

Зорькина Мария Владимировна

воспитатель

Кулиева Гиджран Рафик кызы

воспитатель

АНО ДО «Планета детства «Лада»

Д/С №82 «Богатырь»

г. Тольятти, Самарская область

ПРОЕКТ «ЛАБОРАТОРИЯ ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА «ИНЖЕНЕРИУМ»

***Аннотация:** в статье раскрывается взаимосвязь конструктивной деятельности и сюжетно-ролевой игры. Авторы подробно описывают возможные способы развития технического творчества через сюжетно-ролевые игры.*

***Ключевые слова:** конструирование, сюжетно-ролевая игра, техническое творчество, микросоциумы, игровые поля.*

Ребенок – инженер по своей природе. Ему нравится создавать новое, изобретать необычные конструкции. Если попытаться соотнести сложность задач, которые каждую минуту решает маленький человек, с его силами, знаниями и возможностями – получится, что задачи эти несколько не легче, нежели те, которые решает профессиональный архитектор. Может быть, ребенок инстинктивно чувствует, насколько конструирование помогает ему развиваться?

Сегодня, чтобы успеть за новыми открытиями и шагать с миром в одну ногу, задача взрослых дать детям возможность воплотить в жизнь свои мечты и задумки, которые начинают формироваться у них в детском саду. Воспитание все-сторонне развитой личности во многом зависит от того, что в эту личность вложить, и как ребенок с этим будет развиваться.

Наблюдая за деятельностью воспитанников в детском саду, можно сказать, что конструирование является одной из самых любимых и занимательных занятий для детей. Детское конструирование (создание различных построек из строительного материала, изготовление поделок и игрушек из бумаги, картона,

дерева и т. п.) тесно связано с игрой и является деятельностью, отвечающей интересам детей. В процессе конструирования они учатся совместно обсуждать план постройки, приходят к общему решению, учатся подчинять свои желания конструктивным замыслам, которые поддерживает большинство, а также отставлять свои соображения по поводу более удачного варианта постройки. Современные дети достаточно хорошо владеют конструкторами нового поколения, но порой им бывает сложно обыграть готовую конструкцию.

Цель проекта: «Развитие технического творчества детей старшего дошкольного возраста через сюжетно-ролевые игры».

Задачи:

- формировать умение у детей использовать различные виды конструкторов в сюжетно-ролевой игре;
- развивать у дошкольников интерес к моделированию и техническому конструированию.
- развивать познавательную активность детей;
- совершенствовать коммуникативные навыки детей при работе в коллективе;
- прививать интерес к техническому творчеству.

Реализация работы над проектом лаборатория технического творчества «ИнженерыУМ» осуществлялась по этапам.

1 этап – подготовительный: включал в себя:

- изучение уровня развития конструктивной деятельности дошкольников;
- изучение методической литературы по конструированию;
- изучение методических рекомендаций по использованию конструкторов на разных возрастных этапах;
- составление плана работы над проектом;
- подготовка материала и оборудования.

Основное направление *второго этапа:*

Следующим этапом работы проекта явилось:

– определение темы сюжетно-ролевой игры. Старшие дошкольники самостоятельно придумывают *сюжет игр*, которые могут отображать общественные события или отношения взрослых;

– обсуждение действий каждого участника игры (Ребята распределяют роли и действия каждого по договоренности, считалочке или по жеребьевке);

– внесение алгоритмов для сюжетно-ролевых игр. Чтобы поддержать интерес детей и развить творческое мышление и воображение, в среду вносим алгоритмы сюжетно-ролевых игр;

– игровые поля (мотивирующих детей на деятельность по теме). Игровое поле является полифункциональным, мобильным и привлекательным пространством для детей. Это небольшое игровое пространство, которое легко окинуть одним взглядом, тем самым получить возможность научиться смотреть на ситуацию целиком и одновременно видеть ее во всей ее сложности. Игровые поля могут быть различной тематики: квартира, детский сад, магазин, завод или даже поле. Игровые поля указывают на место событий, в которых разворачивается сюжет, конструктивная деятельность.

Дети с удовольствием обыгрывают ферму, внутреннюю обстановку магазина или гаража. Для дорожной техники – участок дороги с различными покрытиями и ландшафтом.

В первую очередь мы опираемся на интересы, желания, ну и конечно возрастные особенности детей.

Воспитанники в своей игре с фантазией применяют игровые поля:

– они раскладывают их на горизонтальной поверхности;

– располагают в виде ширмы (одна стена с проекцией вдаль, другая тематическая горизонтальная поверхность);

Нередко дети ставят не односторонние, а двухсторонние ширмы, где с каждой стороны разворачиваются свои сюжетные линии, которые могут быть объединены в единый сюжет.

Процесс постройки на игровых полях захватывает детей, они додумывают и объединяют в сюжет, играя длительно, придумывая все новые и новые сюжетные линии.

Сюжет игры может легко дополняться отдельными картинками, на усмотрение детей.

Таким образом, детское творчество начинается с маленького игрового поля и продолжается, охватывая все доступное пространство.

Пополняя копилку игровыми полями, и наблюдая за деятельностью детей во время конструктивной деятельности, мы пришли к выводу, что возможно одновременное использование игровых полей с различной тематикой. Например: квартира – детский сад – салон красоты – завод.

Таким образом, в нашей группе стали появляться микросоциумы.

Активными участниками реализации проекта стали родители. Для этого была проведена следующая работа: разработаны папки передвижки, консультации, памятки, интерактивные опросники, проведены мастер-классы и онлайн консультации.

Также в процессе реализации всего проекта мы работали с социальными партнерами:

- Объединение детских библиотек Тольятти;
- Гуманитарный центр интеллектуального развития;
- Детский технопарк «Кванториум – 63 регион»;
- Музей Эйнштейна;
- Центр технического творчества;
- Город профессий «Кидландия».

3 этап – заключительный.

– создание мотивирующей образовательной среды для развития технического творчества;

– диагностика уровня развития технического творчества по результатам которой можно сказать, что дети свободно не только конструируют, а модифицируют и обыгрывают свои постройки.

О результативности данного проекта можно говорить на основе:

- наблюдений;
- анализа продуктов детской деятельности;
- анализа результатов участия в мероприятиях: конкурсах, проектах;
- свободных бесед с детьми и родителями.

Успешность реализации данного проекта можно оценить по результатам, полученным в процессе работы над проектом (ежегодное участие в фестивале научно-технического творчества «Автофест 2+»; статьям в печатных и электронных изданиях; памяткам с методическими рекомендациями для педагогов и родителей).

Строим в группе мы всегда, вечером и утром
И добились мы успехов в этом деле трудном!
Ведь конструктор и игра, техника, мышление
А еще мы развиваем свое воображение.

Список литературы

1. Волосовец Т.В. От Фрёбеля до робота: растим будущих инженеров / Т.В. Волосовец, Ю.В. Карпова, Т.В. Тимофеева. – Самара: АСГАРД, 2017. – 67 с.
2. Ишмакова М.С. Конструирование в дошкольном образовании в условиях введения ФГОС. – М.: ИПЦ Маска, 2013. – 100 с.
3. Миназова Л.И. Особенности развития инженерного мышления детей дошкольного возраста // Молодой ученый. – 2015. – №17. – С. 545–548.