

## Дидактическая игра « Цветные домики »

Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
<b>S</b>	Наука	<b>Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?</b>	Рассматривание объемных фигур КУБ, ПРИЗМА. Рассматривание цветных геометрических фигур на КУБЕ, ПРИЗМЕ.
<b>T</b>	Технология	<b>Какой алгоритм деятельности осваивают дети?</b>	Конструирование по простейшим чертежам и схемам, а также словесной инструкции педагога.
<b>E</b>	Инжиниринг	<b>Какой продукт (проект) создают дети?</b>	Дети строят домики разных размеров, определенного цвета, опираясь на предложенные схемы и словесную инструкцию педагога.
<b>A</b>	Искусство	<b>Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает?</b>	Графические навыки. Конструктивные навыки
<b>M</b>	Математика	<b>Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временные, комбинаторика и т.п.)</b>	Развитие математических способностей — ребёнок отбирает, отсчитывает необходимые по размеру, цвету, конфигурации детали. Развитие логического, пространственного мышления.
<b>S</b>	Сделай сам	<b>В какой вид активности вовлечены дети (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.)</b>	Так как деятельность педагога и детей построена в игровой форме, то с помощью применения конструктора «Йохокуб» дидактическая игра «Цветные домики» приобретает игровую форму вида деятельности. Развитие речевых и коммуникативных навыков — ребёнок пополняет словарь новыми словами, в процессе конструирования общается со взрослыми, задаёт конкретные вопросы о различных предметах, уточняет их свойства.

## Steams игра

**Тема игры:** *дидактическая игра «Цветные домики»*

**Цель игры:** развивать внимание, наблюдательность, пространственное мышление, закреплять название цветов.

**Возрастная группа:** средняя группа (4-5 лет)

**Задачи:** развитие steams навыков (умение видеть образовательную задачу и подбирать способы ее реализации; умение моделировать образ будущей деятельности; умение выбирать алгоритм деятельности в соответствии с образовательной задачей, умение применять творческие механизмы реализации замысла (собственные продукты: рассказ, сказка, модель, игра и т.п.; интеграция в собственную сюжетно-ролевую игру; создание игрового пространства); умение вступать в коммуникацию со сверстниками по поводу решения образовательной задачи; умение придумать техническое решение поставленной задачи, применение элементов математического мышления.

**РППС:** данная игра конструктора Йохокуб с готовыми схемами размещена в зоне познавательной активности.

**Ожидаемый образовательный результат игры:** пространственное мышление, логическое мышление, закрепление названия цветов.

**Ход игры:**

Используя словесную инструкцию педагога, а также заранее подготовленные педагогом варианты схем, дети выкладывает детали конструктора Йохокуб, соблюдая правильную последовательность, соблюдая цветовое чередование.

### Варианты заданий

1. Построй по образцу домик по предложенной схеме
2. Построй домик по инструкции педагога. **Примеры игр:**
  - построй домик, только с красными окошками
  - построй одноэтажный домик, чередуя цвета зеленый – синий – желтый
  - построй домик три этажа так, чтобы один из этажей был только синего цвета
  - построй домик в три этажа (1 ребенок), построй в четыре этажа (2 ребенок), сравните, какой домик выше-ниже
  - построй домик так, чтобы окошечко было зеленым цветом, используя призмы конструктора.

**Вариантов заданий может быть множество, все зависит от фантазии и интереса к данной игре детей и педагогов.**

В данную игру можно добавить другие задания, **например:**

**Игра «Змея потеряла хвост»**

**Цель:** закрепить прямой счет, выкладывать числовой ряд.

**Задание:** помоги змее собрать свой хвост (от 1 до 5)

**Игра «Построй дом для цифры»**

**Цель:** учить счету, соотносить цифры и количество, закреплять понятия больше-меньше, выше –ниже.

**Задание:** построй дом, чтобы цифра на крыше совпадала с количеством этажей

**Игра «Загрузи вагончики»**

**Цель:** учить счету, соотносить цифры и количество, закреплять понятия больше-меньше.

**Задание:** загрузи вагончики поезда так, чтобы он вез груз от 1 кубика до пяти кубиков. Должно быть 5 вагонов.

Таким образом, выполняя задания в игровой форме, у детей есть возможность еще обыграть свою конструкцию, что благотворно влияет на развитие фантазии и воображения, а также, развитие коммуникативных навыков.