

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
Кадуйского муниципального округа «Детский сад № 2 « Малыш»  
МБДОУ «Детский сад № 2 «Малыш»

**Методическая разработка**  
воспитательного мероприятия для обучающихся старшего дошкольного возраста  
**«Неделя технического творчества»**  
с применением технологии «Steam - квест»



Разработала: Абрамова А.М.  
Старший воспитатель  
Высшая квалификационная категория

2024г.

## **Содержание**

1. Краткая аннотация.....	2 стр.
2. Цель, задачи.....	4 стр.
3. Актуальность, новизна, доступность.....	4 стр.
4. Принципы.....	5 стр.
5. Предварительная работа.....	5 стр.
6. Мероприятия «Недели технического творчества».....	7 стр.
7. Заключение.....	10 стр.
8. Фотоотчет.....	11 стр.
9. Приложения.....	13 стр.
10. Список литературы.....	21 стр.

*«Каждый ребенок гений,  
а каждый гений ребенок».  
(A. Шопенгауэр)*

### **Краткая аннотация**

Воспитание является одной из важнейших составляющих образовательного процесса наряду с обучением. Воспитание есть педагогическое управление процессом развития личности. В этой работе приоритет отдается приемам опосредованного педагогического воздействия.

В системе образования дополнительное образование своеобразный феномен. На всем протяжении истории отношение к дополнительному образованию и его участию в образовании и воспитании человека постоянно менялось: от полного непризнания – до отведения ему главной роли. В последнее время дополнительное образование активно развивается как вариативный компонент учебного плана общеобразовательных школ, детских садов и других учреждений образования.

Важнейшей функцией дополнительного образования является воспитательная. Воспитание рассматривается в современной учебной литературе как социальное взаимодействие между педагогом и обучаемым, направленное на сознательное овладение социальным и духовным опытом, формирование социально значимых ценностей и социально приемлемого поведения воспитанников. Воспитание – это длительный и непрерывный процесс, результаты которого имеют отсроченный характер и не могут быть жестко заданы заранее.

Дополнительное образование детей в целом и его воспитательный компонент в частности нельзя рассматривать как процесс, который закрывает пробелы в семейном воспитании и учебных заведениях разных уровней и типов. Дополнительное образование детей – это специальная образовательная сфера, которая имеет свои ориентиры и содержание воспитания детей. По сути дела, дополнительное образование увеличивает пространство, в котором дошкольники и школьники могут развивать творческую и познавательную активность, реализовывать лучшие личностные качества, т. е. демонстрировать те способности, которые зачастую остаются невостребованными основным образованием. В дополнительном образовании ребенок сам выбирает содержание и форму занятий, может не бояться неудач. Все это создает позитивный психологический фон для достижения успеха, что, в свою очередь, благоприятно оказывается и на учебной деятельности.

Оrientируясь на образовательные и воспитательные запросы воспитанников и их родителей (законных представителей) я сделала акцент на технологию STEAM-квест.

STEAM – это один из трендов в мировом образовании, который подразумевает смешанную среду обучения, и показывает ребенку, как применять науку и искусство воедино в повседневной жизни. Именно «Steam-технология» позволит педагогам вырастить поколение успешных исследователей, изобретателей, учёных, технологов, художников и математиков. Она основана на использовании междисциплинарного и прикладного подхода, а также на слиянии всех пяти

направлений в единую схему развития. STEAM – образование (S – science – естественные науки, T – technology – технология, E – engineering – инженерное искусство, A – art – искусство, творчество, M – mathematics (математика).

Разработанная мною методическая разработка воспитательного мероприятия «Неделя технического творчества» с применением технологии «Steam - квест» рассчитана для детей старшего дошкольного возраста. Она может быть применена как в работе воспитателей, так и педагогов дополнительного образования.

Наши дошкольники должны быть готовы к школьным инновациям. Поэтому вектор развития дошкольного образования совпадает с потенциалом STEAM-технологией.

Преимущества технологии «STEAM-квест».

- Развивают любознательность.
- Помогают выработать инженерные навыки.
- Позволяют приобрести качества, необходимые для работы в команде.
- Содействуют умению анализировать результаты проделанных мероприятий.
- Способствуют наилучшей познавательной активности дошкольников.

**Цель:** внедрение в воспитательно - образовательный процесс ДОУ технологии STEAM-квест, обеспечивающей развитие у дошкольников интереса к науке, технике, образованию, культуре, формирования у них творческого мышления, инициативности, способности к принятию нестандартных решений.

**Задачи:**

**Воспитательная:** Воспитание интереса к разнообразной интеллектуальной деятельности.

**Развивающая:** Развитие поисковой деятельности, умения аргументировать свои высказывания.

**Образовательная:** Формирование представлений об окружающем мире через опытно-экспериментальную деятельность.

**Участники:**

- дети 5-7 лет
- родители
- воспитатели

**Актуальность.** Современный мир ставит перед образованием сложные задачи: подготовить ребенка к жизни в обществе будущего, которое требует от него особых интеллектуальных способностей, направленных в первую очередь на работу с быстро меняющейся информацией. Учиться должно быть интересно, знания должны быть применимы на практике, обучение должно проходить в занимательной форме, и все это, непременно, должно принести хорошие плоды в будущем ребенка-высокооплачиваемую работу, самореализацию, высокие показатели интеллекта.

**Новизна:** Благодаря STEAM-подходу дети могут вникать в логику происходящих явлений, понимать их взаимосвязь, изучать мир системно, и тем самым вырабатывать в себе любознательности, умение выходить из критических ситуаций, вырабатывают навык командной работы и осваивают основы менеджмента и самопрезентации, которые, в свою очередь, обеспечивают

кардинально новый уровень развития ребенка. Через организацию экспериментально-исследовательской деятельности можно реализовать STEAM-образование.

**Доступность:** Применение доступных для детей форм и методов работы.

**Принципы:**

**Принцип наглядности.** Предполагает широкое представление соответствующей изучаемому материалу наглядности: иллюстрации, образцы, схемы.

**Принцип последовательности.** Предполагает планирование изучаемого познавательного материала последовательно (от простого к сложному), чтобы дети усваивали знания постепенно.

**Принцип занимательности** – изучаемый материал должен быть интересным, увлекательным для детей, этот принцип формирует у детей желание выполнять предлагаемые виды занятий, стремиться к достижению результата.

**Принцип тематического планирования** материала предполагает подачу изучаемого материала по тематическим блокам.

**Принцип личностно-ориентированного общения.** В процессе обучения дети выступают как активные исследователи окружающего мира вместе с педагогом, а не просто пассивно перенимают его опыт. Партнерство, соучастие и взаимодействие – приоритетные формы общения педагога с детьми.

**Формы работы:**

- «Игры-эксперименты» – это игры на основе экспериментирования с предметом (предметами). Основное действие для ребёнка – манипуляция с определенным предметом на основе сюжета.
- «Игры-путешествия» – заключаются в том, что ребёнок совершает прогулку в мир вещей, предметов, манипулирует с ними, разрешает проблемную игровую ситуацию в ходе такого условного путешествия, обретая необходимый опыт деятельности.
- Простейшие поисковые и проблемные ситуации – основные действия: отгадывание и поиск. Всякая проблема и поиск для ребёнка сопровождаются словами: «найди» и «угадай».
- Проблемные ситуации – формы совместной деятельности педагога и детей, в которой дети решают ту или иную проблему, а педагог направляет детей на решение проблемы, помогает приобрести новый опыт, активизирует детскую самостоятельность.

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Физическое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Социально – коммуникативное развитие».

**Материалы и оборудование:** оборудование для экспериментирования, Лего-конструктор, Танграм, схемы для построек, бумага для оригами и т.д.

**Предварительная работа:**

В учреждении создать современную образовательную и воспитательную среду, в том числе развивающую предметно - пространственную для развития интеллектуальных способностей в процессе познавательной деятельности и вовлечения в научно-техническое творчество с использованием педагогических технологий.

Разработать программно-методическую документацию, регламентирующую аprobацию и внедрение программ и технологий в работе с дошкольниками, разработать образовательные практики технической и прикладной направленности с использованием современных средств обучения (ООП ДО, программу воспитания, рабочие программы, комплексно - тематическое планирование, программы ДОП, планы мероприятий с детьми, педагогами, родителями, сценарии образовательных ситуаций, методических семинаров, игровых тренингов для детей и родителей, методические рекомендации, схемы, презентации)

Обобщить и распространить опыт лучших практик внедрения STEAM технологии на семинарах, РМО для педагогической и родительской общественности.

1. Семинар-практикум с педагогами.

Тема: «Раннее профессиональное самоопределение дошкольников через steam-технологию-квест»

2. РМО Тема выступления: «STEAM – технология как средство ранней профориентации дошкольников»

3. Разработка плана и комплекса мероприятий по реализации «Недели технического творчества»

4. Организация практической работы по направлениям деятельности.

- Освоение математической деятельности через сенсорное восприятие путем действий с геометрическими телами и фигурами.

- Развитие умения создавать новые образы, фантазировать, использовать аналогию и синтез при конструировании;

- Экспериментирование с живой и неживой природой.

5. Организация выставки детских и родительско-детских творческих продуктов «Мои первые постройки».

6. Конкурс технического мастерства на базе ДОУ «Вместе с папой мастерим» (Победители 1,2 и 3 место)

7. Участие в областном конкурсе технического творчества «Техностар» (Диплом 1 место)

**«Алгоритм технологии STEAM - квест»**

технология	характеристика	на что ориентирована
S	наука	что и как исследуем? что и как изучаем? что и как познаем?
T	технология	какой алгоритм деятельности осваивают дети?
E	инженеринг	какой продукт (проект) создают дети?
A	искусство	какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает? какие методы творческой реализации выбирает ребенок?
M	математика	какие элементы математического мышления развиваются у ребенка (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временное, комбинаторика и т.п.)

## Мероприятия «Недели технического творчества»

День недели	название	Вид деятельности	Цель	Работа с родителями
понедел ьник	Открытие «Недели технического творчества»	<i>Развлечение с детьми.</i> <i>«Путешествие в страну «Изобреталию»</i>	Цель: в игровой форме провести контроль знаний обучающихся.	Консультация для родителей «Что такое STEAM-технология?»
вторник	«Мы – инженеры-строители мостов»	-Рассматривание презентации «Архитектурные сооружения. Мосты» - РЭМП «Геометрические фигуры»  - Аппликация «Проектирование моста»  - Конструирование (из строительного материала) «Разнообразные мосты»	Цель: Познакомиться с интересными архитектурными сооружениями.  Цель: формировать умение, группировать геометрические фигуры по двум свойствам: цвету и форме, величине и цвету, форме и величине; видеть простейшие закономерности в чередовании фигур. Счет деталей для постройки.  Цель: проектирование на бумаге моста, выбор материалов, разрабатывание алгоритма выполнения строительства, распределение обязанностей в группе.  Цель: Учить сооружать разные по протяженности мосты (длинные и короткие). Развивать у детей самостоятельность и инициативу, закреплять ранее приобретённые	Консультация для родителей «Веселая математика дома»

		Обыгрывание построек.	навыки, умение использовать разные варианты оформления мостов. Развивать умение выполнять постройки из крупного строительного материала (по замыслу, образцу, схеме) Облагораживание прилегающей территории, освещения моста, оформление заграждений моста, велодорожек, пешеходных тротуаров и т.д.	
среда	«Мы инженеры-строители домов»	- Беседа о профессии строитель.  - Рисование «Схема-зарисовка постройки»  - Экспериментирование Опыт: «Цветные льдинки»  - Конструирование из настольного конструктора.	Цель: познакомиться с профессией строитель. Ее значением в жизни людей.  Цель: закреплять умение работать с линейкой, измерять длину и числовые отрезки.  Цель: в процессе экспериментирования показать детям, как вода растворяет вещества (краску); как при низкой температуре (охлаждении) вода замерзает, превращается в лед; закрепить знания основных цветов; воспитывать у детей желание оберегать и создавать красивое; учить выражать словами свои впечатления.  Цель: Конструирование по чертежу.	Консультация для родителей «Организация детского экспериментирования в домашних условиях»

		Театрализация сказки «Заюшкина избушка»	Цель: обыгрывание построек, дополнение деталями.	
четверг	«Мы инженеры-строители кораблей»	<p>Беседа "Есть такая профессия – строитель кораблей"</p> <p>Дидактическая игра Танграм «Построй по схеме» «Корабль»</p> <p>Экспериментирование. Опыт «Как заставить лодочку плыть?»</p> <p><b>Оригами</b> Конструирование «Корабль» из бумаги.</p>	<p>Цель: знакомить воспитанников с профессией строителей кораблей, рассказать об истории и значимости профессии. Рассказать о кораблях.</p> <p>Цель игры: учить детей выполнять элементарные постройки, ориентируясь на схемы.</p> <p>Цель: Познакомить детей с одним из свойств воздуха – движением (движение воздуха - это ветер), помочь образовать ветер, различать его силу. Активизировать словарь детей по теме (плывёт, дуем, быстрый, капитан), развивать мыслительные процессы. Воспитывать доброжелательные отношения со сверстниками.</p> <p>Цель: Учить делать более сложную постройку. Развивать внимание, навыки конструирования из бумаги.</p>	Мастер- класс по конструированию «Конструктор своими руками»
пятница	«Вот такие мы умельцы»	<p>Увлекательные игры. - «LEGO - конструирование»</p> <p>Игра «Собери модель по памяти» (Педагог показывает ребенку в течение нескольких</p>	<p>Цель: раскрыть творческий и технический потенциал ребенка.</p> <p>Цель: Учить собирать модель по памяти и сравнивать ее с образцом. Развивать внимание,</p>	Совместная деятельность детей и родителей «Вместе с папой мастерим»

	<p>секунд модель, собранную из 3-4 деталей, а затем убирает ее).</p> <p><b>- «Конструирование из бумаги «Оригами»</b> Игра «Собери целое из частей»</p> <p>Упражнение «Делай как я»</p> <p><b>Выставка детско - родительского творчества из разных видов конструктора.</b> <b>Областной Конкурс технического творчества «Техностар»</b></p>	<p>зрительную память и логическое мышление детей. Закреплять умение анализировать чертеж конструкции с целью запоминания и дальнейшего воспроизведения.</p> <p>Цель: формировать представления геометрических фигурах, умение составлять целое из частей; закреплять знание основных цветов, умение сопоставлять предметы по цвету.</p> <p>Цель: упражнять в выкладывании из счетных палочек силуэтов предметов по образцу, развивать внимание, память, логическое мышление, мелкую моторику.</p> <p>Способствовать развитию технического творчества детей; содействовать развитию склонностей и технических интересов детей.</p>	
--	---	---	--

## Заключение

По сравнению с традиционными методами обучения, STEAM подход в дошкольном учреждении поощряет детей к проведению экспериментов, конструированию моделей, воплощению своих идей в реальности и созданию конечного продукта. Этот учебный подход позволяет детям эффективно совместить теорию и практические навыки.

Воспитывает желание исследовать, творить и создавать новое, применяя в своей практике различные приемы и способы. Решение поставленных задач позволит организовать в группе условия, способствующие организации творческой продуктивной деятельности дошкольников. В результате, создаются условия для расширения границ социализации ребёнка в обществе, активизации познавательной деятельности, демонстрации своих успехов.

## Фотоотчет





## Приложения.

### Сценарий образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста.

#### «Путешествие в страну «Изобреталию»

Провела: Абрамова А.М. – старший воспитатель

Цель: в игровой форме провести контроль знаний обучающихся.

Задачи:

- Закрепить полученные знания через выполнение различной степени сложности задач, головоломок и практических заданий.
- Воспитывать высокую степень доверия, взаимоуважения; способность к самоанализу и работе в коллективе.

Ход ОД:

Книгу с мячиком возьмем  
Их телами назовем.  
А фигуры нарисуем -  
Круг с овалом и лучом.  
Продолжаем рисовать  
Ромб, отрезок и квадрат.  
Отгадали или нет  
Геометрии секрет?  
Нарисованный рисунок  
Может много рассказать,

Надо главное запомнить  
И секрет его понять:  
Тело может быть  
объемным,  
Круглым или  
трехсторонним.  
В руки тело можно взять,  
А фигуры – рисовать  
Сможем мы, иль  
начертить

И на плоскость  
разместить.  
Сколько есть на белом  
свете  
Удивительных секретов.  
Все нам хочется узнать,  
Мир премудростей  
познать.

Звучит музыка. На доске висит «Умный квадрат».

Ведущий: Добрый день, дорогие ребята! Сегодня мы с вами отправляемся в путешествие по стране «Изобреталии». В этой стране живут фигуры, линии, точки. За время наших занятий вы уже научились чертить, сравнивать геометрические фигуры, выучили правила, относящиеся к геометрическим измерениям. А вот теперь настало время проверить свои знания, и поможет нам в этом игра, на которую мы с вами сегодня собрались. Игра называется «Умный квадрат». Почему Умный, да потому, что хранит в себе множество таинственных вопросов и заданий, которые помогут вам проявить находчивость и смекалку.

Прежде чем начать играть, давайте, познакомимся друг с другом и с правилами игры. Сегодня в игре принимают участие две команды: команда – Знайки (поприветствуем игроков бурными аплодисментами), вторая – Умники (поприветствуем игроков бурными аплодисментами).

А теперь, внимание правила игры:

Перед вами большой квадрат, состоящий из 8 маленьких квадратиков разного цвета. Каждый цвет соответствует определенной теме и имеет свой номер от 1 до 8. Соответственно на игровом поле 8 вопросов и заданий.

Зеленый цвет - «Умники и умницы», в нем заключены ребусы, загадки и задания на знание свойств геометрических фигур. Сектор из двух заданий.

Синий – «Умелые ручки» хранит задания на практическое применение знаний.

Красный - «Узнай меня». Два тестовых задания на умение по описанию узнать геометрическую фигуру или компьютерное устройство.

Желтый – «Я + ТЫ». Содержит задания, которые проверяют команду на сплоченность и взаимопонимание, взаимную выручку. Сектор из двух заданий.

На игровом поле имеются квадраты со значками:

\* - счастливый случай (за правильный ответ игрок получает в копилку команды сразу три жетона супер-кинд);

Бермудский треугольник: (блиц-опрос из трех заданий или вопросов);

SOS – игрок может воспользоваться чьей-либо помощью по желанию – болельщиков, членов жюри или других членов команды;

«СУПЕР-ШАНС» - правильный ответ удваивает количество жетонов в копилке команды.

Ведущий: Я приглашаю пару игроков по 1 человеку от каждой команды, для того чтобы разыграть очередность начала игры. Прошу вас выбрать фигуру и огласить цифру, которая написана на обратной стороне. Цифра соответствует порядку очереди (игрока команды, которая начинает первой оставить для первого задания).

И так очередь разыграна. Первой в игру вступает команда .....

Начинаем игру!

Приглашаем первого игрока. Прошу вас достать номер задания из «Волшебного мешочка» (игрок вынимает из мешочка номер, озвучивает его, получает задание от педагога, выполняет, дает ответ).

Далее игра продолжается по этой же схеме, пока не опустеет «Волшебный мешочек» с заданиями. В то время, когда готовится ответ, можно включать музыкальные заставки.

Выставляются баллы после каждого задания в оценочный лист команды, а игроку вручается жетон на соответствующее количество баллов.

Молодцы, ребята, все проявили хорошие знания, смекалку и умение работать в команде, а теперь давайте проанализируем достигнутые результаты (Озвучиваются подведенные итоги идается комментарий по количеству набранных баллов)

Всем участникам большое спасибо за игру и добросовестную работу.

До свидания, до новых встреч.

<b>Загадки о геометрических фигурах</b>	<b>И в альбоме начерти Три угла. Три стороны Меж собой соедини. Получился не угольник, А красивый... (треугольник). ***</b>	<b>Очень странная наружность: Круг приплюснутым стал. Получился вдруг.... (oval). ***</b>
Чуть приплюснутый квадрат Приглашает опознать: Острый угол и тупой Вечно связаны судьбой. Догадались дело в чем? Как фигуру назовем? (Ромб). ***	Я фигура – хоть куда, Очень ровная всегда, Все углы во мне равны И четыре стороны. Кубик – мой любимый брать, Потому что я.... (квадрат). ***	Часть от линии возьмем И фигуру назовем Не куском – уж слишком резко, А, наверное,... ***
Прикатилось колесо, Ведь похоже оно, Как наглядная натура Лишь на круглую фигуру. Догадался, милый друг? Ну, конечно, это ... (круг). ***	Он похожий на яйцо Или на твое лицо. Вот такая есть окружность	В математике она Пригождается всегда: Без хвоста от запятой Всем нам кажется простой.
На фигуру посмотрим	-	

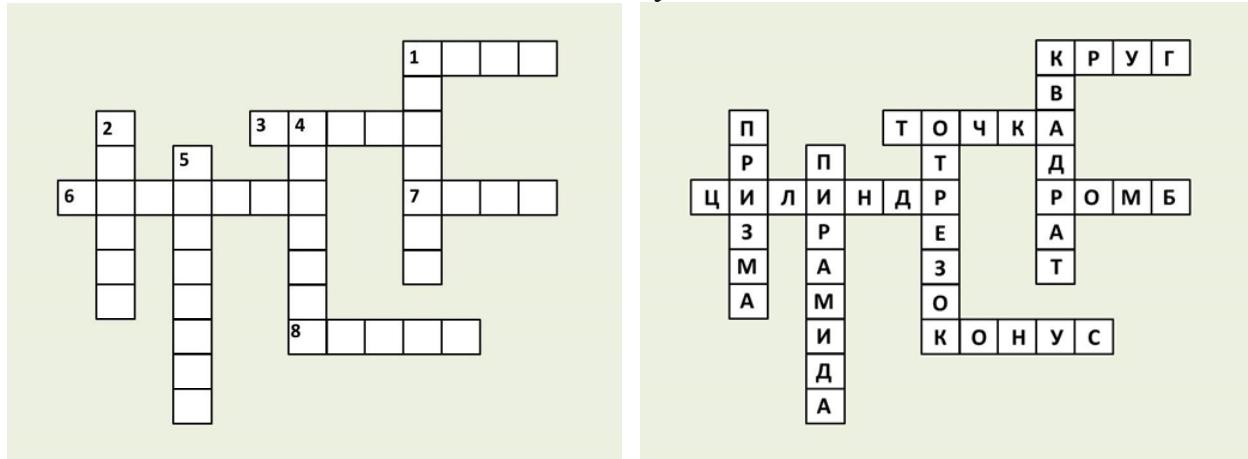
И в конце, закончив  
строчку,  
Мы поставим, братцы, ....  
(точку).  
\*\*\*

Растянули мы квадрат  
И представили на взгляд,  
На кого он стал похожим

Или с чем-то очень  
схожим?  
Не кирпич, не треугольник  
-  
Стал квадрат...  
(прямоугольник).  
\*\*\*  
Под линейку я рисую

Очень ровную, простую  
Всем заметную черту.  
Как фигуру назову?  
Не спеши, а рассуждай  
И ответ скорее дай.  
(Линия)

## Ребусы



По горизонтали:



По вертикали:



## Интернет – источники:

- [http://s00.yaplakal.com/pics/pics\\_original/7/2/8/4416827.jpg](http://s00.yaplakal.com/pics/pics_original/7/2/8/4416827.jpg) - краб
- [http://img1.liveinternet.ru/images/attach/c/8/100/970/100970037\\_florju\\_CrazyFarm\\_elmt\\_33\\_.png](http://img1.liveinternet.ru/images/attach/c/8/100/970/100970037_florju_CrazyFarm_elmt_33_.png)
- [http://img-fotki.yandex.ru/get/4614/104166334.97/0\\_6bb24\\_e62de41f\\_XL.jpg](http://img-fotki.yandex.ru/get/4614/104166334.97/0_6bb24_e62de41f_XL.jpg) - рак
- [http://static.skynetblogs.be/media/102622/dyn006\\_original\\_350\\_331\\_pjpeg\\_2516036\\_1e9d4a9bf7eb42db3c35a8ca13fc6895.jpg](http://static.skynetblogs.be/media/102622/dyn006_original_350_331_pjpeg_2516036_1e9d4a9bf7eb42db3c35a8ca13fc6895.jpg) - стол
- [http://pimg.mycdn.me/getImage?url=http%3A%2F%2Fwww.playcast.ru%2Fuploads%2F2015%2F05%2F22%2F13698036.png&type=WIDE\\_FEED\\_PANORAMA&signatureToken=E\\_FXJe48cI9Cdp-5ruENOQ](http://pimg.mycdn.me/getImage?url=http%3A%2F%2Fwww.playcast.ru%2Fuploads%2F2015%2F05%2F22%2F13698036.png&type=WIDE_FEED_PANORAMA&signatureToken=E_FXJe48cI9Cdp-5ruENOQ) – ручка
- <http://www.coollady.ru/pic/0004/046/055.jpg> - гриб
- <http://images.freeimages.com/images/previews/7b5/common-egg-eater-1374746.jpg> - змея
- <http://transparent.clipartof.com/Clipart-Red-And-White-Striped-Big-Top-Circus-Tent-Royalty-Free-Vector-Illustration-4501081607.jpg> - цирк

## **Игры на сплоченность и взаимопонимание, взаимную выручку**

**Игра «Маленький круг — большой круг»** Главная цель — развить у детей умение сотрудничать. Ход игры: ведущий вместе с детьми образуют большой круг, держась за руки. По команде воспитателя надо сделать самый большой круг, не разрывая рук. Потом — самый маленький. Можно попробовать: самый длинный, самый высокий (прыгаем), самый низкий (присаживаемся), самый улыбчивый (улыбаемся), самый веселый (смеемся). Главное научиться делать все это вместе и сохранять круг целым.

Источник: <https://rosuchebnik.ru/material/10-igr-dlya-detskogo-sada-uchimsya-druzhit-i-pomogat/>

### **Игра «Пересядь, если ты...»**

Ход игры: ведущий рассказывает, что все дети и все люди на свете очень разные, но при этом все друг на друга похожи. Потом включает тихую фоновую музыку и предлагает проверить. Ведущий: Давайте убедимся, что это так! Пусть сейчас встанут и пересядут на место другого те, кто любит... шоколад! Дети встают и пересаживаются на освободившиеся места. Воспитатель предлагает разные варианты: кто любит Фиксиков, кто любит спать во время тихого часа, кто помогает маме, кто всегда доедает обед, кто любит осень и т.д. После нескольких этапов, детям предлагается сделать вывод, что у них в группе действительно очень много общего, а для того, чтобы узнать другого человека и подружиться с ним, у него можно спросить, что ему нравится.

Источник: <https://rosuchebnik.ru/material/10-igr-dlya-detskogo-sada-uchimsya-druzhit-i-pomogat/>

### **Игра «Волшебник»**

Главная цель — сформировать доверительные отношения в группе. Ход игры: все дети встают в круг, положив ручки друг другу на плечи. Один из детей выбирается «волшебником», воспитатель завязывает ему глаза и переводит в другое место круга. Теперь рядом с ребенком стоят уже другие дети: коснувшись руками их плеч, «волшебник» должен сказать, кто это. Воспитатель просит ребят сохранять тишину во время отгадывания, чтобы не рассеялось «волшебство».

Источник: <https://rosuchebnik.ru/material/10-igr-dlya-detskogo-sada-uchimsya-druzhit-i-pomogat/>

**Игра «Обиженный зайчик»** Главная цель — развить умению сочувствовать и любить окружающих Ход игры: ведущий (один из детей) садится в центр круга. Он — обиженный маленький зайчик, который не успел сорвать вкусную морковку / не самый быстрый в лесу / встретил злого волка. Причину можно не уточнять, если дети сами не предложат варианты. Все ребята по очереди подходят к грустному зайке и пытаются его утешить и пожалеть.

Источник: <https://rosuchebnik.ru/material/10-igr-dlya-detskogo-sada-uchimsya-druzhit-i-pomogat/>

## **Беседа «В мире математических наук»**

Математика – это наука. Истоки математики восходят к глубокой древности. Счет, торговля, землемерные работы, астрономия, строительство и многое другое - вот области ее применения уже в те далекие времена.

И сейчас без математики не обходится ни одна наука, ни один род человеческой деятельности. Даже слово «математика» образовалось от греческого слова «матема», что и означает - наука.

Самой древней математической деятельностью был счет. Счет был необходим, чтобы следить за поголовьем скота и вести торговлю. Некоторые первобытные племена подсчитывали количество предметов, соотнося их с различными частями тела, главным образом пальцами рук и ног. Древние люди считали камушки, узелочки, пальцы. А первые фигуры, которые они научились изображать - это прямая линия и круг.

Сейчас счет тоже нам постоянно необходим в жизни, например, при всякой покупке мы должны уметь рассчитать, сколько придется заплатить за покупаемый товар, сколько получить сдачи; имея запас хлеба или другой еды, мы должны уметь рассчитать, на сколько дней нам хватит этого запаса, или как разделить этот запас между несколькими людьми; если нам нужно сшить платье, мы должны знать, сколько на него пойдет ткани и пуговиц; если нужно оклеить обоями комнату, надо уметь измерить стены и высчитать, сколько понадобится кусков обоев, сколько это будет стоить и т. д. А для всего этого нам нужно уметь считать, нужно уметь измерять длину, вес, время, площади и объемы - одним словом, надо иметь целый ряд познаний и умений, которые мы можем приобрести только с помощью изучения математики.

## **Беседа «Нужна ли математика, чтобы строить дома?»**

Математика связана со всеми сторонами нашей жизни. Например, без знания математики невозможно строительство. Как вы думаете, ребята, почему? (возможные ответы детей).

Есть такой вид искусства, который называют «музыкой в камне» - это архитектура. Как вы думаете, почему его так называют? (возможные ответы детей).

Архитектура - это искусство создавать здания и сооружения по законам красоты. Что такое памятники архитектуры? (Это здания, которые люди построили давно, но они до сих пор радуют нас своей красотой.)

Какие у здания есть мелкие детали? (Окна, карнизы, балконы, колонны, полуколонны, купола, расписные стены, каменная резьба.)

Ребята, какие памятники архитектуры вы знаете? (ответы детей)

Давайте внимательно рассмотрим некоторые элементы архитектуры. Вот это называется конус. Дети рассматривают фигуру, находят вершину, круг в основании. Отмечают, что если его нарисовать, то конус будет напоминать треугольник. Затем на иллюстрациях архитектурных сооружений находят детали, напоминающие конус. Далее педагог показывает пирамиду. Дети рассматривают, находят вершину, грани, основание. Потом рассматривают на иллюстрации египетскую пирамиду и сравнивают с моделью пирамиды. Затем

педагог показывает цилиндр. Дети отмечают, что у цилиндра нет вершин, граней; у него два основания, в основаниях - круги, сравнивают с конусом (у конуса одно основание). Дети находят на иллюстрациях архитектурных памятников детали, похожие по форме на цилиндр: колонны, башни.

Как вы думаете, какая из фигур (пирамида, конус или цилиндр) катается лучше других? (Цилиндр.)

В переводе с греческого языка это слово означает «каток», «валик». В давние-давние времена, когда не было современных машин и люди еще не научились делать колеса, они находили дерево, обрубали с него сучья, помещали на бревна то, что надо перевезти, и катили.

Чтобы построить здание или сооружение, надо уметь читать чертеж, видеть на нем объемные детали. Кто рисует чертежи зданий? Инженеры.

### **Беседа «Есть такая профессия инженер»**

Слово инженер пошло от латинского *ingenium*, что означает – способный изобретать.

Первые инженеры занимались исключительно построением и эксплуатацией военных машин. Так происходило довольно продолжительное время, пока в 16 столетии не появились гражданские инженеры, которые строили мосты. Так зародилась гражданская инженерия.

В России первые инженеры появились благодаря Петру Первому, который отправлял талантливых молодых людей учиться за границей. В наше время инженерия включает в себя огромное количество видов и направлений, от простого инженера по охране труда до "инженера человеческих душ", как скромно называют себя психологи.

Весь объём значимости и востребованности трудно переоценить. Инженеры имеют отношение ко всем сферам жизни. Инженер принимает участие во всех производственных процессах – от пищевой промышленности до сложнейших компьютерных технологий.

Профессию инженера можно разбить на две основные группы: группа конструкторов, которая занимается изобретением и разработкой технологии того или иного изобретения, и группа технологов-экономистов, в чьи обязанности входит контроль производства, экономические и административно-хозяйственные работы.

Сейчас инженер – это высокообразованный человек, готовый выполнять организационную, а порой и творческую работу.

Профессия инженер представлена во всех отраслях народного хозяйства, военного дела, транспорта и многих других направлениях производства. Кроме того, инженеры трудятся в научно-технических институтах. Они владеют аналитическим и абстрактным мышлением. Инженеры знают, как воплотить свои проекты и разработки в реальность. Эта профессия имеет несколько направлений.

Профессия инженер, обычно ассоциируется с черчением, и монотонными схемами. На практике инженер, это специалист сочетающий личные качества технически грамотного человека с творческим мышлением.

### **Беседа «Инженеры и изобретатели»**

Ребята – кто же такой инженер? (ответы детей – это человек который изобретает предметы, которые нас окружают) Инженер – ответственная профессия, требующая много знать и уметь. Какие же качества нужны, чтобы работать инженером? (начитанный умный ответственный усидчивый внимательный).

Ребята, назовите предметы, которые придумал человек. Ответы детей. Вы знаете кто такие изобретатели? (Дети – Люди, которые придумывают разные машины, станки, нужные людям инструменты и другие полезные вещи.)

Как вы думаете, трудно ли сделать автомобиль? Холодильник? А построить дом? Чтобы сделать машину, построить дом, необходимо выполнить чертеж – своего рода рисунок будущей машины – и не ошибиться в расчетах. Эта работа инженера. Люди этой профессии знают математику, физику, механику, умеют делать чертежи. Эта профессия появилась не очень много лет назад. Но на Руси всегда были умельцы, которые, которые делали необыкновенные вещи.

Воспитатель выставляет фото Ивана Петровича Кулибина.

Жил двести лет назад в городе Нижнем Новгороде Иван Петрович Кулибин: невысокого роста, с бородой, сделал он как – то часы размером с утиное яйцо. (Слайд часы) Каждый час распахивалась в часах дверца, появлялись крошечные человечки и весело передвигались под музыку. Он также придумал различные компасы, фонарь – прожектор, часы с календарем. (Слайд с изобретениями) Это был очень талантливый человек.

Воспитатель выставляет фото С. Попова. Как вы думаете, всегда ли были телевизор, радио? Всего сто лет назад жил на Урале мальчик Саша Попов. Он очень любил мастерить, строить модели игрушечных машин. Много учился, Когда стал взрослым, после долгой работы он создал первый в мире радиоприемник. (Слайд с радиоприёмником)

Воспитатель выставляет фото Андрея Николаевича Туполева. Кто создаёт самолеты? А знаете ли вы, как называется первый самолет? (Ту – 104). Слайд самолёт А почему он так назывался? Это первые буквы фамилии Туполев. Андрей Николаевич Туполев – создатель самолета. Он сконструировал более ста самолетов.

## ***Мастер- класс с родителями по конструированию « Конструктор своими руками»***

[https://www.olesya-emelyanova.ru/igry\\_svoimi\\_rukami-velcroshka\\_konstruktor.html?ysclid=ls1g34t25l922092075](https://www.olesya-emelyanova.ru/igry_svoimi_rukami-velcroshka_konstruktor.html?ysclid=ls1g34t25l922092075) (ссылка)

**Цель:** Формирование у родителей представлений о самодельном конструкторе и особенностях его использования в работе с детьми дошкольного возраста.

**Задачи:**

- Познакомить с преимуществами использования различных видов конструктора с дошкольниками;
- развивать творческую активность в процессе создания своей работы.

**План проведения:**

**1 Теоретическая часть:**

- Знакомство конструктором;
- Использование конструктора в работе с детьми дошкольного возраста.

**2 Практическая часть:**

- показ изготовления конструктора: «Велькрошка»
- Обучение приёмом соединения;
- Изготовление поделок из конструктора.

В развитии детей одну из важных ролей играют всевозможные игрушки. И особую нишу занимают конструкторы, интерес к которым у детей возникает после освоения пирамидки и кубиков. Детям хочется строить, соединять, подбирать предметы по размеру и цвету. Конструктор помогает детям воплощать в жизнь свои задумки, строить и фантазировать, увлечённо работать и видеть конечный результат своей работы.

Особый интерес у детей вызывают игры и игрушки, сделанные из подручных средств. Успех и достоинство развивающих игр, изготовленных "своими руками" в том, что они не требуют дорогостоящих материалов, их можно сделать из того, что всегда "под руками". А дети очень любят играть в такие игры.

### **Конструктор «Велькрошка»**

Для изготовления конструктора вам понадобится только застежка-липучка, называемая также «велькро», шириной 2 см. и ножницы. Чтобы конструктор был нарядным и интересным, приобретите липучку 5-7 разных цветов. Всё, что вам нужно сделать дальше – это разрезать липучку поперек на полоски длиной 10 см. При желании кончики полосок можно закруглить. Это сделает конструктор более безопасным и эстетически привлекательным. Но на конструктивные возможности это не влияет.

Малышам 2-3 лет для начала нужно давать совсем простые задания.

Задание №1. Возьмите 5 двойных полосок разных цветов, разъедините их, перемешайте и попросите малыша вновь соединить их, соблюдая цветовое соответствие. Когда это задание станет слишком легким, увеличьте количество полосок, добавив по нескольку полосок одинакового цвета. Так малышу придется подбирать половинки не только по цвету, но и по свойствам, ведь полоски липучки имеют две стороны – пушистую и «репьистую», а сочетаются

друг с другом только разные. У малышей осязание очень развито, поэтому им доставляет огромное удовольствие такое тактильное разнообразие.

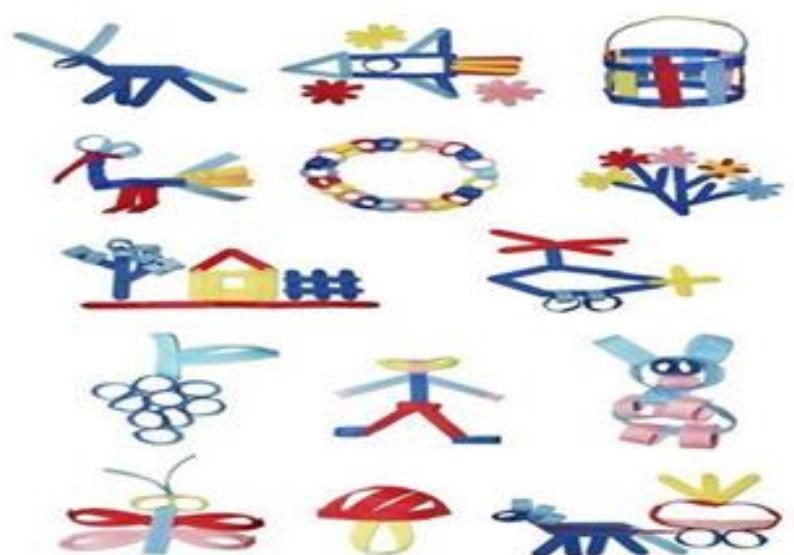
Задание №2. Соедините полоски друг с другом в произвольном порядке и попросите малыша навести порядок – разъединить неправильно соединенные полоски, а затем соединить друг с другом полоски одинаковых цветов. Разъединение полосок липучки доставляет детям радость и заменяет популярное упражнение для малышей с разрыванием листов бумаги.

Задание №3. Когда ребенок разберется с парными полосками – научится разъединять и соединять их, можно усложнить задачу. Попросите малыша соединить все полоски одного цвета концами в длинную линию, чередуя пушистые и «крепьистые» детали.

Задание №4 Соединить концами полоски двух или трех цветов и попросить малыша продолжить линию, повторяя заданный цветовой рисунок. Затем, задание можно еще усложнить, используя, как части орнамента уголки, крестики, квадраты, колечки.

Детям старше 3 лет уже можно показать, как собирать из деталей конструктора геометрические фигуры и образы. Начинать лучше с заданий на повторение – взрослый делает фигурку, а потом просит малыша сделать точно такую же по цвету и форме или только по форме, используя любые другие понравившиеся цвета.

Обязательно, покажите малышам приемы, с помощью которых полоски могут изменять свою форму и соединяться друг с другом. Только после того, как дети научатся повторять собранные взрослым модели и освоят разнообразные приемы конструирования, можно давать задания на словах, например, сделай зайчика или сделай ракету, побуждая ребенка использовать полученные навыки, память и фантазию.



## **Список литературы**

1. Бедфорд А. Большая книга LEGO - Манн, Иванов и Фербер, 2014 г.
2. Ишмакова М.С. Конструирование в дошкольном образовании в условиях введения ФГОС: пособие для педагогов. - Всероссийский учебно-методический центр образовательной робототехники. - М.: Изд. полиграф-центр «Маска». -2013 г.
3. Комарова Л. Г. Строим из Лего (моделирование логических отношений объектов реального мира средствами конструктора LEGO). – М.: Мозаика-Синтез, 2006 г.
4. Лыкова И.А. Конструирование в детском саду: учебно-методическое пособие к парциальной программе «Умные пальчики». -М.: ИД «Цветной мир», 2015 г.