***Методические разработки для детей***

***с ОВЗ по конструированию***



**Дидактические игры**

**по развитию речи**

**с помощью конструктора типа лего**

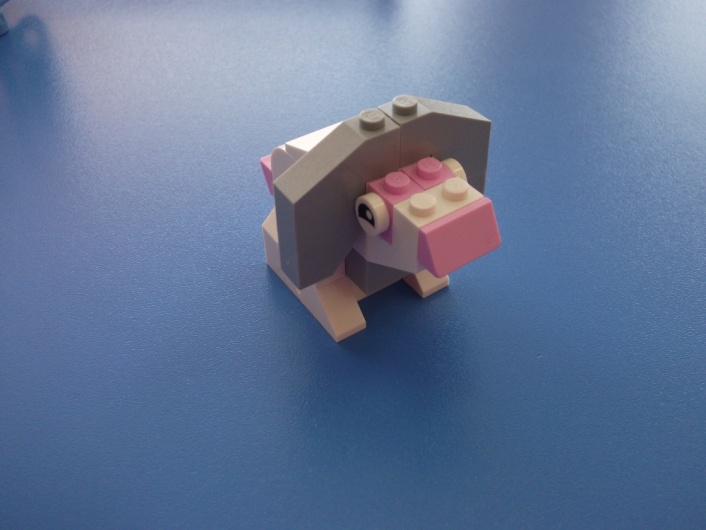


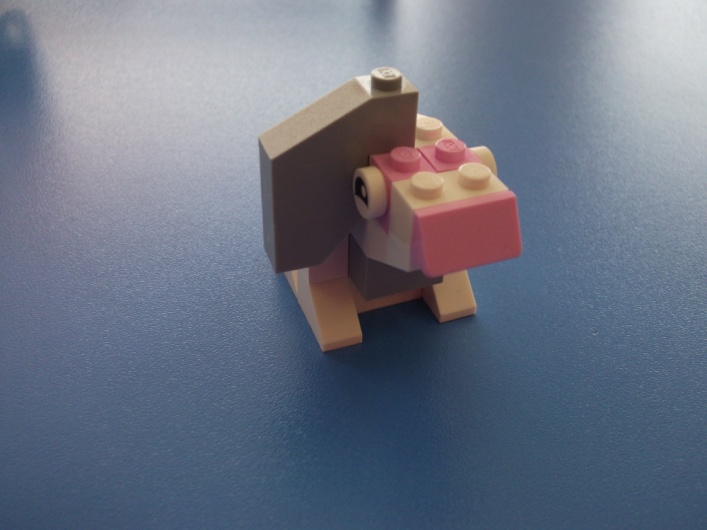
**Дидактическая игра** «Кто без чего?»

**Цель:** Развитие предложно-падежных конструкций (Р.п. ед.ч. и мн. ч)

**Оборудование:** наборы конструктора типа «Лего» для постройки диких и домашних животных.

**Ход игры:** Ведущий предлагает игрокам собрать животных по схеме и назвать их, ответить на вопросы «Кто без чего?», «Кто без кого?», «У кого кто?».





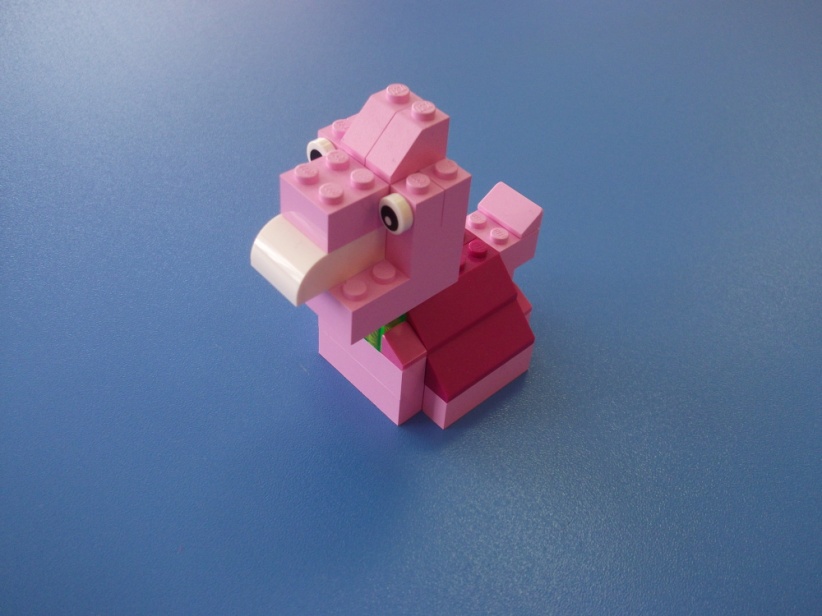


**Дидактическая игра «**Двор для уточки»

**Цель:** Развитие предложно-падежных конструкций (Р.п. ед.ч и мн.ч)

**Оборудование:** Наборы конструктора типа «Лего» для постройки диких и домашних животных, зерна пшеницы, ячменя, подсолнечника.

**Ход игры:** Ведущий предлагает игрокам собрать животных по схеме, назвать их и ответить на вопросы: «Чем накормим уточку?», «Чем уточка угостит друзей?», «Что приготовила себе уточка на обед?».





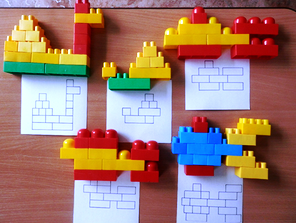
**Дидактическая игра «Построй животного по образцу»**

**Цель:** Формирование умения конструирования по плоскостному образцу с помощью конструктора типа «Лего», развивая связную речь при заучивании стихотворения про животного.

**Оборудование:** Наборы конструктора типа «Лего», карточки со схемой сборки животного, стихотворения для заучивания

**Ход игры:** Ведущий предлагает игрокам собрать животного по схеме, соблюдая пропорции и заучить про него четверостишие.





**Дидактическая игра «Веселый зоопарк»**

**Цель:** Развивать понимание образования сложных слов

**Оборудование:** Наборы конструктора типа «Лего» для постройки диких и домашних животных.

**Ход игры:** Ведущий предлагает построить животных, помогает выделить части целого. После этого части животных меняются и образуются «новые» животные, например оленепес, уткопес и т.д.





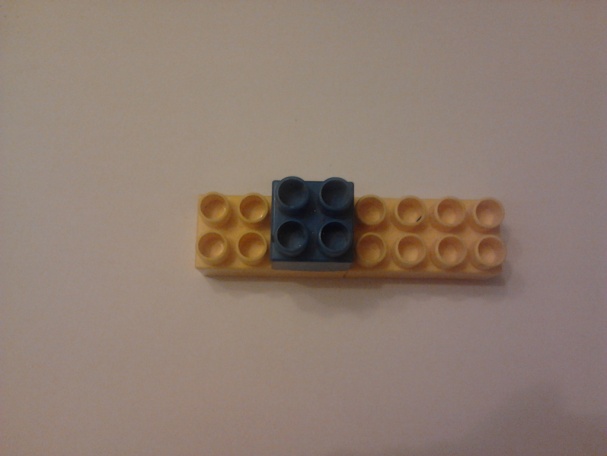
**Дидактическая игра «Гласные- согласные»**

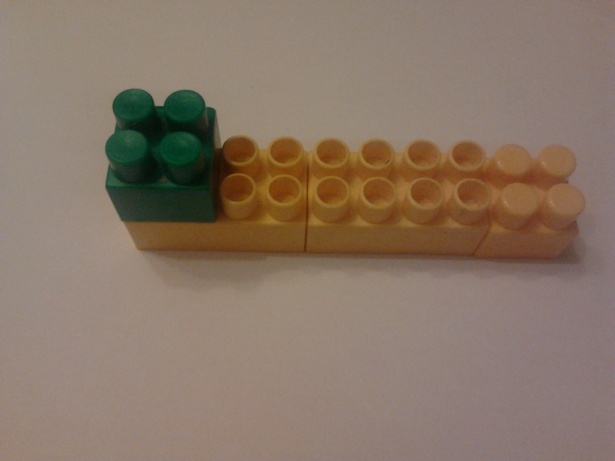
**Цель:** Закрепление понятий «гласные» и «согласные» звуки; «твердость» - «мягкость» согласных звуков.

**Оборудование:** Детали конструктора типа «Лего», красного цвета обозначают гласный звук, синие- твердые согласные звуки, зеленые- мягкие согласные.

**Ход игры:** Ведущий напоминает правила игры, дети показывают соответствующую деталь конструктора на заданный звук, на заданный слог, составляют схему к слову.







**Дидактическая игра «Составь схему предложения»**

**Цель:** Формировать умение составлять схему предложения .

**Оборудование:** Детали конструктора типа «Лего».

**Ход игры:** Ведущий напоминает правила игры, дети определяют начало и конец предложения, составляют схему предложения.

**Вариант игры (усложненный):** Существительные обозначаются красным цветом, синим- глагол, зеленым- прилагательные, желтым- предлоги.





****

**Методическая разработка по учебно-игровому набору**

**«Блоки Дьенеша»**

**Дидактическая игра «Расскажи о блоке»**

**Цель:** Формирование знаний о свойствах блоков Дьенеша;

**Оборудование:** игровой набор «Логические блоки Дьенеша», схема описания блоков.

**Ход игры:** Ребенок выбирает блок и по схеме описывает все его свойства.



**Дидактическая игра " Сколько? "**

**Цель игры:** Формировать умение задавать вопросы;

**Оборудование:** логические блоки Дьенеша, фишки;

**Описание игры:** Дети делятся на две команды. Педагог раскладывает логические фигуры в любом порядке и предлагает детям придумать вопросы, начинающиеся со слов "Сколько..." За каждый правильный вопрос фишка. Выигрывает команда, набравшая большее количество фишек.

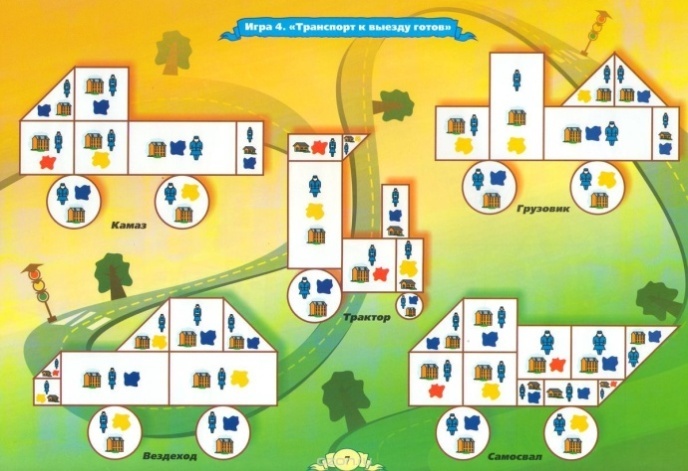
**Варианты вопросов:** "Сколько больших фигур?" "Сколько красных фигур в первом ряду?"(по горизонтали), "Сколько кругов?" и т.д.

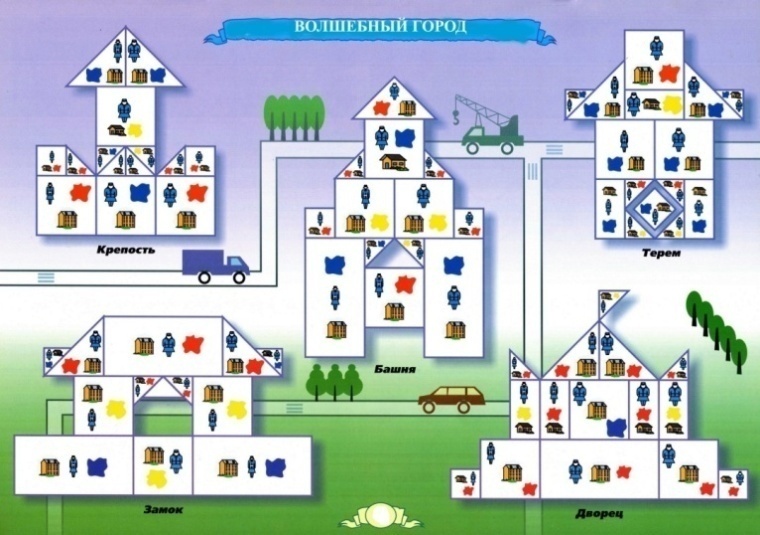
**Дидактическая игра «Выложи по схеме»**

**Цель:** Развивать умение дошкольников решать логические задачи на разбиение по четырем свойствам фигур (цвет, размер, форма, толщина);

Оборудование: логические блоки Дьенеша, схемы по темам;

**Описание игры:** Дети по схеме выкладывают рисунок, соблюдая свойства блоков;





**Дидактическая игра «Выложи и расскажи»**

**Цель:** Развивать умение дошкольников решать логические задачи на разбиение по четырем свойствам фигур (цвет, размер, форма, толщина), составляя рассказ;

Оборудование: логические блоки Дьенеша, схемы по темам;

**Описание игры:** Дети по схеме выкладывают рисунок, соблюдая свойства блоков, отгадывают загадку и составляют сюжетный рассказ по картинке.







**Дидактическая игра «Что изменилось»**

**Задачи:**

-Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине

-Развивать мышление.

**Материал:** Набор блоков Дьенеша.

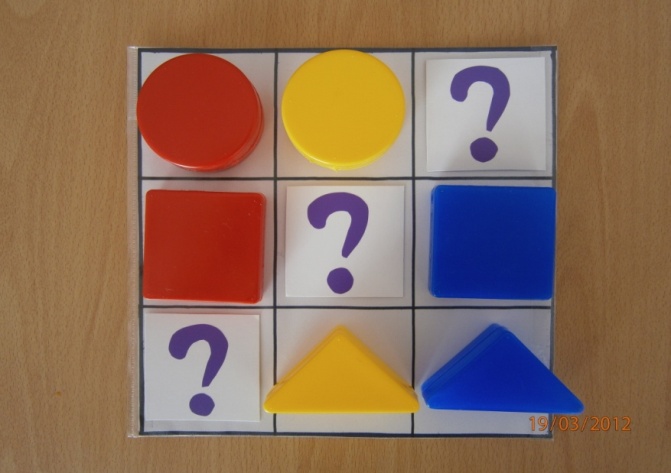
**Ход игры:** Перед ребенком на стол выкладывается несколько фигур, которые нужно запомнить, а потом одна из фигур исчезает или заменяется на новую, или две фигуры меняются местами. Ребенок должен заметить изменения.

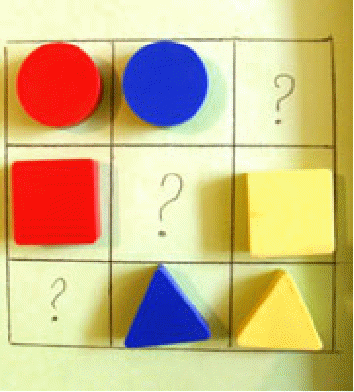
**Дидактическая игра «Заполни пропущенные клетки»**

**Цель:** Развивать умение дошкольников решать логические задачи;

**Оборудование:** логические блоки Дьенеша, карточки с пропущенными фигурами;

**Описание игры:** Дети по схеме выкладывают рисунок, соблюдая свойства блоков;





**Дидактическая игра «Найди клад»**

**Цель:** Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Развивать мышление.

**Оборудование:** Набор блоков Дьенеша.

**Ход игры:** Выкладываем перед ребенком 8 логических блоков Дьенеша, и пока он не видит, под одним из них прячем «клад» (монетку, камешек, вырезанную картинку и т.п.). Ребенок должен задавать вам наводящие вопросы, а вы можете отвечать только «да» или «нет»: «Клад под синим блоком?» - «Нет», «Под красным?» - «Нет». Ребенок делает вывод, что клад под желтым блоком, и расспрашивает дальше про размер, форму и толщину. Затем «клад» прячет ребенок, а воспитатель задает наводящие вопросы.

Затем в эту игру могут играть сами дети, соревнуясь в нахождении клада.

**Дидактическая игра « Игра с одним обручем»**

**Цель:** Развивать умение разбивать множество по одному свойству на два подмножества.

**Оборудование:** Обруч, набор логических блоков Дьенеша.

**Ход игры:** Перед началом игры выясняют, какая часть игрового листа находится внутри обруча и вне его, устанавливают правила: например, располагать фигуры так, чтобы все красные фигуры (и только они) оказались вне обруча. После расположения всех фигур предлагается два вопроса: какие фигуры лежат внутри обруча? Какие фигуры оказались вне обруча? (Предполагается ответ: «вне обруча лежат все не красные фигуры»). При повторении игры дети могут сами выбирать, какие блоки положить внутри обруча, а какие вне.

**Вариант игры**: игра с двумя обручами, игра с тремя обручами

**Дидактическая игра «Заселим в домики»**

**Цель:** Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур, классифицировать.

**Материал:** Комплект логических блоков Дьенеша, таблицы с изображением дорожек и домиков

**Ход игры:** Перед детьми таблица. Ребенку нужно помочь каждой фигуре попасть в свой домик, ориентируясь на знаки-указатели.

**Дидактическая игра «Цепочка»**

**Цель:** Развитие умения анализировать, выделять свойства фигур, находить фигуру по заданному признаку.

**Оборудование:** Набор логических блоков Дьенеша.

**Ход игры:** Педагог проговаривает инструкцию, а ребенок по ней выкладывает цепочку.

Варианты построения цепочки:

-Построй цепочку так, чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины);

-Построй цепочку так, чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру, по размеру и толщине и т.п.);

-Построй цепочку так, чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по форме и т.д.;

-Построй цепочку так, чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разного цвета).

***Проект «Зоопарк»***

****

**Цель проекта:**Формирование у детей познавательной активности, развития и обогащения творческого потенциала посредством конструирования с использованием деталей из конструктора lego

**Задачи проекта**:

* развивать у детей познавательный интерес к конструированию;
* формировать любознательность и воображение;
* воспитывать умение обдумывать, искать различные способы построек животных
* развивать конструкторские возможности;
* создавать условия для становления коммуникативных способностей в процессе совместных действий;
* развивать свободное общение со сверстниками и взрослыми, способствовать формированию диалогической речи.

**Этапы внедрения проекта:**

**Организационный:**

1. Составление поэтапного плана работы над данным проектом.
2. Анализ проблемы: повышение познавательного интереса детей в различных видах деятельности посредством игр с предметами, развитие творческих способностей детей через создание животных из конструктора.
3. Создание банка идей по данной теме; подбор дидактического материала, наглядных пособий; подбор методической литературы по данной теме.
4. Подбор необходимого оборудования и пособий для практического внедрения проекта, обогащения предметно – развивающей среды для развития творческого потенциала детей .

**Основной:**

1. Планирование деятельности и мероприятий.
2. Разработка конспектов различных видов детской деятельности.

**Заключительный:**

1. Определение и составление новых форм работы с детьми для развития и поддержания интереса к конструированию.
2. Ознакомление родителей с изготовлением животных и зоопарка с целью развития и активизации познавательных и творческих способностей детей.

**Результат проекта:**развитие конструкторских способностей детей, познавательного интереса, творческой активности; воображения, самостоятельной познавательной игровой деятельности; мелкой моторики; умения активно сотрудничать с детьми и взрослыми в условиях простых проблемных ситуаций.

**Условия реализации проекта:**

-доверительное отношение между детьми , родителями, педагогом; -организация и интеграция различных видов детской деятельности; -системность и периодичность запланированных мероприятий.

Литература:

1.Кайе В.А. Конструирование и экспериментирование с детьми 5-8 лет. Методическое пособие. М.: ТЦ Сфера, 2015.

2.Белая К.Ю. Инновационная деятельность в детском саду: Методическое пособие. М., 2005.

