторонники теории амплификации (обогащения) развития детей, представителем которой является А.В. Запорожец, особое значение в формировании детского творчества придают специфическим видам деятельности, к которым относится и конструирование [8]. Детское творческое конструирование отличается от конструкторско-технического творчества взрослых тем, что ценностью является не продукт деятельности ребенка, а процесс творческого поиска в ходе конструкторской деятельности.

Конструирование является разновидностью продуктивной деятельности, которая отвечает интересам и потребностям дошкольников. Источником замысла детей может стать все, что окружает (живая и неживая природа, социальные явления, художественная литература, разные виды деятельности). Интенсивным стимулом для конструирования в дошкольном возрасте служит игровая деятельность.

Конструируя, ребенок сначала создает замысел, а затем исполняет его. Процесс создания замысла связан с творчеством, поскольку предполагает обдумывание и планирование процесса его реализации: что должно получиться в результате, какие способы и в какой последовательности нужно использовать для этого. Следует отметить, что практическая деятельность, направленная на использование замысла, в конструировании не является чисто исполнительской.

Постепенное усложнение заданий способствует развитию творческого подхода детей к конструированию. Детское конструирование по своей природе является созидательно-преобразующим. Оно соответствует интересам и потребностям дошкольника, и при создании взрослыми соответствующих условий может носить подлинно творческий характер. Это находит отражение в работах педагогов и психологов. Конструирование стимулирует развитие воображения (Л.С. Выготский [5], О.М. Дьяченко [7]); познавательной активности (В.В. Давыдов [6]); экспериментирования с материалом (Акулова Т.Н. [1], Н.Н. Поддьяков [13]); возникновения ярких и «интеллектуальных» эмоций (А.В. Запорожец) [8]. Поэтому детское конструирование является мощным средством развития творчества у дошкольников и по сути своей, носит творческий характер.

В работах Н.Н. Поддьякова [13], Л.А. Парамоновой [12] отмечено, что в ходе творческого конструирования из разных материалов у детей формируются обобщенные средства построения деятельности, аналогичные тем, которые имеют место в детском сочинительстве, словотворчестве. Поэтому конструирование является не только средством создания конкретного продукта, но деятельностью, внутри которой формируется общая способность придумывать что-то новое.

В исследованиях В.В. Давыдова [6], Я.А. Пономарева [14], посвященных проблеме решения творческих задач, творческое конструирование также рассматривается в качестве деятельности. А, следовательно, включает компоненты, характерные для любой деятельности: ориентировочные, исполнительные и контрольные. Соответственно, творческая конструкторская деятельность включает следующие этапы:

- 1) понимание условия задачи (оценка условий),
- 2) формирование проекта будущей конструкции (формирование замысла);
- 3) последующее решение (прогнозирование успешного или неуспешного завершения разработки проекта) [9].

В ходе конструирования ребенок использует следующие умения:

- 1) узнать и выделить объект, его существенные признаки (абстрагироваться);
- 2) собрать объект из отдельных частей (синтезировать);
- 3) расчленив, выделить составные части (анализировать);
- 4) видоизменять объект по заданным параметрам, получая при этом новый объект с нужными свойствами.

В ходе творческого конструирования ребёнок отделяет свойства и признаки предмета от него самого. Свойства или признаки предмета становятся объектами специального рассмотрения. Названные словом, они превращаются в категории познавательной деятельности. Так возникают категории величины, формы, цвета, пространственных отношений. Развивается категориальное видение мира [15].

В.А. Моляко, характеризуя процесс творческого конструирования, обращает внимание на существование зависимости между личностью того, кто конструирует, результатом конструирования и условиями, в которых это конструирование выполняется [9]. Творческое конструирование связано с субъективными особенностями мышления ребенка. Поэтому оно всегда избирательно в отношении использования мыслительных действий, умственных и практических операций, субъективным видением поисковой деятельности.

Основой детского творческого конструирования является развитие продуктивного мышления и воображения в ходе самостоятельного экспериментирования с различными материалами, овладения обобщенными способами создания образов, самостоятельной поисковой деятельности при решении познавательных задач. Поэтому необходимо создавать условия для самостоятельного экспериментирования детей с различными материалами и решения задач проблемного характера; совместной деятельности взрослого с ребенком и детей друг с другом; взаимосвязи конструирования с другими видами деятельности (игрой, сочинением сказок и др.) и включение конструирования в широкий спектр событий детской жизни. Для реализации этих условий надо сочетать специально организованные занятия с самостоятельной деятельностью детей.

Оптимальное сочетание этих условий достигается посредством использования технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры». Эти игры стимулируют не только познавательную активность, но и проявление творчества в разных сферах детской деятельности, в том числе, в конструировании.

В опыте рассматриваются следующие научные понятия

Детское конструирование – создание разных конструкций и моделей из строительного материала и деталей конструкторов, изготовление поделок из бумаги, картона, различного природного и бросового материалы [10].

Игровая технология В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» – игровая технология, которая направлена на интеллектуально-творческое развитие детей 3-7 лет, предполагающая взаимодействие взрослого и детей через игры и сказки, где связующую роль играет сказочная атмосфера в виде «Фиолетового леса». Образовательные задачи включены в содержание игры [17].

Конструирование – *construere* (лат.), построение, приведение в порядок, в определенное взаимоотношение отдельных предметов, частей, элементов, вещественное моделирование различных объектов, понятий и отношений [2].

Конструирование по замыслу – способ конструирования, при котором ребенок сам решает, что и как он будет конструировать [12].

Конструирование по образцу – способ конструирования, при котором детям предлагают образцы готовых построек и, как правило, показывают способы их воспроизведения [12].

Конструирование по теме – способ конструирования, при котором замыслы детей ограничиваются определенной темой (детям предлагают общую тематику конструкций, и они сами создают замыслы конкретных построек, поделок, выбирают материал и способы их выполнения) [12].

Конструирование по условиям – способ конструирования при котором, не давая детям образца постройки, рисунков и способов ее возведения, определяют лишь условия, которым постройка должна соответствовать и которые, как правило, подчеркивают практическое ее назначение. Задачи конструирования выражаются через условия и носят проблемный характер, поскольку способов их решения не дается [13].

Творческое конструирование – деятельность по образованию некой предметной целостности, где неизвестным, искомым выступает принцип построения данной конструкции [14].

Фиолетовый лес – развивающая среда технологии В.В. Воскобовича, создающаяся взрослым на сюжетах сказок из этой технологии [4].

Новизна опыта

Новизна опыта заключается в разработке выстроенной системной деятельности воспитателя по использованию игровой технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» для развития творческого конструирования старшего детей дошкольного возраста.

РАЗДЕЛ II.

Технология описания опыта

Цель заключается в создании системы деятельности воспитателя по использованию игровой технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» для развития творческого конструирования детей дошкольного возраста.

В соответствии с целью определены задачи:

- 1) стимулирование самостоятельного экспериментирования с оборудованием В.В. Воскобовича, поисковой деятельности детей;
- 2) постановка перед детьми задач проблемного характера различного типа (на воспроизведение образца, на создание замысла по теме и др.);
- 3) включение конструирования в широкий спектр событий детской жизни и разные виды деятельности (игру, сочинение сказок, рисование и др.).

Методы, приемы, формы и принципы организации

Реализуя игровую технологию В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» для развития творческого конструирования детей старшего дошкольного возраста использовались следующие **формы работы**: занятия; работа вне занятий (самостоятельная конструктивная деятельность детей); индивидуальная работа с детьми.

Методы: наглядные (наблюдение, демонстрация); словесные (чтение сказок, обсуждение, объяснение последовательности и способов выполнения задания); постановка перед детьми задач, требующих нахождения самостоятельного решения, т.е. задач проблемного характера; игровые (дидактическая, сюжетная игра, разыгрывание воображаемой ситуации с ролями, игровыми действиями, соответствующим игровым оборудованием); практические (упражнения, экспериментирование, моделирование, конструирование, рисование); фантазирование (воссоздающее и творческое).

В качестве основных методических приемов использовались внезапное появление объектов; показ воспитателями образцов игровых действий; загадывание и отгадывание загадок; введение элементов соревнования; создание игровой ситуации.

Принципы работы

1. Постепенное усложнение заданий способствует развитию творческого подхода детей к конструированию.
2. Развитие детей в игре, с помощью которой выстраивается почти весь процесс образования ребенка-дошкольника.
3. Использование методических сказок, в сюжеты которых содержится система вопросов, задач, упражнений, заданий.
4. Поддержание детской деятельности в зоне оптимальной трудности за счет постоянного и постепенного усложнения игр («по спирали»).
5. Поддержание детского интереса.
6. Развитие невербального интеллекта детей.

7. Сензитивность (подбор содержания деятельности для наиболее благоприятного восприятия детей дошкольного возраста, с учетом их психологических особенностей).
8. Раннее творческое развитие дошкольников.

Стимулирование самостоятельного экспериментирования с оборудованием В.В. Воскобовича, поисковой деятельности

Для решения этой задачи авторами опыта из фанеры, ковролина, рисунков на стене и ткани в группе была создана развивающая среда «Фиолетовый лес». В Фиолетовом лесу дети могли самостоятельно: играть, конструировать, тренируя те умения, которые были приобретены в совместной деятельности с взрослым, активно действовать с развивающими играми в горизонтальной плоскости или на вертикальной стене – коврографе. Планирование занятий по игровой технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» представлено в Приложении №1.

Для того, чтобы способствовать развитию творческого подхода детей к конструированию, детям были предоставлены разнообразные материалы, чтобы они могли ими пользоваться по своему конструкторскому замыслу: игровые пособия (Квадрат Воскобовича, Лепестки Воскобовича, Прозрачный квадрат и др.).

Авторы опыта показали детям, что Квадрат Воскобовича можно превратить во что угодно. А потом дети по своему желанию осуществляли конструирование по образцу: превращали его в домик, сладость, ежика, башмачок и другие предметы или по замыслу (придумывали что-то самостоятельно).

Лепестки Воскобовича, используя специальную контактную ленту, дети прикрепляли на игровое поле из ковролина, расположенное в Фиолетовом лесу горизонтально (на полу) или на вертикальной поверхности. Сначала авторы опыта показывали детям, как играть с Лепестками. А после усвоения игр детьми, они сами придумывали большое число собственных вариантов конструирования из лепестков, используя разное пространственное расположение и счет.

Используя игру Прозрачный квадрат (пластинки из прозрачной пленки с нанесенными изображениями одной геометрической фигуры - квадрата, прямоугольника, треугольника, прямоугольной трапеции, пятиугольника или шестиугольника) дети конструировали предметные силуэты путем наложения или приложения пластинок, совмещая закрашенные части. Перед началом игры авторы опыта разъясняли и наглядно демонстрировали детям правила конструирования квадрата (при складывании квадратов пластинки накладываются друг на друга всей плоскостью, при наложении пластинок друг на друга нельзя совмещать (пересекать) цветные элементы).

В случае трудностей в самостоятельном конструировании оказывали детям помощь в виде вопросов. Например: в задании выложить точно такой же ряд из четырех пластинок, вопросы были следующие:

1. Какая пластинка лишняя? Чем она отличается от всех остальных? (Пластинка с квадратом, потому что на остальных пластинках изображены треугольники).
2. Покажи лишнюю пластинку. Почему именно она лишняя? (Лишняя пластинка с треугольником, потому что на остальных пластинках четырехугольники).
3. Выложи точно такой же ряд из пластинок. Что общего у всех пластинок? (На всех пластинках четырехугольники).
4. Чем отличается каждая пластинка от предыдущей? (она больше предыдущей на 1 маленький треугольник).
5. Возьми такие же пластинки. Какие из них нужно наложить друг на друга, чтобы получились две одинаковые геометрические фигуры? (Вторую и третью, получится треугольник, как на первой пластинке)
6. Какую геометрическую фигуру надо добавить, чтобы получился непрозрачный квадрат? Из каких частей сложен этот квадрат (равных, неравных)? Придумай и сложи свой квадрат из двух равных частей.
7. А теперь сам сложи квадрат из трех фигур, как на рисунке.

С «Прозрачным квадратом» дети могли играть и индивидуально и по группам (игра «Вертикальное домино»).

Аналогичную игру «Прозрачные цифры» детям предлагали в виде соревнований: кто быстрее накладывая пластинки друга на друга, совмещая полоски, составит цифры сначала по образцу, потом по памяти. Проводили индивидуальные и групповые соревнования.

В игре «Чудо-соты» обращали внимание детей на то, что количество деталей во всех сотах и цвета разные, и, вставляя детали в рамки, можно соты собрать.

Часто немного видоизменяли образец. Говорили: «Построй такой же домик, но высокий». А дети сами искали новые способы решения - надстраивание и пристраивание без нарушения при этом заданного чередования деталей. Такое постепенное усложнение заданий тоже способствовало развитию творческого подхода детей к конструированию.

Постановка перед детьми задач проблемного характера различного типа (на воспроизведение образца, на создание замысла по теме и др.)

Для решения этой задачи авторы опыта, используя игры В. Воскобовича, создавали игровые ситуации, которые стимулировали детей преодолевать интеллектуальное затруднение, искать новые способы решения проблемы. Использовали конструирование в решении различных проблемных задач в разных образовательных областях:

Постепенно усложняли задания как на воспроизведение образца, так и на создание замысла, чтобы активизировать творческий подход детей к конструированию.

Например, на занятиях по математике использовали игру «Логоформочки», в ходе которой дети моделировали простую или составную геометрическую фигуру из 3 эталонных красных фигур (круг, треугольник, квадрат) и 6 зеленых составных. Предлагали детям придумать названия составных фигур по схожести с предметами, которые они напоминают (ваза, грибок).

В ходе знакомства с буквами использовали «Конструктор букв». С его помощью дети конструировали буквы, используя фанерную дощечку с закрепленными на ней резинками. Когда это было освоено, ставили перед детьми задачу проблемного характера (перестроить одну букву в другую). Например: «Преврати букву Л в букву А».

Предлагали детям выполнить конструирование, трансформируя старые способы сбора деталей игр или изобретая новые. Например, в игре «Фонарики» предлагали детям на игровом поле, сделанном из ковролина, сконструировать фонарик по схеме из альбома или придумать и собрать такой фонарик, которого нет в образцах. Сочетали игры «Чудо Крестики 1» с «Чудо сотами», чтобы разнообразить конструирование (усложнить и украсить вертикальную башню, горизонтальные поезд, лесенку и т.д.).

Прежде чем ставить перед детьми конкретные задачи, организовывали широкое экспериментирование с материалом. Благодаря этому дети открывали новые свойства предметов, находили их взаимосвязи, ставили перед собой определенные цели. Особенно часто это использовали, когда поставленная перед детьми проблема имела не один, а несколько вариантов решений. Сочетали такие задания с теми, которые имеют одно решение.

Часто предлагали детям конструирование по образцу и по условиям. Образцы есть практически в каждой игре В. Воскобовича. Ребенку предлагали посмотреть на образец и конструировать также. Конструируя по образцам, дети использовали обобщенные способы анализа объектов и обобщенные представления о них. В случае затруднений показывали детям схемы обследования образцов. Только когда дети справлялись с конструированием по образцу, переходили к конструированию по условиям.

Для конструирования по условиям использовали игру «Геокоонт». В процессе конструирования по условиям дети использовали обобщенные способы анализа конструируемых объектов с точки зрения этих условий, что расширяло их представления об этих объектах, раскрывало не только структурные, но и функциональные свойства. Дети превращали геометрические фигуры друг в друга, передвигая резинки по гвоздикам или достраивали симметричную половинку какой-нибудь фигуре, или переворачивали фигуру зеркально, или авторы опыта говорили детям имена гвоздиков, на которые следует одеть резиночки, а они создавали узор и показывали результат, например, треугольник.

И только после этого усложняли задания, предлагали детям конструировать по собственному замыслу: придумывать узор, требования, которым он должен соответствовать, искать способы его создания.

Включение конструирования в широкий спектр событий детской жизни и разные виды деятельности (игру, сочинение сказок, рисование и др.)

В ходе работы с играми В. Воскобовича обязательно использовали сказки, которые являются частью игрового оборудования. Сказочные сюжеты повышали интерес детей к конструированию, делали задание интересными и доступными для детей: каждое задание преподносилось, как просьба помочь сказочным персонажам преодолеть возникающие на их пути препятствия. Объединением сюжетов всех сказок был Фиолетовый лес, населенный сказочными существами и разделенный на сказочные области. Организовывали сюжетные игры с героями этого сказочного мира (Незримка Всюсь, Ворон Метр, Малыш Гео, Лопушок и др.). Дети всегда приходили на помощь сказочным героям (решали конструкторские задачи). Авторы опыта читали сказку, дети ее слушали, «путешествовали» по фиолетовому лесу и выполняли задания (играли). Каждая игровая область Фиолетового Леса представлялась детям вместе со своим героем. Например: Чудо – соты – это чудо острова. Герой: пчелка Жужа и ее друзья.

Методическая сказка «Нетающие Льдинки Озера Айс» рассказывалась детям, как важная составляющая часть игры «Прозрачный квадрат». Увлеченные игрой, они с удовольствием конструировали не с геометрическими фигурами, а с нетающими льдинками Озера Айс, разгадывали вместе с малышом Гео секреты «чудо цветка»; в «Геоконте» перемещали не резинки, а разноцветные «паутинки». Используя «Чудо-головоломки», «Вечный оригами», «Квадрат Воскобовича» строили машины, самолеты, корабли, поселяли в Фиолетовом лесу бабочек, птиц, рыцарей, принцесс.

В игре «Кораблик Плюх-плюх» дети готовились к карнавалу: украшали палубу гирляндой: нанизывали на шнурок флажки различными способами, устраивали динамическую паузу – карнавал.

Сначала предлагали детям постой вариант игры. В игре «Волшебная Восьмерка-3» использовали шифры, написанные под деталями и считалки. В простом варианте игры, связанном с конструированием цифр от 0 до 9 из однотонных деталей, шифры не использовались.

В более сложном варианте, связанном с конструированием по словесной модели, авторы опыта сообщали детям считалку-шифр. В ней каждое слово соответствует не только определенной детали в цифрах, но и цвету детали. Когда эта закономерность понималась и запоминалась, загадывали цифры, шифруя их словами считалки или цветами радуги. Например, цифра 7 соответствует считалке КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ.

Самым сложным вариантом игры было мысленное представление о цифре в слове без опоры на действие, конструирование «в уме». Например,

просили ребенка вспомнить все цифры, в которых есть зеленая деталь, не собирая цифру. После этого дети составляли цифры из палочек. Именно этот вариант требовал максимально использовать творчество.

Часто использовали свободное конструирование по замыслу или по теме. Придумывали сказочный сюжет, дети конструировали на столе, авторы опыта - в Фиолетовом лесу: вместе строили дом для гнома или пчелки, фантазируя и развивая сюжет. Предлагали трафаретное рисование (дети обводили геометрические фигуры), а потом возвращались к сказке и обводили детали. Конспекты 2 занятий по игровой технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» представлены в Приложениях №3, №4.

РАЗДЕЛ III.

Результативность опыта

Для диагностики результативности опыта по использованию игровой технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» для развития творческого конструирования детей дошкольного возраста применялась Карта педагогического наблюдения за процессом конструирования дошкольников О.М. Дьяченко (Приложение №1) [7].

Исходный, текущий и итоговый мониторинг результативности опыта проводился по одному разу в год в течение трех лет с целью выявления динамики в творческом конструировании дошкольников. Результаты педагогической диагностики представлены в приложении №1 и таблице 1.

Таблица 1

Результаты педагогической диагностики творческого конструирования дошкольников

Уровень	Исходный мониторинг (констатирующий этап)	Текущий мониторинг (формирующий этап)	Итоговый мониторинг (контрольный этап)
Продуктивный	3 ребенка, 10%	8 детей, 28%	13 детей, 45%
Воссоздающий	11 детей, 38%	12 детей, 41%	10 детей, 34%
Примитивный	15 детей, 52%	9 детей, 31%	6 детей, 21%

На констатирующем этапе работы (исходный мониторинг) было выявлено, что большинство дошкольников имеют примитивный уровень творческого конструирования (15 детей, 52%). Существенные признаки объекта не выделяют, не могут самостоятельно сконструировать объект из отдельных частей, при необходимости внести коррективы и видоизменить объект по тем или иным параметрам. Конструируют только по образцу. Понимают условия поставленной задачи, но не могут придумать замысел, соответственно, реализуют только чужие замыслы. Представляя свою работу, придумывают только название поделки.

11 детей, 38% имеют воссоздающий уровень творческого конструирования. Они узнают и выделяют существенные признаки объекта, могут самостоятельно сконструировать объект из отдельных частей, испытывают затруднения при необходимости внести коррективы в ходе конструирования. Про-

являют попытки видоизменить объект по тем или иным параметрам. Ищут способы получения нового объекта с частично другими свойствами. Конструируют по образцу, теме, условиям. Понимают условия поставленной задачи. Придумывают замысел с помощью взрослого (наводящие вопросы, эмоциональное стимулирование). Могут только частично реализовать его решение. Представляя свои поделки, называют что сделано, из чего, по наводящим вопросам воспитателя придумывает рассказ.

3 детей, 10% имеют продуктивный уровень творческого конструирования. Они узнают и выделяют существенные признаки объекта, самостоятельно конструируют объект из отдельных частей, при необходимости вносят коррективы в ходе конструирования и видоизменяют объект по тем или иным параметрам, получая при этом новый объект с другими (частично другими) свойствами. Конструируют по замыслу, образцу, теме, условиям. Понимают условия поставленной задачи. Сами придумывают замысел, реализуют его решение. Рассказывают, что они изобразили, и в интересной форме могут творчески представить свою поделку.

На формирующем этапе (текущий мониторинг) было выявлено, что большинство дошкольников имеют воссоздающий уровень творческого конструирования (12 детей, 41%). 9 детей, 31% имеют примитивный уровень творческого конструирования. 8 детей, 28% имеют продуктивный уровень творческого конструирования. На формирующем этапе увеличилось количество дошкольников с продуктивным и воссоздающим уровнями творческого конструирования, уменьшилось количество дошкольников с примитивным уровнем. Большинство детей имеют воссоздающий уровень творческого конструирования.

На контрольном этапе (итоговый мониторинг) было выявлено, что большинство дошкольников имеют продуктивный уровень творческого конструирования (13 детей, 45%). 10 детей, 34% имеют воссоздающий уровень творческого конструирования. И только у 6 детей, 21% уровень творческого конструирования примитивный.

Таким образом, в ходе реализации опыта увеличилось количество дошкольников с продуктивным уровнем творческого конструирования, уменьшилось количество дошкольников с примитивным уровнем творческого конструирования (Диаграмма 1).

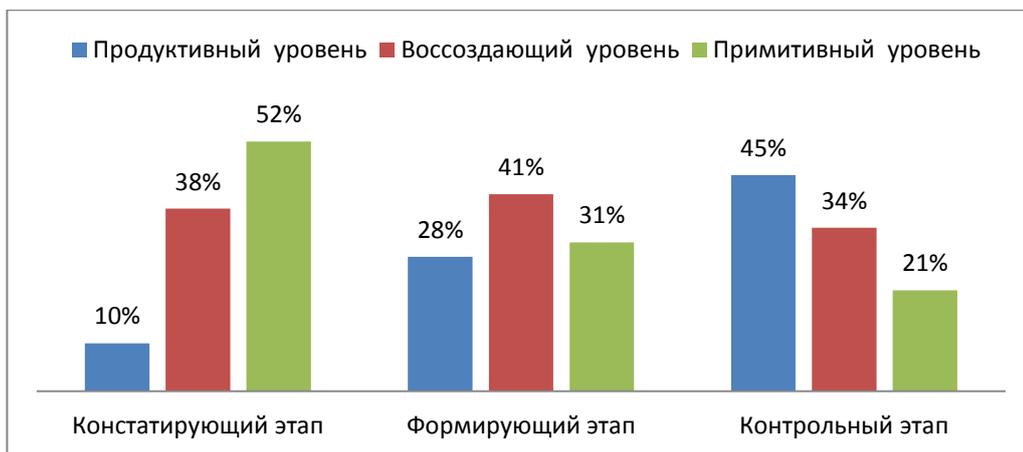


Диаграмма 1. Уровни педагогической диагностики

Представленные результаты педагогической диагностики дошкольников свидетельствуют о положительной динамике отслеживаемых показателей. Таким образом, результативность педагогического опыта доказывает эффективность использования игровой технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» для развития творческого конструирования детей дошкольного возраста.

Библиографический список

1. Акулова Т.Н. Анализ подходов к изучению творчества дошкольников в отечественных и зарубежных исследованиях // Вестник ТГУ, выпуск 3 (59). – 2008. – С. 288- 292.
2. Белошистая А.В. Занятия по развитию математических способностей детей 5-6 лет. – М.:Владос, 2008. – 100 с.
3. Биля И.Н. Особенности творческого конструирования в дошкольном возрасте . Studia Humanitatis. – 2017. – № 1. – С. 6.
4. Воскобович В. В. Игровая технология интеллектуально– творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» : методическое пособие / под ред. Л. С. Вакуленко, О. М. Вотиновой. – Санкт-Петербург : ООО «Развивающие игры Воскобовича»; «КАРО», 2017. – 352 с.:
5. Выготский Л.С. Вопросы детской психологии/ Л.С. Выготский. – М.: Юрайт, 2018. – 160с.
6. Давыдов В.В. Проблемы развивающего обучения. – М.: Просвещение, 2006. – 248 с.
7. Дьяченко О.М. Воображение дошкольника: учебное пособие для студентов высших и средних педагогических учебных заведений/ – М.: Просвещение, 2008. – 79 с.
8. Запорожец А.В. Развитие логического мышления у детей дошкольного возраста// Вопросы психологии ребенка дошкольного возраста/ Под ред. А.Н. Леонтьева, А.В. Запорожца. – М.: Олма-Пресс, 2003. –198 с.
9. Моляко В.А. Проблема психологии творчества и разработка подходов к изучению одаренности // Одаренные дети: проблемы, перспективы, развитие. Материалы Всероссийской научно-практической конференции. 2013. – Спб.: 2013. – С. 54- 61.
10. Парамонова Л. А. Система формирования творческого конструирования у детей 2-7 лет :Дис. ... д-ра пед. наук : 13.00.01 : Москва, 2001. – 248 с.
11. Парамонова Л.А. Конструирование как средство развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста. – М.: Первое сентября, 2008. – 80 с.
12. Парамонова Л.А. Развивающие занятия с детьми 6-7 лет // Методическое пособие. – М.: Олма Медиа Групп, 2015. – 944 с.
13. Поддьяков Н.Н. Развитие мышления и умственное воспитание дошкольника. – М.: Педагогика, 1995. – 200 с.
14. Пономарев Я. А. Психология творчества / Акад. наук СССР, Ин-т психологии. – Москва: Наука, 1976. – 302 с.
15. Трубайчук Л.В. Дошкольная педагогика: Учебное пособие / Л.В. Трубайчук, Кириенко С.Д., Проняева С.В. – Челябинск, ООО «Издательство РЕКПОЛ», 2010. – 290 с.
16. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования [Электронный ресурс] URL:<https://pravobraz.ru/federalnyj->

Чернякова Любовь Юрьевна, Субботина Наталия Александровна

[gosudarstvennyj-obrazovatelnyj-standart-doshkolnogo-obrazovaniya/](#)(Дата обращения 02.11.2021).

17. Харько Т. Г. Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» (для детей 5-7 лет) / Т. Г. Харько. – Санкт-Петербург : ДЕТСТВО ПРЕСС», 2016. – 304 с.

Приложения

Приложение №1 Карта педагогического наблюдения за процессом конструирования дошкольников О.М. Дьяченко.

Приложение №2 Планирование занятий по игровой технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

Приложение №3 Конспект занятия «Как команда отправилась в плавание на новом кораблике».

Приложение №4 Конспект занятия «Цветок желаний».

Приложение №5 Конспект занятия «Звуковая культура речи: дифференциация звуков С-Ц»

Приложение №6 Авторская физкультурная минутка «По тропинке к гномам».

Приложение №1

Карта педагогического наблюдения за процессом конструирования дошкольников О.М. Дьяченко

Цель: диагностика творческого конструирования дошкольников.

Карта педагогического наблюдения заполняется воспитателем на основе наблюдения за конструированием детей по обозначенным параметрам. Особенности поведения ребенка в ходе конструирования воспитатель относит к одному из уровней: продуктивному, воссоздающему или примитивному. И в соответствии с указанием, сделанным в методике, начисляются баллы. Затем подсчитывается сумма баллов и определяется уровень творческого конструирования ребенка.

Уровень	Параметры наблюдения			
	Использование конструкторских умений	Тип конструирования	Изготовление конструкции	Представление поделки
Продуктивный	Узнает и выделяет существенные признаки объекта, самостоятельно конструирует объект из отдельных частей, при необходимости внести коррективы в ходе конструирования видоизменяет объект по тем или иным параметрам, получая при этом новый объект с другими (частично другими) свойствами.	По замыслу, образцу, теме, условиям и др.	Понимает условия поставленной задачи. Сам придумывает замысел, реализует его решение	Рассказывает, что он изобразил. В интересной форме может сам творчески представить свою поделку.
Воссоздающий	Узнает и выделяет существенные признаки объекта, может самостоятельно конструировать объект из отдельных частей, испытывает затруднения при необходимости внести коррективы в ходе конструирования. Проявляет попытки видоизменить объект по тем или иным параметрам. Ищет способы получения нового объекта с частично другими свойствами.	По образцу, теме, условиям.	Понимает условия поставленной задачи. Придумывает замысел с помощью взрослого (наводящие вопросы, эмоциональное стимулирование). Может только частично реализовать его решение	Называет что сделано, из чего, по наводящим вопросам воспитателя придумывает текст.
Примитивный	Существенные признаки объекта не выделяет, не может самостоятельно сконструировать объект из отдельных частей, при необходимости внести кор-	По образцу	Понимает условия поставленной задачи, но не может придумать замысел, соответственно, реализует	Придумывает название поделки

	рективы и видоизменить объект по тем или иным параметрам		только чужие замыслы	
--	--	--	----------------------	--

Каждое проявление на продуктивном уровне оценивается в 3 балла, на воссоздающем – в 2 балла, на примитивном – в 1 балл.

Сумма 7- 9 баллов - творческий уровень;

сумма 6- 7 баллов - воссоздающий уровень;

сумма 1- 5 баллов - примитивный уровень;

Приложение №2

**Планирование занятий по игровой технологии В.В. Воскобовича
«Сказочные лабиринты игры»**

№		Тема занятия	Форма организации	Содержание
1.	Сентябрь	Малыш Гео и считалка	Познавательная игра-конструирование	<ol style="list-style-type: none"> 1. Вхождение в игровую ситуацию. 2. Рассматривание сказочного персонажа, рассказ о характере. 3. Разучивание «волшебной считалки детьми». 3. Демонстрация выкладывание фигур на игровом поле горизонтального ряда из квадратов. 4. Игра «Чудо-крестики 2» 5. Самостоятельное конструирование по условию: определение закономерностей расположения фигур на игровом поле. 5. Игра «Подбери предмет к карточке по цвету»
2.		Магнолик и малыш Гео	Игра - конструирование	<ol style="list-style-type: none"> 1. Вхождение в игровую ситуацию. 2. Беседа по сказке, повторение считалки. 3. Демонстрация на игровом поле игры «Волшебная восьмерка 3» и волшебных палочек. 4. Самостоятельное конструирование по условию: закрепление палочки на соответствующем листе игрового поля по указанию взрослого. 5. Обсуждение пространственного расположения палочек. 6. Самостоятельное конструирование: трансформирование цифры 8 в цифру 4.
3.		Цветок желаний	Познавательная игра-конструирование	<ol style="list-style-type: none"> 1. Вхождение в игровую ситуацию. 2. Появление персонажей Лопушок и Гусеница Фифа. 3. Конструирование из лепестков (игра «Лепестки») и веревочек (игра «Разноцветные веревочки») аппликации стеблей и листьев в Фиолетовом лесу. 4. Групповое конструирование с двухцветным квадратом Воскобовича 5. Конструирование из игры «Чудо крестики 2» по схеме «самолет»

				7. Конструирование по замыслу из любых игр силуэтов предметов по желанию для гусеницы Фифы
4.	Октябрь	Как в Цифроцирке появились новые артисты	Игра - моделирование	1. Вхождение в игровую ситуацию. 2. Работа с игрой «Прозрачная цифра» (указание цвета) 3. Конструирование цифры 8 из игры «Волшебная восьмерка 1» 8. Создание узора с помощью игры «Шнур затейник»
5.		Как Лиса показывала фокусы, а Магнолик их репетировал	Познавательная игра	1. Вхождение в игровую ситуацию. 2. Выполнение задания лисы (игра «Чудо цветик») 3. Выкладывание из лепестков по схеме силуэт расчески 4 Фокусы Магнолика
6.		Как в Буквоцирке приехал Кот Филимон	Познавательная игра-конструирование	1. Вхождение в игровую ситуацию. 2. Появление Кота Филимона и беседа о его характере 3. Знакомство с игрой «Конструирование букв» 4. Самостоятельное конструирование по теме (первая буква своего имени по схеме). 5. Конструирование ключа, (у каждого свой), сравнение, обсуждение
7.		Как у девочки Дольки появились цветы	Познавательная игра	1. Вхождение в игровую ситуацию. 2. Знакомство с игрой «Чудо цветик» 3. Знакомство с лепестками: двудольками, трехдольками, четырехдольками 4. Самостоятельное конструирование цветов 5. Обсуждение «Для чего нужен придуманный предмет» 6. Обвести и дорисовать сюжетную картинку «Как можно использовать предмет»
8.	Ноябрь	Как команда отправилась в плавание на новом кораблике	Познавательная игра-конструирование	1. Вхождение в игровую ситуацию 2. Рассматривание кораблика, мачт флажков, счет 4. Игра «Выполняем команду капитана Гуся» 5. Группировка флажков по цвету и нанизывание флажков на мачты.

				6. Конструирование фигуры рыбки по схеме (квадрат Воскобовича двухцветный)
9.		Как команда кораблика помогла девочке Дольке	Игра-конструирование	<ol style="list-style-type: none"> 1. Вхождение в игровую ситуацию 2. Самостоятельное конструирование фигур из частей 3. Достраивание на коврографе фигур по схемам 4. Конструирование предметного силуэта или сюжетной картинке, рассказывание о них. 9. Из игры «Геоконт» с помощью паутинок выкладывание контура дерева по образцу.
10.		Как малыш Гео получил приз	Игра-моделирование	<ol style="list-style-type: none"> 1. Вхождение в игровую ситуацию 2. Знакомство с игрой «Прозрачный квадрат» 3. Нахождение льдиной с квадратами 4. Самостоятельное конструирование 5. Работа с Коврографом и схемой «елочка» 6. Конструирование из трех льдинок квадрата 8. Задание «придумай и составь из этих льдинок конфету»
11	Декабрь	Как друзья делили фигуры	Игра - моделирование	<ol style="list-style-type: none"> 1. Вхождение в игровую ситуацию 2. Игра «Чудо крестики 2» (слева выложить все зеленые фигуры, а справа четырехугольники; дает образец на игровом поле Коврографа 3. Конструирование прямоугольника по схеме с игрой «Шнур затейник»
12		Как Медвежонок и Китенок играли	Игра-путешествие	<ol style="list-style-type: none"> 1. Вхождение в игровую ситуацию 2. Конструирование воспитателем на игровом поле Коврографа по схеме силуэтов животных 4. Работа с «Геоконтом» по диктовку 6. Выкладывание контура по точкам координатной сетки «будка» 7. Совместное выкладывание пятиугольника – вход в будку
13		Как кот Филимон поведал Крутику По великую тайну	Познавательная игра-конструирование	<ol style="list-style-type: none"> 1. Вхождение в игровую ситуацию 2. Появление персонажей Буквоцирка 3. Работа с игрой «Логоформочки», нахождение тайны

				<p>4. Конструирование буквы «к» на «Конструкторе букв»</p> <p>5. Знакомство с линейкой в игровом поле. Конструирование силуэтов с помощью одной части линейки, заполнение получившегося контура зелеными фигурами</p>
14	Январь	Как проходило представление в Буквоцирке	Познавательная игра-моделирование	<p>1. Вхождение в игровую ситуацию</p> <p>2. Работа с игрой «Конструктор букв»</p> <p>3. Конструирование по схеме букв «У, Р, Е, З»</p> <p>5. Трансформация буквы У в букву Е, используя воротики и уголок</p> <p>6. Рассмотрение 4 схем с человечками, определение фигур по признакам и составление ее из частей игры «Чудо – соты»</p>
15		Как зверята в лесу собирали грибы	Игра-путешествие	<p>1. Вхождение в игровую ситуацию</p> <p>2. Отправление персонажей в лес за грибами на Счетовозике</p> <p>3. Работа на Коврографе с клеткой и цветной веревочкой</p>
16		Как Гусеница Фифа угощала Лопушка грибами	Игра-путешествие	<p>1. Вхождение в игровую ситуацию</p> <p>2. Выкладывание контура по координатным точкам</p> <p>3. Видоизменение шестиугольника в предмет похожий на сковородку</p> <p>8. Конструирование с помощью веревочек (игра «Разноцветные веревочки»)</p>
17	Февраль	Как малыш Гео сначала развлекался, а потом трудился	Игра-моделирование	<p>1. Вхождение в игровую ситуацию, знакомство с персонажем</p> <p>2. Составление на игровом поле Коврографа по силуэтной схеме из игры «Прозрачный квадрат» палатки из летающих льдинок по этапам</p> <p>3. Конструирование по схеме самостоятельно «ежик»</p> <p>4. Видоизменение фигуры из «ежика» в «башмачок»</p> <p>5. Трансформирование «башмачок» в «самолетик»</p>
18		Как друзья гостили на Чудо-островах	Познавательная игра-конструиро-	<p>1. Вхождение в игровую ситуацию</p> <p>2. Появление персонажа</p> <p>3. Конструирование фигуры по схеме</p>

			вание	«Конверт» 5. Достаивание с помощью двух шнурков фигуры до предмета 9. Игра «Вершки и корешки» на пособии «Логоформочки 5»
19		Как команда кораблика опоздала в гости	Игра-моделирование	1. Вхождение в игровую ситуацию 2. Рассматривание тельняшки у Гуся-капитана 3. Выкладывание горизонтальных флажков на Коврографе 5. Самостоятельное формирование рядов из флажков на корабликах детьми 6. Создание проблемной ситуации (герои не смогли сойти с кораблика) 7. Конструирование из игр приспособлений для выхода команды
20		Как Гусеница Фифа нашла украшения	Игра-моделирование	1. Вхождение в игровую ситуацию 2. Раскладывание лепестков цветка по заданию взрослого 3. Составление по схеме буквы «б» из игры «Конструктор букв»
21	Март	Как в Буквоцирке появились новые артисты	Игра-конструирование	1. Вхождение в игровую ситуацию 2. Конструирование предметных силуэтов 8. Конструирование фигуры по схеме «Загадка»
22		Как друзья катались с горки	Познавательная игра - моделирование	1. Вхождение в игровую в игровую ситуацию 2. Приспособления для зимней прогулки (игра «Чудо крестики 2»)
23		Как зверята нашли и принесли грибы в Цифроцирк	Познавательная игра-путешествие	1. Вхождение в игровую ситуацию 2. Конструирование путем накладывания пластинок друг на друга и на образец 3. Путешествие Зайки и Обезьянки по схеме
24		Как малыш Гео и девочка Долька украшали елку	Игра-путешествие	1. Вхождение в игровую ситуацию 2. Знакомство с персонажами 3. Конструирование «елочки» из «Чудо лепестков» 4. Создание проблемной ситуации (ветки елочки стали раскачиваться) 5. Конструирование гирлянды из уголков (игра «Прозрачный квадрат»)

				9. Составление из игры» Шнур – за-тейник» елочной игрушки по схеме
25	Апрель	Как Паучок вешал на елку новогодние игрушки	Познавательная игра	<ol style="list-style-type: none"> 1. Вхождение в игровую ситуацию 2. Из игры «Геоконт Малыш» создать по рисунку контур ели 3. Игра «Прозрачный квадрат» 4. Конструирование квадрата из пластинок 5. Придумывание и конструирование любого предметного силуэта из двух пластинок
26		Как команда кораблика и Крутик По готовилась к Новому году	Игра-конструирование	<ol style="list-style-type: none"> 1. Вхождение в игровую ситуацию 2. Украшение кораблика флажками по указанию капитана-Гуся 3. Приготовление подарков малышу из формочек (игра «Логоформочки 5») 5. Самостоятельное конструирование силуэтов. Придумывание, на какие предметы похожи фигуры
27		Как Ворон Метр приготовил для гостей сюрприз	Познавательная игра	<ol style="list-style-type: none"> 1. Вхождение в игровую ситуацию 2. Составление фигуры из частей игры «Чудо-соты 1» по частично силуэтной схеме 3. Конструирование сюжетной картинки используя все пластинки игры 7. Рассказывание каждой подгруппой о желаниях своих персонажей так, чтобы это напоминало сюжетный рассказ
28		Как галчонок Каррчик помогал своим друзьям	Познавательная игра-конструирование	<ol style="list-style-type: none"> 1. Вхождение в игровую ситуацию 2. Конструирование фигуры на игре «Геоконт Малыш» 3. Конструирование цветов по схеме из деталей игры «Чудо соты 1»
29	Май	Как Лопушок и Гусеница Фифа измеряли длину солнышка	Познавательная игра	<ol style="list-style-type: none"> 1. Вхождение в игровую ситуацию 2. Конструирование цветка из лепестков квадратной формы 4. Создание проблемной ситуации (лепестки цветка станут круглыми если их коснется самый длинный лучик солнца) 5. Измерение длины с помощью условной мерки 6. Достраивание цветка из квадрата

				используя другие детали игры «Чудо крестики 2»
30	Как Околесик встретил Крутика По	Игра-конструирование		1. Вхождение в игровую ситуацию 2. Конструирование по схеме «зонтики» из игры «Чудо цветок» 3. Конструирование по замыслу
31	Как команда кораблика сражалась с льдинками	Игра-путешествие		1. Вхождение в игровую ситуацию 2. Проблемная ситуация (как украсить льдину) 6. Нахождение выхода из проблемной ситуации
32	Как Магнолик добрался до Замка превращений	Игра-конструирование		1. Вхождение в игровую ситуацию 2 Конструирование железной дороги. 3 Составление рассказа о путешествии 4 Магнолика 5 Конструирование квадратов 6 Проблемная ситуация шута Грина 7 Нахождение выхода из нее

Приложение №3

Конспект занятия «Как команда отправилась в плавание на новом кораблике»

Цель: развитие творческого конструирования.

Задачи:

- 1) развивать умения составлять целое из разного количества частей;
- 2) развивать умения определять высоту предметов,
- 3) развивать умения группировать предметы по цвету;
- 4) расширение опыта конструирования по теме и образцу.

Оборудование: Гусь-капитан, лягушата-матросы «Кораблик Брызг-Брызг», «Квадрат Воскобовича двухцветный», «Игровизор».

Ход занятия

Воспитатель. Сегодня мы с вами отправляемся в путешествие на «Кораблике Брызг-Брызг». Вот он. А вот Гусь-капитан и лягушата-матросы (прикрепляет фигурки на Коврограф).

Воспитатель. Сколько мачт у корабля?

Дети. У корабля 7 мачт.

Воспитатель. Мачты разные по высоте. Какая по счёту мачта самая низкая? Самая высокая? Средняя по высоте?

Дети отвечают.

Воспитатель. На кораблике много флажков. Гусь-капитан распорядился снять флажки с кораблика, выстирать и высушить их. Лягушки-матросы стали выполнять команду капитана.

Дети снимают флажки с кораблика.

Воспитатель. Пока Лягушата стирают и сушат флажки, давайте вспомним, какого они цвета.

Дети отвечают.

Воспитатель. Правильно. Гусь-капитан дал новую команду: «Развесить флажки на мачты по цвету» (дает детям схемы).

Дети распределяют флажки в соответствии со схемами.

Воспитатель. Наше плавание проходит по Голубой Реке. Один Лягушонок-матрос увидел, что в Голубой Реке за корабликом плывет рыбка. Какая она?

Дети, используя игровое пособие «Игровизор», придумывают силуэт рыбы.

Давайте встанем покажем, как рыбка плавает, машет плавниками или хвостиком.

Дети показывают.

Воспитатель. Наверное, рыбке скучно одной. Вот она и поплыла за нашим корабликом. Давайте придумаем и сделаем рыбке друзей.

Дети, используя игровое пособие «Квадрат Воскобовича двухцветный», конструируют фигуру «Рыбка» по схеме. Воспитатель тоже конструи-

Чернякова Любовь Юрьевна, Субботина Наталия Александровна

рует рыбку, чтобы дети, которые затрудняются конструировать по образцу, ориентировались на его действия.

Воспитатель. Вот теперь у рыбки сколько друзей! Молодцы. Рыбки плавают в Голубой Реке, а мы отправляемся домой. Вам понравилось путешествие?

Конспект занятия «Цветок желаний»

Цель: развитие творческого конструирования.

Задачи:

- 1) стимулировать самостоятельное экспериментирование детей с оборудованием В.В. Воскобовича, поисковую деятельность;
- 2) стимулировать фантазию, творчество детей.
- 3) решение детьми задач проблемного характера (на воспроизведение образца);
- 4) расширение опыта конструирования по теме и собственному замыслу.

Оборудование: Малыш Гео, Лопушок и Гусеница Фифа, «Коврограф «Ларчик», игра «Лепестки», «Разноцветные веревочки», игры для конструирования населения поляны на усмотрение воспитателя.

Ход занятия

Воспитатель. Дети, кто к нам сегодня пришел? (показывает Малыша Гео).

Дети. Это Малыш Гео!

Воспитатель. Да. На Ковровую Полянку решил прийти погулять Малыш Гео (Фиксирует фигурку на «Коврографе»). Я скажу вам по секрету, что Гео решил погулять не один, а с друзьями. А кто они, вы сейчас угадаете (прячет за спиной Лопушка и Гусеницу Фифу). Кто спрятался за моей спиной?

Дети угадывают.

Воспитатель эти фигурки тоже фиксирует на «Коврографе».

Чтобы сделать сюрприз Лопушку и Фифе, Малыш Гео начал рассказывать волшебную считалку. Давайте ему поможем!

Воспитатель. «Кохле»

Дети хором. «Охле».

Воспитатель. «Желе».

Дети хором. «Зеле».

Воспитатель. «Геле».

Дети хором. «Селе».

Воспитатель. «Фи».

Воспитатель. Произнесли мы волшебную считалку и случилось волшебство (используя игру «Лепестки», конструирует на «Коврографе» силуэт цветка из 7 лепестков). Какое?

Дети. На поляне цветок.

Воспитатель. По - моему, здесь чего-то не хватает... Чего?

Дети. Стебля и листьев.

Воспитатель. Кто поможет, чтобы у цветка появились стебель и листья?

Дети по желанию конструируют с пособием «Разноцветные веревочки» стебель и листья, фиксируя их на «Коврографе».

Воспитатель. Замечательный цветок у нас получился. Но цветы бывают разные. Вы можете придумать такие цветы, стебли и листья, какие вам хочется. Кому трудно придумать цветок, можете сделать такой же, как у меня.

Дети прикрепляют «лепестки» к коврографу в виде цветка с одним, двумя, тремя и т.д. лепестками.

Воспитатель. Придумайте название этому цветку.

Дети придумывают название, говорят его.

Воспитатель. Гусеница Фифа очень обрадовалась, что на поляне выросли такие замечательные цветы. Она посоветовалась с Гео и Лопушком и просит вас, чтобы на поляне появилось еще что-нибудь или кто-нибудь.

Воспитатель. Выполним просьбу Фифы?

Дети. Да!

Воспитатель. Я думаю, что надо повторить волшебную считалку. Давайте встанем и хором произнесем её.

Дети встают хором произносят считалку.

Воспитатель. Приступаем! Вот игры, которые вы можете использовать.

Дети складывают фигурки по собственному замыслу.

Воспитатель. Как красиво! Что же у нас получилось? Давайте расскажем Фифе.

Дети рассказывают (презентуют работу).

Если ребенок затрудняется рассказать, воспитатель стимулирует его вопросами: «Кого ты придумал? Для чего он на поляне? Какой он? И т.д.».

Воспитатель. Вот мы и научились собирать чудесные цветы и разные фигурки. Вам понравилось?

Ответы детей.

Воспитатель. Мы встретимся с нашими героями в следующий раз.

Конспект занятия «Звуковая культура речи: дифференциация звуков С-Ц»

Цель: закрепить правильное произношение звуков с—ц

Задачи:

-учить детей дифференцировать эти звуки: различать в словах, выделять слова с заданным звуком из фразовой речи, называть слова со звуками с и ц;

- упражнять в произнесении слов с различной громкостью и в разном темпе, умение слышать ударное слово в рифмовке;

-воспитывать чувства сопереживания ближнему.

Материалы и оборудование: игровое поле « Фиолетовый лес», сказочные образы: Гномы Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе и Фи, озеро Айс, Белочка, ворон Метр, комплект «Разноцветные верёвочки» красного и синего цвета, карточки на каждого ребёнка со звуками « С » - « Ц », развивающая предметно – пространственная среда « Фиолетовый лес» (солнышко , лучики, птица, цветок, облака).

Методика проведения:

Однажды гномы Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе и Фи отправились в лес за дровами. Когда они уже возвращались домой , то заметили , что одного брата нет . Они стали его звать: « Селе, Селе» (воспитатель предлагает детям помочь гномам позвать Селе, акцентирует внимание на первый звук « С»). Но Селе не отзывался. Гномы отправились на поиски брата, и пришли к озеру Айс. Воспитатель просит детей произнести название озера, выделяя звук «С». Педагог продолжает. - Озеро обещало показать дорожку, куда отправился Селе, но для этого нужно лишь правильно исполнить песенку воды. Дети все вместе произносят звук « С ». Озеро Айс поблагодарило гномов и деток за красивую песенку и показало дорогу (ребёнок прикрепляет к ковру красную верёвочку-дорожку).

Гномы отправились по дорожке, которая привела их дереву, на котором сидела белочка. Белочка сказала, что видела, куда пошёл дальше гном, и если они правильно исполняют её песенку и поиграют с ней, поможет им (дети помогают гномам, произносят звук «Ц»). Затем воспитатель произносит звуки « С» и «Ц», спрашивает, чья песенка с (воды) и чья ц (белочки). Проводится игра.

- Давайте договоримся,— предлагает педагог,— если вы услышите звук «С», делайте руками движения, как бы умываясь (показывает, не касаясь руками лица). А если услышите звук «Ц», махните правой рукой, как белочка

машет своим пушистым хвостом (делает движение кистью правой руки вправо). Затем воспитатель произносит то звук «С», то звук «Ц» (губы он прикрывает листом бумаги). Сначала задание выполняется детьми совместно, потом дифференцированно: только девочками (мальчики контролируют), только мальчиками, только детьми, сидящими за первыми столами, за последними столами. Белочке очень понравилось игра и за это она покажет дорогу (ребёнок прикрепляет синюю верёвочку – дорожку к игровому полю « Фиолетовый лес»).

Воспитатель продолжает занятие:- Ребята, посмотрите, куда гномов привела дорожка. К мудрому ворону Метру. - Эти звуки встречаются во многих словах, говорит ворон Метр гномам, определите эти звуки. Педагог предлагает детям взять со стола карточки со звуками « С » и « Ц » и помочь гномам. – Покажите-ка, какой звук слышится в словах: солнышко, цыпленок, сом, оконце, цапля, ослик, целебная, осенний, огурец. (Выполняется задание). Ворон хвалит детей и гномов и показывает полянку, где отдыхал от работы гном Селе. Гномы обрадовались, что нашли брата, говорят детям спасибо, что помогли им и просят вместе с ними сделать упражнения.

(Выполняется физ.минутка).

Ранним утром солнце встало, (дети встают с корточек)

Поднялось и запылало (поднимаются на носочки)

Все уснувшее проснулось, (имитируют умывание)

Отряхнулось, встрепенулось; (наклониться и выпрямиться)

Над кустом взлетела птица, (прыжок на двух ногах)

Над цветком пчела кружится. (Повороты в стороны)

(Я. Щеголев. «Ранним утром»)

Дети садятся на места.

Спросив у детей, понравилось ли им стихотворение, под которое они выполняли упражнения, воспитатель предлагает вспомнить две первые строчки. Объясняет, что в прочитанном отрывке есть слово, где есть оба звука – «С» и «Ц» (солнце). За правильный ответ педагог дает круглое солнышко и предлагает ребенку прикрепить на Фиолетовый лес. Далее педагог говорит, что в строчках ещё есть 3 слова со звуком «С». Читает начало стихотворения еще раз. Дети называют слова солнце, встало, поднялось. Воспитатель вручает им лучики солнца, дети добавляют их к солнышку на ковре.

Воспитатель читает последние строчки стихотворения. Дети называют слова со звуком «Ц» (птица, цветком) и получают птицу и цветок из Фиолетового леса.

Затем педагог трижды произносит одну из строк стихотворения, всякий раз меняя логическое ударение:

Всё уснувшее проснулось.

Всё уснувшее проснулось.

Всё уснувшее проснулось.

Дети называют ударные слова (подчеркнуты в тексте).

- Жили-были три цыпленка: Цып, Цып-цып и Цып-цып-цып,— рассказывает далее воспитатель. Просит повторить имена цыплят. Предлагает:

- Давайте поиграем. Я буду медленно произносить: жили-были три цыпленка. А вы продолжайте: Цып, Цып-цып, Цып-цып-цып. Затем я проговорю свои слова в более быстром темпе, и вы будете называть имена цыплят в таком же темпе, потом скажу еще быстрее и совсем быстро. (Упражнение повторяется дважды.) А теперь проведем соревнование «Чей ряд победит?». Я буду говорить, жили-были три цыпленка в разном темпе, а вы так же быстро или медленно называть имена цыплят, но не все вместе, а по рядам — тот ряд, на который я укажу.

В заключении педагог просит детей отгадать загадку, в которой есть слова со звуком «С».

Без крыльев, летят.

Без ног спешат.

Без паруса плывут.

(Облака).

Ребенок, который первый отгадал, прикрепляет облако на игровое поле Фиолетовый лес. Воспитатель предлагает детям запомнить загадку, чтобы загадать её родителям. Подводится итог занятия.

**Авторская физкультурная минутка
«По тропинке к гномам»**

Цель: обеспечить кратковременный активный отдых дошкольников во время занятий по творческому конструированию, когда значительную нагрузку испытывают мышцы туловища, спины, находящиеся в статическом состоянии; мышцы кисти работающей руки.

Оборудование: Игровое поле «Фиолетовый лес», Гномы: «Кохле», «Охле», «Желе», «Зеле», «Геле», «Селе», «Фи», Малыш Гео, Лопушок, Гусеница Фифа, Бабочка, Красные цветы, пчела Жужжа, ворон Метр, паучок Юка, Мишик.

Ход проведения физкультурной минутки

По тропинке в лес пойдём,

В гости к гномам попадём. (Дети шагают на месте)

Кохле , Охле , Желе Зеле,

Мы на корточки присели. (Дети приседают на корточки)

Геле, Селе , гномик Фи,

Вправо, влево погляди. (Дети встают, выполняют повороты вправо, влево)

Бабочка в лесу летает,

Красные цветы считает. (Дети машут руками вверх, вниз)

Жужжа мудрая пчела,

Сосчитать бы не смогла. (Дети сжимают, разжимают кулачки).

С Гео мы рисуем точки. (Дети пальцами рук имитируют рисование точек)

С Фифой встанем на носочки. (Дети встают на носочки, руки вверх)

С Паучком вращаем шеей. (Дети вращают шеей)

С Лопушком бежим быстрее. (Дети выполняют бег на месте)

Голову поднимем выше, (дети поднимают голову вверх)

С Мишиком легко подышим. (Дети поднимают руки через стороны вверх-вдох, руки опускают – выдох)

Мудрый ворон прилетел, (дети машут руками вверх, вниз)

Всем на место сесть велел. (Дети садятся на места).