

Формирование коммуникативно-речевых умений и конструктивных навыков старших дошкольников посредством использования универсального дидактического пособия «Загадки подводного мира».

Шамсутдинова Ю.В., воспитатель

СП ГБОУ СОШ № 4 г.о. Чапаевск- ДС №20

Эффективность образовательной деятельности во многом определяется средой, в которой осуществляется образовательный процесс.

Среда - это продукт совместного конструирования всех ее субъектов в рамках действующей коммуникации. Основная роль, конечно же, принадлежит педагогу, которому необходимо превратить среду в средство диагностики, проектирования и продуцирования образовательного результата.

Среда вмещает множество практик и является источником разнообразного культурного опыта. Чем большее число фрагментов культуры будет преобразовано в образовательный ресурс, тем более богатой в плане влияний будет образовательная среда [1, с.29].

При этом, несомненно, должны учитываться потребности общества, социальный запрос, приоритетные направления государственной политики.

Разработка и внедрение основной общеобразовательной программы дошкольного учреждения влечет за собой поиск новых форм, средств, пособий, способных решить задачи федеральной образовательной программы. А именно, способствовать приобщению детей к базовым ценностям российского народа, национально-культурным традициям.

Кроме того, на сегодняшний день важными приоритетами государственной политики в сфере образования становится поддержка и развитие детского технического творчества, привлечение молодежи в научно-техническую сферу профессиональной деятельности и повышение престижа научно-технических профессий [3, с.18].

Предлагаем Вашему вниманию одно из средств воспитания и развития технического творчества старших дошкольников – универсальное дидактическое пособие «Загадки морских глубин».

Дидактическое пособие включает в себя:

- игровое поле;
- карточки-задания по 3 областям: конструирование, речевое развитие, игра;
- карточки с алгоритмами для выполнения заданий;
- фишки.

Правила игры: Игровое полотно с общим сюжетом состоит из 40 отдельных кружков, в каждом из которых изображен объект и его название. В игре могут участвовать 3 команды (команда – дельфин; команда - осьминог и команда - акула) из нескольких человек. Перед игрой, игроки рассматривают игровое поле, раскладывают в каждой ячейке, под своей эмблемой, карточки с заданиями. После жеребьевки игроки начинают ходить по игровому полю,

начиная от старта, собирая карточки с заданиями и выполняя их. Задания на карточках имеют разную степень сложности, начиная от простого к сложному. 40 картинок, которые изображены на поле, содержат 8 заданий на развитие речи, 4 задания на развитие конструктивных навыков дошкольников, 6 заданий на программирование робота - Микибота, 6 заданий по шифрованию, 8 – пропусков хода и 7 – переходов хода.

Выполняя задания по конструированию, ребенок имеет возможность передвигаться по группе, выбирая нужные детали по цвету и размеру конструктора. Для игры требуется набор конструктора «Фанкластик» и робот - Микибот.

Задания по речевому развитию и шифрованию требуют использования дополнительного оборудования (зеркала, фломастеры трёх цветов: красный, зелёный и синий), которые находятся в контейнере.

Для выполнения заданий по программированию робота-помощника требуются карточки-стрелки (шаг вперед, назад, поворот налево, поворот направо). Остальные задания не требуют использования дополнительного оборудования. Ребенок выполняет их устно.

Задания по речевому развитию организовываются в форме игр:

Задание 1. Игра «Составить описательный рассказ о животных подводного мира (осьминог, дельфин, акула)»

Цель: Развитие умения самостоятельно составлять описательный рассказ об объекте по предложенному алгоритму.

Материал: алгоритм.

Ход игры:

Ребенок находит карточку с заданием в ячейке, читает его название и составляет описательный рассказ по предложенному алгоритму: Действие, которое совершает объект; Место, где находится или обитает объект; Количество, как обитают; Части, из каких состоит; Цвет; Наука, которая изучает данный объект; Размер.

Задание 2. Игра «Составить описательный рассказ о подводном транспорте (подводная лодка, батискаф, подводный скутер)»

Цель: Развитие умения самостоятельно составлять описательный рассказ об объекте по предложенному алгоритму.

Материал: алгоритм.

Ход игры:

Ребенок находит карточку с заданием в ячейке, читает его название и составляет описательный рассказ по предложенному алгоритму: Действие, которое совершает объект, Место, где находится объект, Части, из каких состоит, Цвет, Профессии на данном объекте, Размер.

Задание 3. Игра «Составить загадку по алгоритму»

Цель: Формирование у детей умения использовать средства языковой выразительности при сочинении загадок.

Материал: алгоритм.

Ход игры:

Ребенок находит карточку с заданием в ячейке, читает его название и составляет загадку по предложенному алгоритму. Например: синий, но не облако, спокойный, но не удав, млекопитающий, но не кот. Кто это? Дети думают и отвечают.

Задание 4. Игра «Составить предложение по схеме»

Цель: Формирование у детей умения определять количество слов в предложении, закрепление знаний о том, что в конце предложения ставится точка, восклицательный или вопросительный знак.

Материал: алгоритм.

Ход игры:

Ребенок находит карточку с заданием в ячейке, внимательно рассматривает и составляет предложения по схемам, по данной картинке.

Задание 5. Игра «Составить звуковой (фонетический) анализ слова»

Цель: Формирование у детей умения определять количество звуков и букв в слове, давать характеристику звукам.

Материал: алгоритм, фломастеры трёх цветов: синий, красный и зелёный.

Ход игры:

Ребенок находит карточку с заданием в ячейке, читает слово, дает характеристику звукам, обозначает звуки цветом, определяет сколько слогов в данном слове. Потом проверяет свой ответ, перевернув карточку.

Задание 6. Игра «Объясни, придумай, назови»

Цель: Развитие умения обобщать, классифицировать и сравнивать, предметы; устанавливать причинно-следственные, логические связи.

Материал: алгоритм, лист бумаги А4, карандаши.

Ход игры:

Ребенок находит карточку с заданием в ячейке, внимательно рассматривает объект и составляет описательный рассказ по алгоритму: Объясни, Придумай, Назови, Предложи, Почему, Поделись.

Задание 7. Игра «Составить сказку или творческий рассказ об объекте, используя Карты Проппа»

Цель: Способствовать овладению модельно-образными формами мышления, приводящими детей к пониманию существенных связей вещей, с помощью карт Проппа.

Материал: алгоритм.

Ход игры:

Ребенок находит карточку с заданием в ячейке, читает его название и самостоятельно составляет творческий рассказ или сказку, используя данную

картинку по предложенному алгоритму: Жили-были, Особое обстоятельство, Запрет, Нарушение запрета, Герой покидает дом, Враг начинает действовать, Появление друга помощника, Счастливый конец, Мораль.

Задание 8. Игра «Составить описательный рассказ о животных подводного мира (морская звезда, краб и морская черепаха)»

Цель: Развитие умения самостоятельно составлять описательный рассказ об объекте по предложенному алгоритму.

Материал: алгоритм.

Ход игры:

Ребенок находит карточку с заданием в ячейке, читает его название и составляет описательный рассказ по предложенному алгоритму: Действие, которое совершает объект, Место, где находится или обитает объект, Количество, как обитают, Части, из каких состоит, Цвет, Наука, которая изучает данный объект, Размер.

Задания по конструированию организовываются в форме игр:

Задание 1. Игра «Сложить Китёнка»

Цель: Развитие способности детей к наглядному моделированию через конструирование из конструктора «Фанкластик».

Материал: Набор конструктора «Фанкластик», схема.

Ход игры:

Используя заданное число деталей конструктора «Фанкластик» по цвету и размеру, ребенку необходимо сконструировать китёнка.

Задание 2. Игра «Сложить черепаху»

Цель: Развитие способности детей к наглядному моделированию через конструирование из конструктора «Фанкластик».

Материал: Набор конструктора «Фанкластик», схема.

Ход игры:

Используя заданное число деталей конструктора «Фанкластик» по цвету и размеру, ребенку необходимо сконструировать черепаху.

Задание 3. Игра «Сложить субмарину»

Цель: Развитие способности детей к наглядному моделированию через конструирование из конструктора «Фанкластик».

Материал: Набор конструктора «Фанкластик», схема.

Ход игры:

Используя заданное число деталей конструктора «Фанкластик» по цвету и размеру, ребенку необходимо сконструировать субмарину.

Задание 4. Игра «Сложить первую букву названия команды»

Цель: Развитие способности детей к наглядному моделированию через конструирование из конструктора «Фанкластик».

Материал: Набор конструктора «Фанкластик», схема.

Ход игры:

Используя заданное число деталей конструктора «Фанкластик» по цвету и размеру, ребенку необходимо сконструировать первую букву названия команды «О», «Д», «А».

Задания по шифрованию организовываются в форме игр:**Задание 1. «Зеркальные загадки»**

Цель: закрепление умений детей при помощи зеркала разгадывать слова, написанные наоборот.

Материал: зеркало, схема, фломастер, альбомный лист при желании.

Ход игры: Используя зеркало, приложенное к схеме с правой стороны, ребенок читает зашифрованные слова, при желании записывая отгаданные слова.

Задание 2. «Пляшущие человечки»

Цель: закрепление умений детей использовать готовые шифр-схемы для разгадывания слов, закрепление умений записывать слова.

Материал: шифр-схема «Пляшущие человечки», фломастеры, альбомные листы, схема с зашифрованными словами.

Ход игры: Детям дается карточка-схема, на которой зашифровано название морского объекта (животное, растение, транспорт и т.д.). При помощи шифр-схемы дети находят определенную фигуру «пляшущего человечка» и букву, которая соответствует этой фигуре. На альбомном листе фломастерами дети записывают получившееся название.

Задания по программированию организовываются в форме игр:**Задание 1. «Путешествие по морскому дну»**

Цель: закрепление умений детей использовать готовые алгоритмы для составления траектории движения робота-помощника (Микибота).

Материал: робот-мышь Микибот, карточки-стрелки, схема.

Ход игры: Предложить детям по готовому алгоритму движения выложить карточки-стрелки и задать программу роботу-мышы.

Задание 2. «Путешествие по морскому дну»*

Цель: закрепление умений детей использовать алгоритмы для составления траектории движения робота-помощника (Микибота).

Материал: робот-мышь Микибот, карточки-стрелки, схема.

Ход игры: Предложить детям по алгоритму выложить карточки-стрелки, добавляя недостающие ходы и задать программу роботу-мышы. Каждое последующее задание предполагает увеличение числа пропущенных ходов.

Задание 3. «Путешествие по морскому дну»***

Цель: закрепление умений детей самостоятельно составлять алгоритмы движения робота-мышы, используя ограниченное количество карточек-стрелок.
Материал: робот-мышы Микибот, карточки-стрелки, схема.

Таким образом, насыщение развивающей предметно-пространственной среды универсальными пособиями, поможет воспитателю решить поставленные задачи в области технического творчества и позволит реализовать федеральную программу дошкольного образования.

Литература

- 1.Аверин С.А., Коновалова Т.Г., Маркова В.А. Реализуем ФГОС ДО: моделирование развивающей предметно-пространственной среды современной дошкольной образовательной организации. – М.: ЗАО. «Элти-кудиц», 2014г.
- 2.Беляк Е.А. Детская универсальная STEAM-лаборатория. Дошкольная образовательная авторская программа по направлению Babyskills для детей 4-8 лет. Ростов-на-Дону: Издательский дом «Проф-Пресс», 2019 г.
- 3.Пропп В.Я. Морфология волшебной сказки. Исторические корни волшебной сказки. М., 1988г.
- 4.Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 N 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»- URL: <http://government.ru/docs/all/102075/> (дата обращения: 30.08.2023).