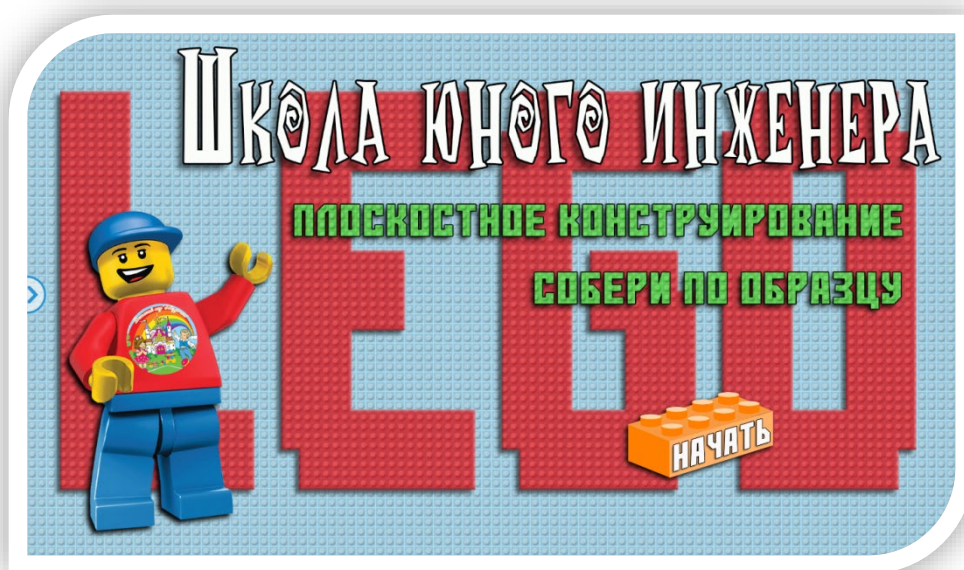


Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад «Звёздочка»

Методические рекомендации к игре «Собери по образцу»



Разработчики:

Нагишева Мария Витальевна, педагог дополнительного образования
Салимова Альбина Рифовна, педагог дополнительного образования

Для связи с разработчиком:

e-mail: mkagal@bk.ru

bikbylatova86@bk.ru

Для связи с образовательной
организацией:

адрес: 629300, Ямало-
ненецкий автономный округ –

г. Новый Уренгой

мкр. Мирный 7/3

e-mail: zvezdochkaNUR@yandex.ru

сайт: <https://zvezdocka.caduk.ru/>

г. Новый Уренгой, 2019 год

«Собери по образцу»

Конструирование по образцу заключается в том, что детям предлагаются образцы построек, выполненных из деталей конструктора, и показывают способы их воспроизведения. Данная форма обучения обеспечивает детям прямую передачу готовых знаний, способов действий, основанных на подражании.

Конструирование по образцу, в основе которого лежит подражательная деятельность - важный решающий этап, где можно решать задачи, обеспечивающие переход детей к самостоятельной поисковой деятельности творческого характера.

Цель: развитие наблюдательности, логического и пространственного мышления, умение группировать по различным признакам; развитие сенсорного восприятия с помощью интерактивных игр, созданных в интерактивном редакторе «Сова».

Задачи:

1. Учить детей составлять картинку, ориентируясь на цвет, величину и форму деталей;
2. Сформировать навыки самостоятельной деятельности.

Правило игры:


- необходимо собрать фигуру по образцу;
- необходимо внимательно рассмотреть картинку и последовательно выложить такую же;
- необходимо внимательно рассмотреть картинку и найти все кирпичики, из которых она выложена и положить в коробку;
- необходимо закончить модель по образцу.

Сценарий к игре «Собери по образцу»


Слайд 1

Начало игры. Нажать на значок  (переход на слайд 2).

Слайд 2



Приветствие Легоши, сообщение темы игры. Переход на следующий слайд с помощью значка: .

Слайд 3



Подробный рассказ и наглядный пример как можно выложить картинку по образцу на рабочей пластине. Чтобы вернуться на слайд, нажимаем .

Переход на следующий слайд: .


Слайд 4




Подробный рассказ и наглядный пример как можно построить модель по образцу. Чтобы вернуться на слайд, нажимаем . Переход на следующий слайд: .

Слайд 5.

Легоша предлагает поиграть. Чтобы вернуться на слайд, нажимаем . Переход на следующий слайд: .


Слайд 6, 7




Легоша предлагает помочь ему собрать картинку по образцу. После того, как выполнено все задание вылетает сова , что означает о правильности выполнения задания.

Для того чтобы вернуться назад, используется значок: , поиграть еще раз в эту же игру: , перейти к следующей игре: .

Переходить на следующий слайд: .


Слайд 8




Легоша предлагает рассмотреть картинку бабочки используя строительную пластину серого цвета и кирпичики размером 2 на 2 и 2 на 4 синего, красного и желтого цветов необходимо последовательно выложить такую же бабочку, предлагает начать с туловища и усиков бабочки. После того, как выполнено все задание вылетает сова , что означает о правильности выполнения задания.

Для того чтобы вернуться назад, используется значок: , поиграть еще раз в эту же игру: , перейти к следующей игре: .

Переходить на следующий слайд: .


Слайд 9




Легоша предлагает выложить контур бабочки. После того, как выполнено все задание вылетает сова , что означает о правильности выполнения задания.

Для того чтобы вернуться назад, используется значок: , поиграть еще раз в эту же игру: , перейти к следующей игре: .

Переходить на следующий слайд: .

Слайд 10


Легоша предлагает закончить картинку узором внутри контура крыльев бабочки. После того, как выполнено все задание вылетает сова , что означает о правильности выполнения задания.




Для того чтобы вернуться назад, используется значок: , поиграть еще раз в эту же игру: , перейти к следующей игре: .

Переходить на следующий слайд: .

Слайд 11,12


Легоша предлагает внимательно рассмотреть картинку улитка, цветок и найти все кирпичики, из которых выложена картинка и положить в коробку.




После того, как выполнено все задание вылетает сова , что означает о правильности выполнения задания.

Для того чтобы вернуться назад, используется значок: , поиграть еще раз в эту же игру: , перейти к следующей игре: .

Переходить на следующий слайд: .


Слайд 13,14

Легоша предлагает закончить модель по образцу. После того, как выполнено все задание вылетает сова , что означает о правильности выполнения задания.

Для того чтобы вернуться назад, используется значок: , поиграть еще раз в эту же игру: , перейти к следующей игре: .

Переходить на следующий слайд: .

Слайд 15

Легоша хвалит ребят, за выполнение всех заданий, чтобы выйти из игры необходимо нажать значок .