



## Издательство и Образовательный Центр "Лучшее Решение"

[www.лучшеерешение.рф](http://www.лучшеерешение.рф) [www.lureshenie.ru](http://www.lureshenie.ru) [www.высшийуровень.рф](http://www.высшийуровень.рф)  
[www.лучшийпедагог.рф](http://www.лучшийпедагог.рф) [www.publ-online.ru](http://www.publ-online.ru) [www.полезныекниги.рф](http://www.полезныекниги.рф)  
[www.t-obr.ru](http://www.t-obr.ru) [www.1-sept.ru](http://www.1-sept.ru) [www.v-slovo.ru](http://www.v-slovo.ru) [www.na-obr.ru](http://www.na-obr.ru)

### **Подготовка студентов к организации игровой деятельности в рамках конкурса "Волшебный конструктор"**

**Автор:**  
**Желтова Светлана Станиславовна**  
**к.п.н.,**  
**Филиал ГОУ ВО МО**  
**"Государственный социально-**  
**гуманитарный университет"**  
**в г. Егорьевск – Колледж**  
**педагогике и искусства**

В процессе подготовки к своей профессиональной деятельности в качестве воспитателя студенты Колледжа педагогики и искусства изучают профессиональный модуль ПМ.02 Организация различных видов деятельности и общения детей. Одной из дисциплин этого модуля является МДК.02.01. "Теоретические основы игровой деятельности детей раннего и дошкольного возраста и методика ее организации", в рамках которой среди других видов игр изучаются и конструктивно-строительные.

Несмотря на огромное многообразие видов конструкторов, дети в большинстве своем в настоящее время довольно быстро отходят от игр с ними (возможно, исключение составляет Lego) и предпочитают электронные компьютерные игры. Но в условиях ДОО обучение играм со строительным материалом ведется планомерно и целенаправленно, поэтому будущие воспитатели должны уметь заинтересовать детей, научить их возводить разного рода постройки и использовать их в своей игровой деятельности. Поэтому формирование навыков организации таких игр должно начинаться со второго курса, чтобы к моменту выхода на практику у студентов уже были определенные навыки. К сожалению, новый учебный план специальности 44.02.01 "Дошкольное образование" отодвинул изучение МДК 02.01 на третий курс, и приходится уделять больше внимания практическим занятиям, на которых имитируются условия детского сада, а роль детей выполняют товарищи по группе.

Проблема состоит еще и в том, что будущие воспитатели - преимущественно девушки, у которых, как правило, не было детского опыта игр со строительными наборами. Поэтому практические занятия приобретают особую важность. В процессе обучения они будут осваивать и конструкторы Lego, и изучать легио-программирование, но начинаем мы с обыкновенных строительных наборов. Для удобства на уроках используются строительные наборы из ЭВА материала – они легкие, хорошо моются, разнообразные по форме и позволяют решать самые разные конструктивные задачи.

Для привлечения внимания студентов к организации игровой деятельности со строительными наборами разных видов, а также повышения их мотивации к овладению навыками организации таких игр при изучении этой темы мы традиционно проводим практическое занятие-конкурс «Волшебный конструктор». Было разработано Положение о конкурсе, которое доводится до студентов за 2 недели до его проведения:

Положение о конкурсе.

Конкурс строительных игр «Волшебный конструктор» предназначен для совершенствования практических навыков студентов по организации игр старших дошкольников со строительным материалом.

Конкурс проводится между микрогруппами по 3-4 человека, в которых 1 человек организует игру («воспитатель»), остальные являются волонтерами («дети»). Комплектование групп проходит по желанию студентов.

При оценивании учитывается:

1. Оригинальность предложенной для строительства идеи.
2. Соответствие постройки возрасту (старшая-подготовительная группы).
3. Возможность дальнейшего использования постройки в самостоятельных играх дошкольников (предложен сюжет игры).
4. Умение заинтересовать постройкой, увлечь детей игрой.
5. Возможность варьирования, усложнения как постройки, так и сюжета игры с нею.

За каждый пункт начисляется либо 1 балл, либо 0. Таким образом, максимальное количество баллов, которое может получить участник – 5, минимальное – 0.

Студенты могут использовать как предложенный строительный набор, так и свой собственный.

Приветствуется дополнительная атрибутика, подготовленная студентом (машинки, мелкие куклы и т.п.).

(Пятибалльная система оценивания предложена для удобства последующего учета успеваемости студентов).

Анализируя опыт ежегодного проведения этого конкурса, можно сделать следующие выводы:

1. Заинтересованность студентов заметно возрастает, они глубже изучают возрастные особенности и лучше усваивают типы построек и методику обучения им детей.
2. Возрастает сплоченность в микрогруппах, усиливается взаимодействие.
3. Формируется умение организовывать игру, развивать ее, усложнять и планировать ход сюжета, распределять роли.
4. Конкурс служит полем для проявления креативности, так как ежегодно какая-нибудь группа просто удивляет своим решением, постройкой или игрой. Так, в прошлом году победители конкурса построили из конструктора корабли и устроили бой с пиратами; в текущем одна из групп совершенно неожиданно построила жирафа, дерево с листьями для него и их строительная деятельность плавно перешла в сюжетно-ролевую игру «Экскурсия в Зоопарк».
5. Проведение конкурса «Волшебный конструктор» имело и такой неожиданный эффект, как активизацию внутрисемейного взаимодействия, так как студенты, с одной стороны, тренировались на своих младших братьях и сестрах, иногда даже просили у них помощи, а с другой младшим стало интересно со своими старшими, потому что те научили их играть и строить из обыкновенных деталей нечто неожиданное.

Помимо непосредственной постройки задуманного и организации детей студенты выполняют еще и технологическую карту игры, которая содержит целевой раздел и план деятельности детей и воспитателя по этапам игры. Оформление целевого раздела проводится с точки зрения образовательного продукта и действий детей. Такая постановка целей и задач поможет студентам подготовиться к сдаче демоэкзамена, где предъявляются именно такие требования.

Приветствуется использование художественного слова или малых фольклорных форм (например, загадок) на этапе вовлечения детей в игру.

Если необходимо, студент должен подготовить схему постройки или ее рисунок, а также продумать возможности ее усложнения или изменения, чтобы потом предложить это детям. Другими словами, в процессе подготовки к участию в конкурсе вся группа закрепляет и совершенствует разнообразные умения и навыки – от методических до изобразительных и чисто технических.

Следующим шагом является проведение конкурса на основе использования игольчатого конструктора BondiBon (иногда его так и называют – конструктор Ёжик). Это уже тематический конструктор разных модификаций, и он содержит разное количество деталей; на соревнованиях Абилимпикс в компетенции Дошкольное воспитание использовался такой конструктор из 98 деталей, поэтому мы на уроках также применяем его. В задачу студентов входит организовать сюжетно-ролевую игру на определенную тему (например, профессии), подготовив с детьми атрибуты для нее из деталей BondiBon.

Поскольку это относительно новый конструктор и мало у кого из студентов есть опыт работы с ним, поэтому предварительно проводится несколько занятий по ознакомлению с конструктором и его возможностями. Что касается атрибутов профессий – разными группами были построены тачка садовника с инструментом; доска и парты; автомобили разного назначения (вплоть до комбайна); разные летательные аппараты; декорации замка для игры в театр и др. Победителем же в этом году оказался проект фотостудии – из деталей конструктора были изготовлены фотоаппарат на треноге, приборы подсветки, стул для клиента и принтер для печати фотографий, и была проведена игра «В фотосалоне».

Следует отметить, что волонтеры (то есть те студенты, которые выполняют роль детей при показе постройки) также проявляют активность и с удовольствием помогают своим товарищам, подсказывая приемы, линии развития сюжета и вещи, которые еще можно собрать для избранной профессии. Другими словами, и они получают толчок для своего профессионального развития. Ведь известное изречение гласит: «чтобы научиться что-то делать, надо это делать».

Таким образом, проведение конкурса «Волшебный конструктор» позволяет вовлекать студентов в творческую деятельность, пробуждать их инициативу, развивать сообразительность, воображение и организаторские способности, что непременно пригодится им в будущей творческой деятельности.