

Николаева Ю. А.

Методическое пособие

# ИГРОВОЙ КОНСТРУКТОР "СВОЯ ИГРА"



## Содержание

Пояснительная записка .....	3
Игровой конструктор. Что? Как? Зачем? .....	4
Использование игрового конструктора в работе с детьми .....	8
Использование игрового конструктора в работе с семьями воспитанников ...	9
Использование игрового конструктора в работе с педагогическим коллективом.....	10
Заключение .....	10
Список литературы .....	12
Приложение № 1. Квест-игра «В поисках сокровищ» .....	13
Приложение № 2. Игра для педагогического коллектива «Вместе-мы сила!».....	15

## Пояснительная записка

Дошкольное детство – это главный и самый ответственный этап, когда закладываются основы личностного развития: физического, интеллектуального, эмоционального и коммуникативного. Это период, когда ребёнок начинает осознавать себя и своё место в мире, когда он учится общаться и взаимодействовать с другими детьми и со взрослыми. Поиск новых форм и приемов организации обучения и воспитания дошкольников в наше время – явление не только закономерное, но и необходимое.

В данном пособии раскрыты методологические ценности и технологические компоненты использования в образовательном процессе игрового конструктора на основе настольной игры.

Игровой конструктор отвечает требованиям ФГОС ДО к развивающей предметно-пространственной среде: трансформируемость, вариативность, функциональность, доступность, насыщенность. Он универсален по содержанию - позволяет включить разнообразный тематический материал. На этапе ознакомления с игровым конструктором педагог может использовать в работе с детьми готовые по содержанию игры, а далее разработать собственные или создать их в совместной деятельности с детьми, проектировать и наполнять игры с учетом той или иной образовательной ситуации.

Также в книге представлен опыт использования игрового конструктора в работе с семьями воспитанников и педагогическим коллективом. Данное методическое пособие может представлять интерес для педагогов дошкольных образовательных организаций, реализующих основную и адаптированную образовательную программу дошкольного образования и осваивающих современные подходы к организации дошкольного образования.

## **Игровой конструктор «Своя игра».**

### **Что? Как? Зачем?**

В детском саду особое место занимают такие формы занятий, которые обеспечивают активное участие каждого ребенка. Совершенствуя и пополняя групповое пространство в первую очередь нужно позаботиться о том, чтобы дети могли удовлетворить свои потребности в познании, движении, общении, игре. Одним из инструментов для решения поставленных задач является использование игрового конструктора на основе настольной игры.

Игровой конструктор - уникальный вид игровой деятельности, поскольку дает синтетический эффект: развивает, позволяет двигаться в условиях группы при минимальных рисках, а также фактически универсален по содержанию, то есть позволяет включить в игру любой тематический материал. С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя ребенок осваивает цифры и буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

Игровой конструктор представляет собой настольную игру-бродилку, которая состоит из игрового поля и различных атрибутов. Игровое поле состоит из 30 шагов и поделено на 6 участков:

1. Ледник испытаний
2. Город сыщиков
3. Долина знаний
4. Поляна творчества
5. Море музыки
6. Лес загадок

В каждом игровом участке 5 шагов. Круги обозначены тремя цветами. Каждый 1 и 3 шаг на игровом участке - белого цвета, 2 и 4 шаг – голубого. Заканчивается участок 5 шагом, обозначенным желтым цветом.



Такая цветовая схема позволяет организовать игру с рейтингом игроков, когда за каждое выполненное задание белого цвета игрок может получить 1 балл, за задание голубого цвета - 2 балла, за задание желтого цвета - 3 балла. Попадая на определенный игровой участок, игрок выбирает уровень сложности задания, которое он будет проходить. Например, выигрывает тот, кто первым наберет 18 баллов.

Сделать игровое поле лучше на баннере. Это прочный и долговечный материал, который можно использовать как в помещении, так и на улице. Скачать макет игрового поля можно, отсканировав QR код. Файл подготовлен для широкоформатной печати на баннерной основе размером 210 x 205 см. Все необходимые игровые атрибуты располагаются на белой части игрового поля.



Макет игрового поля

Для создания игрального кубика мы использовали пенопласт и самоклеящуюся бумагу. В центре каждой грани разместили липучку, благодаря чему появились различные варианты игрального кубика:

1. Традиционный кубик с цифрами от 1 до 6;
2. Кубик с гранями 1-5 и на 6 грани знак пропуск хода;
3. Кубик, на котором изображены персонажи игровых участков;
4. Кубик с необходимыми вариантами цифр. Например, с цифрами 9 и 10 для использования в игре, ограниченной по времени. Таким образом, при броске можно просчитать возможные варианты и подготовить необходимые задания.



Эти вариации игрального кубика способствуют поддержанию интереса игроков благодаря случайности выбора.

Еще один игровой атрибут – это стрелки, которые могут быть выполнены из бумаги, картона или пластика. Мы используем стрелки из плотного картона, на обратной стороне которых находятся липучки. На

игровом поле также располагаются липучки, на которые можно прикрепить стрелки. До начала игры участники проводят голосование и решают, какой кубик они будут использовать и проектируют игровое поле с помощью стрелок. Благодаря этим игровым атрибутам – игра полна сюрпризов.

Игровой конструктор представляет собой универсальное средство, с помощью которого взрослый может создавать условия для участия ребенка в различных интеллектуально-познавательных практиках. Организуя деятельность детей с помощью игрового конструктора, мы имеем возможность решать образовательные задачи в процессе игровой деятельности.

Игровой конструктор можно использовать для решения задач по всем образовательным областям:

Речевое развитие	<ul style="list-style-type: none"> <li>• обогащение активного словаря игроков;</li> <li>• развитие связной грамматически правильной диалогической и монологической речи;</li> <li>• развитие речевого творчества.</li> </ul>
Познавательное развитие	<ul style="list-style-type: none"> <li>• развитие любознательности и познавательной мотивации, воображения и творческой активности;</li> <li>• формирование познавательных действий;</li> <li>• расширение первичных представлений о себе, других людях, объектах и свойствах окружающего мира.</li> </ul>
Физическое развитие	<ul style="list-style-type: none"> <li>• развитие физических качеств;</li> <li>• удовлетворение потребности игроков в двигательной активности;</li> <li>• формирование начальных представлений о здоровом образе жизни.</li> </ul>
Социально-коммуникативное развитие	<ul style="list-style-type: none"> <li>• усвоение норм и ценностей, принятых в обществе, включая моральные и нравственные ценности;</li> <li>• развитие самостоятельности, целенаправленности и</li> </ul>

	<p>саморегуляции собственных действий;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• развитие эмоциональной отзывчивости и сопереживания;</li> <li>• формирование уважительного отношения и чувства принадлежности к семье, к сообществу детей и взрослых в организации.</li> </ul>
Художественно-эстетическое развитие	<ul style="list-style-type: none"> <li>• развитие самостоятельной творческой деятельности детей (изобразительной, конструктивной, музыкальной, театрализованной и др.);</li> <li>• эстетических чувств и художественного восприятия.</li> </ul>

Играть могут от 2 и более человек, можно играть каждый сам за себя, а можно устроить командное состязание.

### **Использование игрового конструктора в работе с детьми дошкольного возраста**

Игровой конструктор вызывает интерес и активность воспитанников, даёт им возможность проявить себя в увлекательной для них деятельности, способствует более быстрому и прочному запоминанию изучаемого материала. Игра даёт возможность не только совершенствоваться, но и приобретать новые знания, так как стремление выиграть заставляет думать, вспоминать уже пройденное и запоминать всё новое.

Большое преимущество использования игрового конструктора в том, что дети благодаря игре осваивают новые роли. Из пассивных игроков они превращаются в активных творцов. Они сами создают игры: учатся планировать свою деятельность, обобщать информацию, проводить аналогии, придумывать сюжет и разрабатывать правила, готовить необходимые атрибуты и карточки. Такой подход способствует развитию



интеллектуальных способностей, творчества, инициативности и самостоятельности дошкольников.

Наблюдения за деятельностью детей позволили отметить изменения: воспитанники стали более внимательными друг к другу; могут договариваться и находить компромиссные решения; могут анализировать, рассуждать в процессе поиска ответа на вопросы, проявляют познавательный интерес.

### **Использование игрового конструктора в работе с семьями воспитанников**

Использовать игровой конструктор можно не только в работе с детьми. Мы играем вместе с семьями наших воспитанников. Совместная игровая деятельность способствует созданию партнерских отношений с родителями как с активными участниками образовательных отношений. В рамках мониторинга качества дошкольного образования мы проводили анкетирование родителей и получили много положительных отзывов о совместных мероприятиях с детьми с использованием игрового конструктора.

Игра живет за пределами детского сада. Вместе с детьми мы разработали настольный вариант игры, чтобы они могли играть дома. Придумали задания, сделали фишки, оформили карточки, а родители помогли нам все распечатать. Я оформила настольную игру в электронном виде. Скачать ее можно отсканировав QR-код.



Некоторые семьи берут игровой конструктор для детских дней рождений и самостоятельно придумывают легенду игры и содержание заданий для ребят. Вариант совместной игры для детей и родителей, которую

можно использовать в качестве итогового мероприятия по теме «Здоровый образ жизни», описан в приложении № 1.

### **Использование игрового конструктора в работе с педагогическим коллективом**

Мы используем игровой конструктор на педагогических советах для сплочения коллектива, включая в карточки различные задания по командообразованию. Такие мероприятия развивают у сотрудников навыки командной работы, препятствуют профессиональному выгоранию и помогают улучшить эмоциональное состояние педагогов. Пример использования игрового конструктора в работе с педагогическим коллективом описан в приложении № 2.

### **Заключение**

Таким образом, игровой конструктор стал универсальным средством для решения многих педагогических задач, потому что благодаря ему можно:

- выстроить взаимодействие со всеми участниками образовательного процесса;
- создать мобильную, функциональную вариативную развивающую предметную среду;
- интегрировать в одной игре несколько образовательных областей;
- развивать soft skills навыки игроков;
- способствовать повышению двигательной активности, как у детей, так и у взрослых.

Игровой конструктор – это еще и мотиватор делового и эмоционально-положительного общения, объединяющего всех участников образовательного процесса в совместной деятельности.

## Список литературы:

1. Алябьева Е. А. Поиграем в профессии. Книга 1. Занятия, игры, беседы с детьми 5-7 лет / Е. А. Алябьева — «ТЦ Сфера», 2014 — (Библиотека воспитателя (Сфера))
2. Михайленко Н. Я., Короткова Н. А. Организация сюжетной игры в детском саду. Пособие для работников ДОУ 2 -е изд., испр. -М.: Издательство ГНОМ и Д», 2000. -96 с.
3. Смирнова Е. О. Психология и педагогика игры: учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. — Москва: Издательство Юрайт, 2019. — 223 с.
4. Федотова А. М. Познаем окружающий мир играя. Сюжетно-дидактические игры для дошкольников ООО «ТЦ Сфера», 2014
5. Фопель К. Создание команды. Психологические игры и упражнения / Пер. с нем, М.: Генезис, 2003. 400 с.

### Интернет-ресурсы:

<https://kladraz.ru/zagadki-dlja-detei/zagadki-dlja-detei-4-7-let-s-otvetami.html>

### **Квест «В поисках сокровищ»**

**Возрастная группа:** воспитанники подготовительной группы, родители, воспитатели.

**Педагогическая цель:** пропаганда и закрепление представлений детей о здоровом образе жизни через совместную деятельность с родителями.

**Задачи:**

1. Расширить и закрепить знания детей о здоровом образе жизни, подвести к пониманию того, что каждый человек должен заботиться о своем здоровье с детства.
2. Уточнить и закрепить знания детей о полезных и вредных продуктах питания, о видах спорта, о значении спорта и физкультуры для здорового образа жизни человека.
3. Развивать у детей любознательность, познавательную активность, речевые умения, творческие способности.
4. Воспитывать чувство коллективизма, умение работать в команде.

**Материалы и оборудование:** игровой конструктор «своя игра»: игровое поле, кубик с цифрами от 1 до 6, обруч, «желоба» из пластиковых труб, шарик, муляжи фруктов, ягод и овощей, ватман с изображением «больного» зуба, ватман с изображением кастрюли, маркер, закрепленный на палке, плакат с буквами и зашифрованными словами, маркеры, клей, ножницы, картинки по теме «здоровье», аудиозаписи, карточки с заданиями.

**Предварительная работа:** Беседы «Чтобы стать здоровым», «Микробы и вирусы», «Витамины и здоровый организм», «Спорт продлевает жизнь». Дидактические игры: «Полезно - неполезно» «Зимние и летние виды спорта».

**Игровая цель:** собрать карту и найти сокровища.

**Легенда игры:** на территории детского сада спрятан клад. Но никто не знает, где он находится. Игрокам предлагается отправиться в путешествие и

собрать шесть букв за прохождения каждого игрового участка. Из полученных букв нужно составить слово, которое является подсказкой – где спрятаны сокровища. Например, ворота.

### **Правила игры.**

Игрокам необходимо найти клад. Для этого нужно пройти до конца пути, собрать шесть букв и составить из них слово-подсказку о том, где спрятан клад. Команда должна договориться о том, кто бросает кубик, и кто устанавливает фишку на нужном шаге, а также спроектировать игровое поле, установив на него стрелки «вперед», «назад». На каждом игровом участке стоит мастер игры, который проводит испытание. После преодоления отметки желтого цвета, которая обозначает границу игрового участка, команда получает кусок карты. Все игроки двигаются единой цепочкой, держась за руки.

Примеры заданий:

### **Ледник испытаний**

1. Построиться по росту от самого высокого до самого низкого члена команды
2. Взяться за руки, сесть на корточки и встать всей командой, чтобы никто не упал.
3. Взяться за руки и встать в форме квадрата все командой
4. Вся команда стоит в одну линию, взявшись за руки. Игрокам необходимо передать обруч от первого игрока – последнему не сходя с места и не размыкая руки.
5. С помощью разрезанных вдоль пластиковых труб необходимо перенести шар из точки «А» в точку «Б».

### **Город сыщиков**

6. В помещении (на участке) спрятаны 15 полезных продуктов, задача игроков найти их.

7. Игроки получают портреты 10 известных людей. Их задача найти на фото известных спортсменов Волгоградской области.
8. Перед игроками карточка с изображением больного зуба, задача игроков провести расследование и написать 5 причин, почему испортился зуб.
9. Задача игроков на большом плакате с множеством букв найти и вычеркнуть слова гигиена, мыло, шампунь, мочалка, вода.
10. Среди множества изображений овощей, фруктов и ягод игрокам нужно выбрать те, в которых «прячется» витамин С.

### **Долина знаний:**

11. Игрокам нужно угадать спортсмена по спортивному инвентарю.
12. Игрокам нужно вспомнить/придумать и сказать хором пословицы/поговорки про здоровье
13. Как называется сок из яблока, апельсина, сливы, ананаса, персика?  
Отвечать нужно хором всей командой.
14. Игрокам нужно назвать 5 зимних видов спорта.
15. Игрокам нужно назвать 5 летних видов спорта.

### **Поляна творчества:**

16. «Варим борщ». На ватмане нарисована большая кастрюля. Игроки с помощью маркера, закрепленного на пластиковой палке, длиной более 1 метра парами/тройками рисуют овощи, которые могут быть в борще.
17. Игра «крокодил»: один из членов команды получает карточку и должен объяснить другим игрокам слово «фигурное катание» без слов.
18. Игра «крокодил»: один из членов команды получает карточку и должен объяснить другим игрокам слово «гель для душа» без слов.
19. Игра «крокодил»: один из членов команды получает карточку и должен объяснить другим игрокам слово «фигурное катание» без слов.
20. Назвать составляющие здорового образа жизни и сделать плакат – «Секреты здоровья» из предложенных материалов за 5 минут.

### Море музыки:

21. Провести зарядку для всех игроков под песню «Солнышко лучистое»

22. Спеть песню «Ай, будет круто» и станцевать всей командой

23. Спеть всей командой 5 частушек про здоровье.

Чистота – залог здоровья,

Чистота нужна везде:

Дома, в школе, на работе,

И на суше, и в воде.

Руки с мылом надо мыть,

Чтоб здоровенькими быть.

Чтоб микробам жизнь не дать,

Руки в рот не надо брать.

Физкультурой занимайся,

Чтоб здоровье сохранять,

И от лени постарайся

Побыстрее убежать.

Каждый день с утра пораньше

Ешь банан и апельсин,

Чтоб на личике пригожем

Больше не было морщин.

Дорости нам до небес

Поможет каша «Геркулес»,

А улучшить зрение -

Черничное варенье.

24. Игра «Двигайся-замри»

25. Танец-игра с ускорением «Три хлопка над головой»

### Лес загадок:

26. Чтоб здоровье сохранить,

Организм свой укрепить,

Знает вся моя семья —

Очень важен (*режим дня*).

27. Чтобы не был хилым, вялым,

Не лежал под одеялом,

Не хворал и был в порядке,  
Делай каждый день... *(Зарядку)*

28. Позабудь ты про компьютер.

Беги на улицу гулять.

Для детей полезно очень

Свежим воздухом... *(Дышать)*

29. В овощах и фруктах есть.

Детям нужно много есть.

Есть ещё таблетки

Вкусом как конфетки.

Принимают для здоровья

Их холодной порою.

Для Сашули и Полины

Что полезно? — ... *(Витамины)*

30. Болеть мне некогда, друзья,

В футбол, хоккей играю я.

И очень я собою горд,

Что дарит мне здоровье... *(Спорт)*





## **Игра для педагогического коллектива «Вместе мы сила»**

Педагогическая цель игры – сплочение коллектива и построение эффективного командного взаимодействия.

### **Задачи:**

- формирование и усиление общего командного духа, путем сплочения группы людей;
- получение эмоционального и физического удовольствия от результатов игры;
- развитие ответственности и вклада каждого участника в решении общих задач;
- развитие у педагогов способности к педагогической рефлексии;
- развитие средств эффективного общения педагога с коллегами по работе

**Материал и оборудование:** игровой конструктор «Своя игра», кубик с изображением персонажей игровых участков, теннисный мяч, плакат с шифром.

### **Правила игры:**

Игрокам необходимо пройти 6 испытаний на каждом из игровых участков. Игроки бросают кубик и путешествуют по игре. Если при броске повторно выпадает персонаж, который выпадал ранее, команда делает дополнительный бросок.

**Ледник испытаний:** задание «Перекинь мяч». Игрокам нужно встать в круг и как можно быстрее перекинуть мячик друг другу так, чтобы он побывал в руках у каждого. Затем ведущий предлагает команде изобрести и продемонстрировать способ, которым можно перекинуть мяч так, чтобы он побывал в руках у каждого, потратив лишь 3 секунды на всю группу.

*Обычно через некоторое время участники придумывают и демонстрируют соответствующее решение. Оно состоит в том, что все*

*они ставят сложенные «ладочкой» руки друг над другом и поочередно разводят ладошки в стороны. Мячик, падая вниз, передается из рук в руки и таким образом успевает побывать у каждого участника. Задача решена!*

**Город сыщиков:** команда выстраивается в колонну. Ведущий пишет пальцем на спине последнего игрока слово, например «стол». Игроки по очереди пишут слово на спине впереди стоящего коллеги, разговаривать при этом запрещено. Задача команды правильно передать слово.

**Долина знаний:** игрокам предлагается проблемная ситуация, педагоги должны выработать совместное решение и представить свою стратегию.

**Поляна творчества:** рисуем портрет идеального воспитателя. У каждого игрока есть 15 секунд для того, чтобы нарисовать портрет. После звукового сигнала игроки меняются и следующий участник дорисовывает портрет.

**Море музыки:** игрокам нужно выбрать и исполнить песню, заменив все слова в ней на «мяу».

**Лес загадок:** Игрокам необходимо прочитать зашифрованную фразу «Гнёть нь тймб!» («Вместе – мы сила!»). Ключ к шифру очень прост: каждая буква алфавита заменяется на следующую букву. А заменяется на Б, Б заменяется на В и так далее. Шифровка «ROT1» буквально означает «вращать на 1 букву вперёд по алфавиту».

После прохождения всех испытаний команда собирается в круг для рефлексии.

