

«Дидактические игры как эффективное средство развития технического творчества дошкольников»

Дидактическая игра представляет собой многословное, сложное, педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей дошкольного возраста, и формой обучения детей, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего технического воспитания ребенка.



Дидактические игры технической направленности — различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, роли педагога или родителя.

Дидактические игры, направленные на овладение детьми способами конструирования являются одним из основных видов продуктивной деятельности ребенка, в процессе которой он реализует свои интересы и потребности. Детское конструирование, и особенно техническое, тесно связано с игровой деятельностью. Дети сооружают различные постройки (гаражи для техники, рыцарский замок и т.п.), играют с ними, неоднократно перестраивая их по ходу игры.



Динамика взаимосвязи игры и конструирования наблюдается на протяжении всего дошкольного периода.

В раннем возрасте, конструирование слито с игрой; затем игра становится побудителем к конструированию, которое начинает приобретать самостоятельное значение для детей.

К старшему дошкольному возрасту уже в основном формируется полноценное конструирование, стимулирующее развитие сюжетной линии игры, и само иногда приобретая сюжетный характер (создается несколько конструкций, объединенных одним сюжетом).

В ФГОС дошкольного образования конструирование включено в обязательную часть основной образовательной программы. Оно направлено на решение важных образовательных и воспитательных задач. В процессе конструирования дошкольниками приобретаются умения и навыки наблюдения, целенаправленного построения экспериментальной деятельности, происходит активизация исследовательской и творческой деятельности. Кроме того, формируются психические процессы: восприятие, ощущение, творческое воображение, наглядно-действенное и наглядно-образное мышление.

«Поле чудес»

Цель: закреплять умения детей классифицировать виды конструкторов, создавать технические объекты по заданным деталям.

Материал: волчок с разделенными секторами. Набор карточек с изображением деталей разных видов конструкторов, наборы конструкторов.

Ход игры. Играют от 1 до 10 детей. Играющие по очереди вращают волчок с определенным набором карточек. Первая деталь, которая выпала на секторе волчка служит началом создания постройки. Вторая деталь – её продолжением и т.д. Когда объект построен, играющие заменяют один набор карточек на другой с новым видом конструктора.



« Бюро находок»

Цель: закреплять умение дошкольников воспринимать объект по признаку части, формировать умение «читать» схемы технических моделей.

Материал: наборы конструкторов, наборы карточек с изображениями схем технических моделей.

Ход игры: Играющие по жребию выбирают карточки с изображением схемы технической модели. Задача играющих найти все детали схемы этой модели.



«А ну-ка, построй-ка» (матрица)

Цель: формировать умение составлять объект по заданным признакам.

Материал: матрица, наборы конструкторов, карточки с признаками, цифрами.

Ход игры. Водящий предлагает каждому участнику игры взять одну из таблиц.

(Водящий заранее заполняет ячейки таблицы). В таблицах представлены определенные имена признаков (количество, цвет, форма, рельеф), непосредственно указывающие на описание деталей конструктора. Из данных деталей каждый играющий должен создать какую-либо постройку.



«Кручу- верчу, построить хочу»

Цель: развивать умение детей преобразовывать стандартные технические модели в новые объекты.

Материал: кольца Луллия, набор карточек с изображением технических моделей, карточки с изображением видов конструкторов, карточки с изображением волшебников- преобразователей, наборы конструкторов.

Ход игры. Играющие по очереди раскручивают в любом порядке три кольца и создают новую техническую модель по выпавшему в секторе набору комбинаций.



«Дом вверх дном»

Цель: формировать умение детей преобразовывать объект с помощью приемов Фантазирования, создавая новые технические модели.

Материал: набор карточек со схемами технических моделей, куб с изображением волшебников- преобразователей, наборы конструкторов.

Ход игры. Играющие по очереди выбирают карточку со схемой технической модели, затем с помощью куба выбирают волшебника- преобразователя. Задача каждого игрока Создать новую техническую модель, используя значение волшебников.

Например: играющему выпал волшебник увеличения- уменьшения. Ребенок может изменить свою техническую модель с помощью увеличения/ уменьшения деталей, создания модели из большого или меньшего по размеру конструктора и т.д.

Если выпал волшебник дробления- объединения, играющий может из имеющейся модели создать наиболее мелкие технические объекты **и т. д.**



«Голосовая почта»

Цель: развивать у детей умение создавать объект по описанию его деталей.

Материал: набор карточек -схем с изображением технических объектов, наборы конструкторов.

Ход игры. Выбирается водящий, он достает из коробки карточку, объявляет вид конструктора и начинает называть по порядку детали, из которых состоит данный объект. Задача играющих- создать объект по его деталям.



«Инженериум»

Цель: развивать умение дошкольников составлять и выполнять алгоритм действий, формировать навыки экспериментальной деятельности с оборудованием.

Материал: набор карточек с изображением деталей разных видов конструкторов, наборы конструкторов.

Ход игры. Играющие по очереди выкладывают карточки и строят из выпавших деталей новые необычные технические объекты.



«Какой хочешь выбирай»

Цель: развивать умение классифицировать виды конструкторов.

Материал: карточки с изображением технических моделей, карточки с изображением видов конструкторов, наборы конструкторов.

Ход игры. Водящий выбирает карточку с изображением технической модели, затем играющие выбирают по жребию карточки с изображением или названием вида конструктора. Задача играющих построить одну и ту же техническую модель из разных видов конструктора.



«Сделай сам»

Цель: развивать умения дошкольников создавать технический объект по его признакам.

Материал: набор карточек с изображением схем технических объектов, наборы конструкторов.

Ход игры. Выбирается водящий. Он выбирает карточку и описывает технический объект по признакам(форма, размер, части, материал, рельеф). Играющие выбирают тот конструктор, который посчитали нужным и начинают создавать технический объект по описанию водящего.



Таким образом, **дидактическая игра** - это целенаправленная творческая деятельность, в процессе которой дети глубже и ярче постигают явления окружающей действительности, познают мир и получают возможность творить!





Спасибо
за
внимание!