

Семинар-практикум

«Создание макетов с детьми в рамках проектной деятельности»

В настоящее время наряду с традиционными методиками для интеллектуального развития детей в дошкольных учреждениях все чаще используются инновационные педагогические технологии. Одним из перспективных способов развития является макетирование, которое можно использовать в рамках проектной деятельности.

Макетирование — это творческая конструктивная деятельность детей и педагога, создание специального игрового пространства.

Макеты — это модели, представляющие собой уменьшенные объекты. Макеты могут быть использованы в соответствии с замыслом ребенка, сюжетом игры, что способствует развитию творчества и воображения. Использование макетов в предметно-пространственной среде отвечает принципу интеграции образовательных областей. Через любой игровой макет решаются цели и задачи из различных областей: «Речевого развития», «Познавательного развития», «Социально-коммуникативного развития», «Художественно-эстетического развития».

В образовательном пространстве макеты способствуют развитию творческого познавательного мышления, поисковой деятельности и бескорыстной познавательной активности каждого ребенка. Макетирование способствует развитию речи детей.

Макет может быть:

- Напольным (макет имеет более крупные конструкционные объемы);
- Настольным (размер ограничивается размером стола или его части);
- Подиумным (на специальных подставках-подиумах);
- Настенным (макеты в виде объемных предметных картин с передним предметным планом, а задний — картина).

Требования к макетам: они должны быть устойчивы и легко перемещаться с места на место; удобным в обращении, доступны дошкольникам для свободного выбора и игры; должны быть эстетически оформлены; служить длительное время и в любой момент быть доступен дошкольникам для игры. Макет обязательно должен обыгрываться и носить не только экспонатную значимость, но и использоваться, как специальная игровая среда для закрепления знаний детей

Макеты могут иметь разную тематику, но в процессе их реализации одновременно и параллельно решается несколько задач:

- ✓ Знакомство с условиями жизни, какой-либо ситуацией или средой обитания (человека, животного и т. д.).
- ✓ Закрепление и обобщение знаний детей по той или иной теме.
- ✓ Решение конкретных задач на основе макета (моделирование ситуации).
- ✓ Развитие монологической и связной речи.
- ✓ Развитие логического мышления, памяти, внимания, воображения, фантазии.
- ✓ Развитие общей и мелкой моторики рук.
- ✓ Развитие коммуникативных навыков
- ✓ Активизация лексического словаря.
- ✓ Формирование навыков сочинительства.
- ✓ Формирование творческих способностей.
- ✓ Воспитание доброжелательности.
- ✓ Умения работать в коллективе

В организации и проведении игр детей с макетами имеют определенный алгоритм:

Этапы работы по созданию макета:

➤ *Предварительный* (подготовка и сбор материала для создания макета; сбор методической и художественной литературы по теме; создание развивающей предметно–пространственной среды; подбор дидактических игр; обогащение личного опыта детей).

➤ *Основной* (изготовление основы макета и наполнение его предметным материалом). Работа на данном этапе включает элементы конструирования и художественно — изобразительного творчества в виде скульптурного моделирования из пластических материалов. Персонажи, дополнительные элементы, антураж, которые являются неотъемлемой частью макета и позволяют превратить его в игровое пространство, изготавливаются в процессе совместной продуктивной деятельности воспитанников и воспитателей из бумаги, картона, пластилина, соленого теста, природного и бросового материалов. Можно отметить, что на этом этапе уже начинается процесс игры с макетом.

➤ *Активизация игры с макетом.* Созданное игровое пространство дополняется новым предметным материалом, используются предметы — заместители, педагог вместе с детьми придумывают игровые сюжеты. Игры с макетами развивают интеллектуальные качества ребенка, инициативу и волевое усилие. У детей повышается уровень любознательности, они задают вопросы, касающиеся предметов и явлений, лежащих за кругом непосредственного наблюдения (о природе, исторических событиях, космосе, здоровье человека).

Играя с макетами, дети сами создают воображаемую ситуацию, соединяя реальные и сказочные, фантастические события.

Макет «Наш лес»

Дети, знакомятся с типами леса, видами деревьев, кустарниками, играя «деревья — эмоции», «с какого дерева листок», «большой маленький», «строение дерева».

Познают жизнь диких животных в разное время года, сравнивают внешний вид животных и птиц, играя в лесников и следопытов узнают: «кто что ест», «кто живет в земле, в траве, на дереве», «чей хвостик», «чьи следы», узнают животное по описанию, прячут животное от хищника, рассказывают о животном при помощи мнемотаблицы. Дополнив пособием «день и ночь» дети расширяют знания о животных и птицах ведущих дневной и ночной образ жизни, рассуждая о жизненном цикле в природе, делая выводы о значении леса в жизни животных.

Добавляя новое игровое пространство

«**Целебные травы**» играя в игру «зеленая аптека», дети знакомятся с названиями целебных трав, инсценируют игру — сказку «как лечебные травы помогли животным лечиться в лесу», рассуждают на тему: «влияние целебных трав на организм человека» и способ их применения для лечения человека, в каком виде их можно употреблять и как хранить, приходят к выводу, дополняя игру новым макетом

«**Фитокафе**» дети, рассуждают о том, что еще может быть полезно людям в лесу и приходят к выводу: грибы и ягоды, играя в игру «собери лесные ягоды», «собери грибы» с уточнением понятий «съедобное не съедобное». Закрепляют и расширяют знания, делают выводы, подводя детей к теме о «значении леса в жизни людей» и о том какой вред может причинить человек лесу, о проблеме оставления мусора в лесу людьми, о неосторожном обращении с огнем, о причинах возгорания дополняя игру макетом

«**Пожарная часть**» дети, принимая на себя роль пожарного, дежурного принимающего сообщение о пожаре, водителя пожарной машины, бригадира пожарной команды который перед выездом проводит инструктаж правил тушения пожара в лесу, и правил собственной безопасности. Играя дети рассуждают «гасит, зажигает», приходят к выводу, что пожар в лесу может погасить не только человек, но и дождь, дополняя новым пособием

«**Дождик, солнце и радуга**» дети знакомятся со сказкой «Путешествие капельки» превращаясь в капельки, проигрывают этапы путешествия, угадывают с какой тучки капелька, в какую лужицу упала капелька. Рассуждая о том, что дождь может идти не только когда в небе тучки, но и когда светит солнце, дети включаются в новую игру экспериментирование «радуга», «солнечные зайчики». Рассматривая небо, дети рассуждают «на что они похожи облака», облака — эмоции «от чего они грустят и радуются», «от чего на небе появляются тучи». Рассуждая, дети делают выводы, что лес волшебный и в нем все оживает, дополняя игру сказочными персонажами

«**Сказки**», дети разыгрывают встречу сказочных героев, придумывая замысловатый сюжет, сочиняя и передавая сюжет знакомой сказки или объединяя несколько сюжетов в один, а так же принимая на себя роль сказочных героев, например: встреча красной шапочки и волка, лисы и колобка и т.д. Дети рассуждая, анализируют о

характере и поступках героев, делают, выводы и приходят к тому, что у них у всех есть дом и дополняют игровое пространство макетом

«Изба» дети, приходя в гости к сказочным героям, рассматривают избу, из каких материалов она сделана, предметы быта, сравнивают с обычным домом, делают выводы и приходят к тому, что хозяева дома всегда гостеприимны, организовывая чаепитие с лечебными травами и лесными ягодами, применяя артикуляционную гимнастику и ориентировку в пространстве. Отправляясь на полянку поиграть, дополняя игровое пространство макетом

«Насекомые» дети при рассмотрении закрепляют знания, названия, расширяют представление об их внешнем виде, особенностях, играя «чья тень», «помоги бабочке сесть на цветок», «помоги муравью найти дорогу домой», «определи полет стрекозы», а также игра с кругом «Луллия», лепка «откуда берутся насекомые».

Беседуя дети, рассуждают о значении насекомых в природе, приходя к выводу, что насекомые могут быть полезны не только природе, но и людям, а также они могут быть дикими и домашними, добавляя новый игровой макет

«Фермерские поля» дети берут на себя роль пасечника, знакомятся с разновидностью меда и его лечебными свойствами, познают особенности поведения пчел и их значением для будущего урожая, а также принимая на себя роль пчел, дети определяют место сбора нектара., создают условные домики, носят условный мед в улья и осиновики.

Рассматривая фермерские поля, дети знакомятся с зерновыми культурами, познавая путь зерна от посадки до хлеба, а также знакомятся с процессом приготовления и выпечкой хлеба в разных странах. Рассуждая о пользе приносимой пчелами сельскохозяйственному урожаю, и лесу, сравнивая и рассуждая, об опасностях которые их подстерегают, делают выводы, дополняя новым игровым макетом

«Экология»

Дети знакомятся с правилами поведения на природе, создают запрещающие знаки, и рассуждая о вредных факторах наносящих вред окружающему миру, познают значение чистого воздуха и пищи для всего живого.

Рассуждая об опасностях дети, приходят к выводу, что природе одной не справиться с этой бедой, играя в игры «земля в опасности», «сортировка мусора», «строительство завода для переработки отходов», «заправь машину безопасным топливом», дети приходят к тому что, человеку нужна здоровая природа, это условие совместного проживания на земле. Рассуждая, что общего между дикой природой и нами? дополнив новым макетом

«Сад — огород» дети берут на себя роль огородников и садоводов, знакомятся с семенами, уходом, условиями произрастания и корневой системой и использование

«Вершков и корешков». Закрепляют названия, знакомятся с полезными свойствами, овощей, фруктов, ягод и сравнивают их с лесными. Знакомятся с процессом приготовления в пищу, определяя «что лишнее», «целое и часть», «какой сок», «какой суп» рассуждая, дети приходят к выводу, что такое количество урожая сразу не потребуется для пищи, перед детьми стоит задача «что делать с урожаем?» добавляя новый игровой макет

«**Погребок**» дети классифицируют в ящики и мешки: овощи и фрукты по цвету форме и счету размещают в погреб и определяют место хранения в свежем виде, а так же определяют, способ хранения в банках или бочках, рассуждая и определяя порядок действий, классифицируют по цвету, форме и соотносят: фрукты, ягоды, овощи и определяют место хранения.

Рассуждая о дальнейшем использовании заготовок, как и с чем их можно употреблять в пищу, дети приходят к выводу, добавляя новый макет

«**Сбербанк**» играя, дети решают задачи возможного заработка денежных средств, закрепляя профессии, например: врач – зарабатывает в больнице, продавец в магазине и т.д. и их распределение и экономия, для других целей, одна из таких целей — путешествие, добавляя новый макет

«**Турагентство**» дети вступают в новую игру, примеряя на себя роль рекламного агента, туроператора, кассира и будущего путешественника. Туроператор предлагает турпутевки в разные страны, знакомят с выбранной страной, а так же с условиями путешествия, с животными добавляя новый макет

«**Ветлечебница**» дети пожелавшие взять в путешествие домашних животных, должны их обследовать у ветврача. Ребенок-ветврач, дает консультации об уходе и питании, содержании животных, при этом дети обмениваются личным опытом ухода за животными, а так же ветврач консультирует с условиями перевозки в транспорте.

Путешественникам, которые не могут взять с собой животных, предлагается оставить их в приюте для животных, при этом предлагается помочь разместить их, определяя для каждого свое место в корзинке, подобрать миску с молоком, клубок с нитками, мышку, чтобы животные не скучали. Добавляя новый макет

«**Самолет**» дети принимают на себя роли кассира, таможенника, стюардессы, пилотов организовывая игру. Рассуждая о возможных причинах авиакатастроф и способах их предотвращения в аэропортах, дети делают выводы, и отправляются на экскурсию в страну пребывания, затем решают, отправится в другое путешествие, на машине времени в прошлое, добавляя макет

«**Динозавры**» дети, знакомятся с видами динозавров с их особенностями, играя в игру «похищение яиц динозавров». Рассматривая ландшафт, дети проводят экспериментирование, «извержение вулкана» делают выводы, о опасностях для животного и растительного мира.

Переносясь, в настоящее время, дети рассуждают о том, что «почему сейчас нет динозавров» добавляя пособие раскопки динозавров, дети принимают на себя роль археологов, рассуждая о том, какие нужны знания и инструменты, чтобы добиться нужного результата в работе. Далее дети рассуждают, где же можно увидеть скелеты динозавров, делая вывод «В музее», добавляя новое игровое пространство

«Музей» перевоплощаясь в сотрудников музея, кассира, посетителей, дети получают новые знания о экспонатах музея, условиях их хранения и охраны от грабителей, и что делать если экспонат похищен, добавляется макет

«Полиция» дети берут на себя роль дежурного, полицейских, следователя, разыгрывается ситуации с поимкой преступника, суд, отбывание наказания.

Рассуждая об интересном путешествии в прошлое, дети принимают решение о путешествии в другие места, добавляя новый игровой макет

«На корабле» дети принимают на себя роли, капитана, моряков, повара, боцмана, кассира.

Дети знакомятся о правилах безопасного поведения на корабле, о причинах крушения, и о правилах покидания корабля. Познают секреты мастерства в приготовления пищи на корабле, рассуждая и играя в водолазов добавляя макет

«Море» дети знакомятся с подводным миром, преодолевая различные игровые препятствия, делают выводы. Знакомятся с островами, рассуждают о безопасности, с условиями жизни для людей, знакомятся, как добыть огонь, пищу, приходя к выводам.

Добавляя пособие день ночь, дети рассуждают о звездах принимая решение отправится в космическое путешествие, дополняя новый макет

«Космические приключения» дети знакомятся с историей освоения космоса, познают предназначение космических принадлежностей, решают задачи выхода в открытый космос, знакомятся с созвездиями и планетами солнечной системы. Делают выводы и рассматривая землю с космоса определяют «где находится наша страна» и что значит слова «наша Родина, наша земля» добавляя новый макет

«Россия – наша родина» Дети рассуждая познают, о большой и малой родине, государственных символах, о столице, положение на карте, знакомятся со знаменательными датами для нашей страны, городах –героях, о подвигах защитников отечества, о значении вечно огня и памятников погибших воинов, и значение ежегодного шествия бессмертного полка добавляя новый макет

«Народные промыслы» дети знакомятся с мастерами оружейниками, а так же с мирными направлениями народного промысла: резьбой по дереву, разновидностями

росписей, примеряя на себе роль мастеров, дети работают в мастерских с образцами заготовок добавляя макет

«Имба» дети знакомятся с предметами быта и их предназначением, с русским национальным костюмом. Рассуждая о том, как можно украсить жилище, дети-мастера принимаются за работу. Добавляя новый макет

«Кукольный домик» играя дети, обустраивают комнаты, расставляют мебель и предметы быта. Знакомятся и закрепляют знания об отношениях в семье, распределении обязанностей, традициях и семейных ценностях.

Таким образом, добавляя разноплановые макеты детей можно увлечь новой не менее привлекательной для них игрой.

Какие макеты можно использовать в разных возрастных группах?

Младшая группа (плоскостные и объемные): «Кто живет в лесу», «Домашние животные птицы», «Что растет в огороде», «Что растет в саду».

Средняя группа: «Лес», «Поле», «Луг», «Водоем», «Муравейник», «Парк», «Зоопарк», сезонные макеты: «Зимний двор», «Зимний лес».

Старшая группа: макеты природных ландшафтов разных регионов («Арктика», «Тропический лес»), «Море», «Природные достопримечательности родного города и края», «ПДД», «Противопожарная безопасность».

Подготовительная группа: «Жизнь и быт людей разных материков и регионов Земли», «Космические дали», «Времена года», «Крымские горы», «Черное море», «Сельский двор», «Животные северных морей». «Острова и океан».