

Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение
«Детский сад № 209 «Эврика»
города Чебоксары Чувашской Республики

Консультация
по образовательной области
«Художественно-эстетическое развитие»
для детей раннего возраста
на тему:
«Необычные игры с помощью конструктора»

Подготовила: Рогозина Н.А.,
педагог дополнительного образования

Чебоксары, 2022.

Сценарии для игр

Маленьким детям очень нравится играть в прятки — искать спрятанные конфеты, игрушки, домашних животных. В такие игры легко интегрировать конструктор: покажите ребенку домик, вместе с ним его разберите, попросите выйти из комнаты и спрячьте все детали — блоки с окошками, декоративный заборчик, черепичную крышу, двери и лестницу. Вместе вспомните, как выглядела постройка, найдите детали и соберите ее снова.

Играть в конструктор намного интереснее, если в наборе есть фигурки животных, человечки и другие действующие лица. Когда есть герои, сценарии для игр придумывать намного проще. Например, можно построить целый город и поселить в нем зверей или проложить скоростную трассу из комнаты в коридор и следить, чтобы водители игрушечных машинок соблюдали правила дорожного движения.

С помощью конструктора можно моделировать ситуации, в которых рано или поздно окажется ребенок. Для этого подойдут тематические наборы с определенными сюжетами и героями, например, посвященные разным местам (зоопарк, кафе), событиям (пикник, путешествие), профессиям (ветеринарная клиника, строительная площадка, полицейский патруль).

Многие девочки любят играть с фигурками животных. Набор с лошадками, стойлом, загонем и аксессуарами для ухода за животными поможет рассказать о профессии жокея, конюха, ветеринарного врача и, возможно, послужит поводом к записи в настоящую конноспортивную секцию.

Кроме того, с помощью конструктора с фигурками можно обсудить с ребенком его переживания, проблемы и страхи. В игре все происходит понарошку, поэтому моделировать ситуации намного легче. С помощью животных и кубиков с изображением еды ребенок может рассказать

историю о том, как два пингвина не смогли поделить между собой свежую рыбу. Из-за этого лучшие друзья поссорились и не разговаривают уже два дня. Таким образом, родителям становится понятно, что ребенок не поделил с другом любимую игрушку или конфеты, а теперь очень переживает. Узнав причину беспокойства, не выходя за рамки игры, помогите ребенку помириться с другом. Пусть к одному из пингвинов подойдет морской лев и посоветует разделить рыбу поровну, а потом покататься вместе с горки. Таким образом ребенку станет понятно, что нужно предложить другу помириться и начать играть по очереди. Вообще, сценарии, которые ребенок разыгрывает чаще всего — это вопросы, которые его интересуют, темы, которых он старается избежать — более глубокие переживания. Не бойтесь задавать уточняющие вопросы, но только в контексте игровых персонажей: «Какие чувства испытывал пингвиненок во время ссоры?» или «Хочет ли пингвиненок помириться со своим другом?» Завершайте игру на веселой ноте. Пусть после примирения оба пингвиненка станцуют смешной танец или съедят клубничное мороженое.

Если ребенок видит знакомых сказочных героев, персонажей мультфильмов и детских книг, у него сразу повышается интерес к игрушке. Он вспоминает знакомую сказку, разыгрывает уже виденный им по телевизору или на планшете сюжет из мультфильма, а затем начинает фантазировать. Придумывайте вместе с ним новые истории целиком, а потом расскажите начало истории, а остальное ребенок должен придумать сам. Например, начало: русалочка Ариэль целыми днями резвится и качается на волнах в компании верных друзей — рыбки Флаундер и краба Себастьяна. Она знакомится с новым жителем Подводного царства — принцем Эриком и влюбляется в него. И вот однажды принц загадочно исчезает... Вспоминая и придумывая новые

сюжеты, дети узнают мир вокруг себя, учатся последовательно мыслить, у них раскрываются творческие способности.

Для мальчиков постарше можно придумать историю о том, как отважные «тачки» решили устроить состязание. Во время очередного круга скоростного ралли у Молнии МакКуина неожиданно закончился бензин. Чико Хикс может помочь ему, но тогда он не выиграет гонку. Объясните ребенку, что хоть они и не друзья, но помогать нужно всем, кто оказался в беде. Тем более, что у нас есть Мэтр, который всегда готов помочь добраться до ближайшей бензоколонки... Когда ребенку надоест играть в гонки, постройте для машинок гараж, автосервис и шиномонтаж и расскажите, для чего они нужны в реальной жизни.

Мастер-класс «Лего-рисование»

Цель: Показать родителям как можно формировать у детей художественно-творческих способности через выполнение заданий с использованием интересной и необычной изобразительной техники, неизвестного материала.

Задачи:

- развитие мелкой моторики пальцев рук и координации движений у детей, через использование нетрадиционной техники рисования;
- развитие интереса к различным нетрадиционным техникам рисования;
 - развитие творческих способностей и экспериментирования;
 - воспитание у детей чувства прекрасного;
 - формирование у родителей умений организовывать совместную творческую деятельность с детьми через использование нетрадиционных техник рисования;
- формирование у родителей интереса к деятельности детей на занятиях изобразительной деятельностью.

Материалы и инструменты:

- Альбомный лист

- Акварельные краски или гуашь
- Кисточка
- Баночка с водой
- Детали конструктора ЛЕГО

Ход Мастер-класса

Педагог приглашает родителей пройти и сесть за любой понравившийся стол. Обращает внимание на оборудование и материалы на столах, на презентацию.

- Мы открыли мастерскую. Полюбуйтесь - вот какую! Приглашаем всех учиться, вместе весело трудиться!

- Я предлагаю вам сегодня тоже не остаться равнодушными, и на практике освоить одну из техник нетрадиционного рисования. И хочу познакомить вас с такой техникой как – лего-рисованием.

- Ребята, как вы думаете, как и чем мы будем рисовать?
- Верно, мы будем рисовать деталями конструктора ЛЕГО. Мы будем делать отпечатки на бумагу.

1. Для начала выбираем деталь из конструктора ЛЕГО и при помощи кисточки покрываем краской ту часть, которая будет оставлять отпечаток

2. Прикладываем окрашенную деталь к листу и оставляем отпечаток

3. Получаем картину