

*Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение «Детский сад «Колобок»
городского округа Рефтинский*

представляет новый проект



**Сборник интерактивных игр,
направленных на формирование
предпосылок инженерного мышления
в старшем дошкольном возрасте**



го Рефтинский, 2025 г.

Инженерное мышление – это вид познавательной деятельности, направленной на исследование, создание и эксплуатацию новой высокопроизводительной и надежной техники.

Структура инженерного мышления



Предпосылки для развития инженерного мышления

- Развитие высших психических функций: памяти, восприятия, мышления и речи, внимания, воли, воображения, творчества и креативности.
- Развитие способности предвидеть и прогнозировать путь и результаты осуществляемой или предстоящей деятельности.
- Развитие представлений о предметном мире и социальной действительности.
- Разносторонне развитие в процессе организации различных видов детской деятельности.

Мы предлагаем вашему вниманию сборник игр, способствующих развитию различных компонентов инженерного мышления, которые возможно использовать на занятиях, в совместной деятельности и как отдельный вид деятельности.

Ведущим видом деятельности дошкольника является игра!



1. Профессиональное самосознание, как ведущий компонент инженерного мышления – это сложное личностное образование, формирующееся под воздействием профессиональной среды, общения с профессионалами и активного участия субъекта в профессиональной деятельности. Оно включает в себя: сознание своей принадлежности к определённой профессиональной общности; знание о степени своего соответствия профессиональным эталонам, о своем месте в системе профессиональных ролей; знание о своих сильных и слабых сторонах, путях совершенствования.

Игры для развития профессионального самосознания:

«Чьи это вещи?»

Цель: уточнение и расширение знаний о технических профессиях; активизация словарного запаса по заданной теме; знакомство с техникой и технологиями, которые используются на градообразующих предприятиях.

Оборудование: мешочек с предметами, относящимися к определенной профессии, или коробочка с картинками (например, у строителя – каска, мастерок, шуруповерт и пр.; у электрика – кусок провода, отвертка, фонарик и пр.); фотографии или картинки с изображением профессий и отдельно подробные изображения техники работы с отдельными предметами.

Инструкция: «Посмотрите, у меня в мешочке что-то есть. Хотите угадать, что там лежит? Сейчас мы будем передавать мешочек по кругу и наощупь угадывать, что там лежит. Затем вместе проверять, правильно угадали или нет». После того, как вещь названа правильно, дети должны сказать, для какой профессии они нужны. Вещи раскладываются в соответствии с принадлежностью к определенной профессии рядом с изображением представителя этой профессии.

Усложнения:

1. Предложить детям рассказать, для чего нужен тот или иной инструмент. В каких работах он еще используется.
2. Спросить, какие еще вещи представителей выбранной профессии они знают и для чего они нужны.



«Электростанция»

Цель: уточнение и расширение знаний о технических профессиях, необходимых для работы на электростанции; активизация словарного запаса и представлений по заданной теме.

Оборудование: картинки или фотографии с изображением профессий, необходимых для работы на электростанции; фотографии основных цехов и мест работы разных рабочих данного предприятия; аналогичные картинки или фотографии других хорошо знакомых предприятий (например, завод золобетонных изделий, птицефабрика и т.д.)

Инструкция: «Ребята, перед вами фотографии нашей Рефтинской ГРЭС и других предприятий поселка. Ваша задача выбрать только те изображения, которые относятся к электростанции». Дети по очереди подходят к столу или доске и откладывают нужные фото и обосновывают свой выбор.

Усложнения:

1. Дети рассказывают, чем занимаются на Рефтинской ГРЭС в разных цехах (по фото и иллюстрациям).
2. Называют профессии, изображенные на картинках, которые необходимы для работы на Рефтинской ГРЭС и рассказывают, что о них знают.
3. Называют профессии, которых нет на картинках, но они есть и необходимы на электростанции.
4. Поясняют, почему не выбрали оставшиеся картинки и объясняют, к каким предприятиям они относятся.
5. Уточнить, какие профессии необходимы, например, и на электростанции, и на птицефабрике.





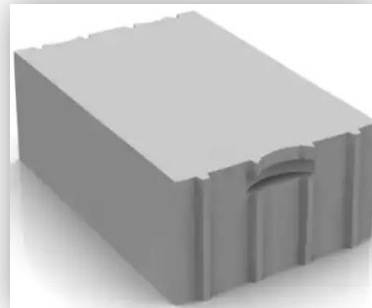
«Увижу результат – узнаю профессию»

Цель: уточнение и расширение знаний о технических профессиях и результатах их труда, активизация словарного запаса по заданной теме; знакомство с техникой и технологиями, которые используются на градообразующих предприятиях.

Оборудование: картинки или фотографии хорошо знакомых предприятий (например, завод золобетонных изделий, птицефабрика и т.д.); картинки или фотографии с изображением профессий, необходимых для работы на этих предприятиях; фотографии продуктов градообразующих предприятий и мест их применения.

Инструкция: воспитатель объясняет детям, что многие профессии можно узнать по результату труда. Детям предлагается выбрать карточки с изображением продуктов труда. Затем они должны самостоятельно найти (и назвать) в ряду других карточек – предприятие и его сотрудников, производящих данный продукт.

Усложнения: педагог задаёт вопрос, дети должны ответить тем же предложением, только вместо слова «кто» вставить название профессии человека. Например: «Кто работает на стройке?» - строитель.



Квест «Путешествие по предприятию» (игра проводится в рамках клубного часа)

Цель: уточнение и расширение знаний о градообразующих предприятиях; знакомство с профессиями, с техникой и технологиями, которые там используются.

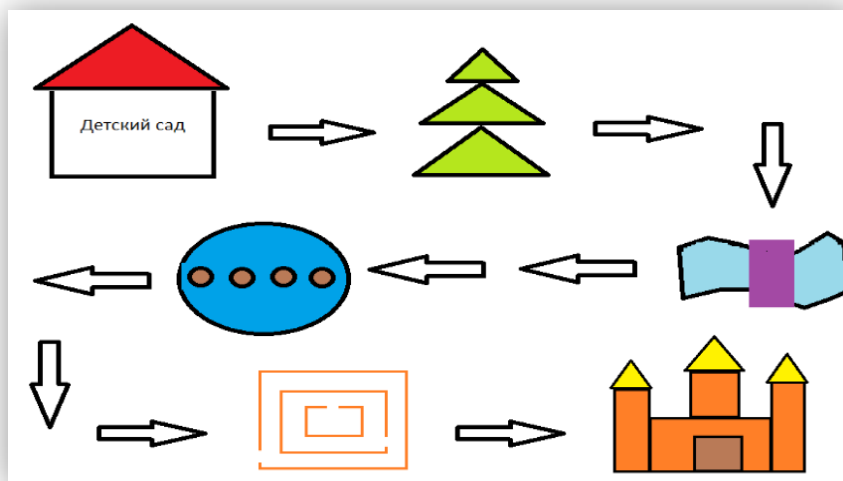
Оборудование: картинки или фотографии, макеты, модели цехов предприятия; картинки или фотографии с изображением профессий и специальностей, востребованных там; фотографии продуктов (муляжи, если есть возможность сделать) и мест их применения; костюмы работников предприятия; декорации предприятия и оборудования (из мягких модулей, картона, конструктора и пр.)

Подготовка: дети старшего дошкольного возраста выбирают градообразующее предприятие, где они хотели бы организовать квест для своих друзей из других групп. Собирают о нем необходимую информацию, придумывают задания, игры с ним связанные. Готовят с помощью взрослых костюмы, декорации, атрибуты.

Инструкция для детей, которые пришли на квест: «Ребята, сегодня мы приглашаем вас совершить квест по предприятию... У вас есть карта (маршрутный лист), согласно которому пройдет ваше путешествие. На каждом этапе вам надо будет выполнить задания и получить ключ (наклейку) в маршрутный лист. Если вы сумеете собрать все ключ, то получите приз!».

Примерные задания:

1. Собрать транспорт, на котором можно доехать до этого предприятия (самокат, велосипед, автобус, автомобиль и пр.) из разрезных картинок, которые выдают одну на 2-3 человек.
2. Конструкторское бюро. Инженеры-конструкторы. Рассказ о том, чем занимаются инженеры-конструкторы. Детям можно предложить выполнить постройку по схеме или наоборот схему по постройке (индивидуальное задание или в парах).
3. Программное обеспечение предприятия. Инженер-программист. Рассказать и показать с помощью презентации о компьютерных программах предприятия, которые обеспечивают его эффективную работу. Предложить решить головоломки, ребусы, упражнения на классификацию, исключение лишнего на планшете (ноутбуке или большом экране).
4. Лаборатория эколога. Эколог. Детям предлагают выполнить несложные опыты и эксперименты с водой, воздухом, песком и пр., которые проиллюстрируют важность работы эколога на предприятии.
5. Производственный цех. Инженер-технолог. Здесь необходимо кратко и доступно показать основную работу, технологию предприятия. Предложить построить или достроить макет (модель) цеха или сделать модель продукции, или оборудования из конструктора Лего.
6. Служба безопасности. Краткий рассказ о ее работе на этом предприятии. Детям предлагают решить лабиринты выхода из помещения (на листочках).
7. После завершения квеста выдаются подарки – приглашения на экскурсию на это предприятие (или настольная игра по теме, раскраска и пр.).



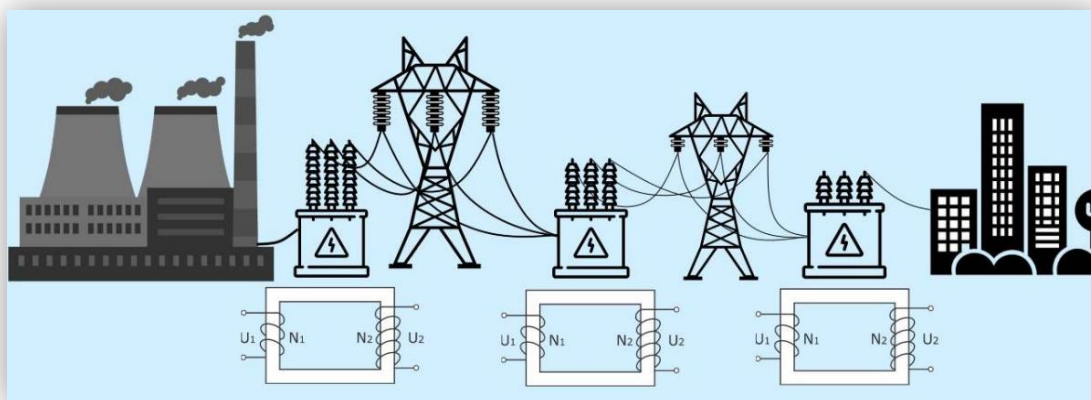
«В мире современных технологий»

Цель: уточнение и расширение знаний о промышленных градообразующих предприятиях; знакомство с технологиями, которые там используются; продуктами производства.

Оборудование: картинки или фотографии, макеты, модели цехов предприятия; картинки или фотографии с изображением профессий и специальностей, востребованных там; фотографии продуктов (муляжи, если есть возможность сделать); конструкторы (из которых возможно сделать технологическую ленту).

Подготовка: дети старшего дошкольного возраста выбирают предприятие, технологию которого они хотели бы изучить. Экскурсии на предприятие (в том числе виртуальные), встречи с родителями-работниками предприятия. Дидактические и сюжетно-ролевые игры по теме.

Инструкция: «Например, сегодня мы с вами построим цепочку, с помощью которой образуется электрический ток. Для этого мы будем использовать электронный конструктор «ЗНАТОК», конструктор Лего, конструктор «Строитель». С их помощью мы сможем изучить, как появляется электрический ток.



2. Рациональный компонент инженерного мышления включает в себя теоретическую и методологическую основу, которую составляют знания: технические, технологические, естественно-научные, инженерные. Также к рациональному элементу относят логическое мышление, с помощью которого человек пользуется четкими и конкретными понятиями.

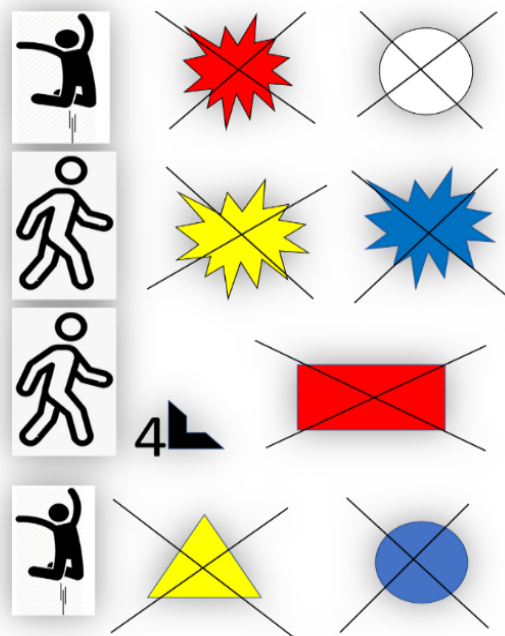
Игры для развития рационального компонента инженерного мышления:

«Геометрическая дорожка» дидактическая игра для дошкольников.

Цель: закреплять знания детей о геометрических фигурах и учиться их различать.

Оборудование: карточки с заданиями, блоки Дьёныша, коврик с геометрическими фигурами.

Инструкция: Дети вытягивают карточку с заданием и выполняют. Выкладывают друг для друга дорожку из блоков Дьёныша, по которой они должны пройти или пропрыгать. Проходят по маршруту (устные указания взрослого). Например: пройти по фигурам с тремя углами и т.д.


















«Найди место кубику»

Цель: упражнять в счёте в пределах 10, закреплять знание цветов и умение их дифференцировать, развить зрительное восприятие, мышление, внимание, память.

Оборудование: поле для игры, кубики из поролона.

Инструкция: Дети расставляют кубики на поле в соответствии с подсказками, в итоге должна получиться определенная фигура. Решая пример, дети определяют количество кубиков на клетке, а рисунок подсказывает цвет кубика, в итоге должна получиться определённая фигура.

3-2= 	5-2= 	7-4= 
2+1= 	4-1= 	4-2= 
9-7= 	8-6= 	10-9= 

1 	2 	3 
	1 	2 
		1 

«Геометрический конструктор»

Цель: формирование наглядно-образного мышления, устойчивости и произвольности деятельности, творческой фантазии и креативных способностей.

Оборудование: Танграм, Колумбово яйцо.

Инструкция:

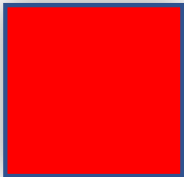

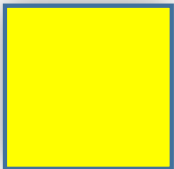
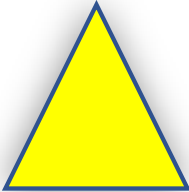
1. Дети строят фигуры по схеме.
2. Выложить сказочных героев по прочитанной сказке без схем.
3. Придумать фигуру по собственному замыслу.

«Геометрическое sudoku»

Цель: развитие логического мышления, наблюдательности, внимания, памяти.

Оборудование: поле для игры, геометрические фигуры и детали, карточки с заданиями.

Инструкция: Дети должны расставить недостающие фигуры(детали) в свободные ячейки так, чтобы расположенные фигуры не повторялись ни по вертикали (столбцы), ни по горизонтали (строки). Они расставляют недостающие фигуры в свободные ячейки по цветам так, чтобы расположенные фигуры не повторялись ни по вертикали (столбцы), ни по горизонтали (строки). У них только пустое игровое поле, нужно разложить фигуры по своим местам, опираясь на ранее полученные знания.

«Математический твистер»

Цель: закрепление навыков счёта до 10, состава числа, сложения и вычитания чисел в пределах десяти, сравнивать в пределах 10.

Оборудование: игровое поле, кубики, карты игры уно.

Правила игры: Дети бросают 2 кубика на одном, из которых задания, на другом цвет (цвет можно выбирать рулеткой от твистера). Определив какое задание и на каком цвете, дети берут соответствующие ответу и цвету карты и кладут на поле. Игра продолжается пока всё поле не будет закрыто.

3. Аксиологический компонент инженерного мышления – это ценностное отношение к окружающему миру и возможностям человека, проявляющееся через признание общечеловеческих ценностей в области духовной и материальной культуры, а также понимание необходимости сохранения человеческой идентичности.

Игры для развития аксиологического компонента инженерного мышления:

«Конструируем наоборот»

Цель: формировать умение детей преобразовывать объект с помощью приемов фантазирования, создавая новые технические модели. Создание условий для формирования общечеловеческих ценностей в области духовной и материальной культуры.

Оборудование: набор карточек со схемами технических моделей, куб с изображением преобразователей или просто кубик с точками, но каждая точка в игре приобретает свое значение («увеличить-уменьшить размер», «увеличить-уменьшить количество деталей», «разделение-объединение»), наборы разнообразных конструкторов.

Инструкция: задача каждого игрока создать из любого из предложенных конструкторов новую техническую модель, используя задания куба. Дети по очереди выбирают карточку со схемой технической модели, затем с помощью куба (бросают куб и смотрят на задание) выполняют определенное преобразование. Например: игроющему досталось задание «увеличение количества деталей». Ребенок может изменить свою техническую модель, добавляя при строительстве новые детали.



«Богатство Урала»

Цель: развитие ценностного отношения к окружающему миру и возможностям человека, проявляющееся через признание общечеловеческих ценностей в области духовной и материальной культуры. Воспитание уважительного отношения и чувства гордости за свою страну, ее природные богатства, людей труда, благодаря которым эти богатства становятся общим достоянием.

Подготовка: знакомство дошкольников с природными богатствами Урала (полезными ископаемыми, самоцветами и пр.) с предприятиями по их добыче и переработке, технологической линии переработки, а также с получаемыми из них продуктами.

Оборудование: набор карточек с изображением полезных ископаемых Урала, предприятий по их переработке и продуктов, получаемых в результате их переработке.

Инструкция: «Ребята, вам надо составить технологические карты «Богатства Урала». Каждый из вас вытягивает сначала карточку с продуктом, полученным после переработки полезного ископаемого, а затем ищет соответствующие карточки с предприятием по его переработке, технологической линии, а также исходный продукт (само полезное ископаемое). После того, как логическая цепочка будет построена вам надо будет рассказать нам о выбранном полезном ископаемом и продуктах из него получаемых. Например, ребенок вытягивает карточку с изображением колечка с изумрудом. Потом он ищет карточки предприятия, где его изготовили, затем схему технологической линии и изображение исходного продукта – изумруда (камня).



«Чистая капелька»

Цель: развивать умения дошкольников создавать технический объект по его признакам; воспитание ценностного отношения к окружающему миру, стремления к природоохранной деятельности.

Материал: набор карточек с изображением схем технических объектов, наборы конструкторов; материалы для экспериментов по очистке воды (грязная вода, пустые стаканы, воронки, марля, плотная ткань, магнит).

Подготовка: беседы о важности сохранения чистой воды на Земле, знакомство с работой очистных сооружений.

Инструкция: «Ребята, мы с вами обсуждали как важно для здоровья человека и всего живого на Земле использовать только чистую воду. К сожалению, очень часто работа

промышленных предприятий загрязняет воду. Поэтому очень важно, чтобы на каждом таком предприятии эффективно работали очистные сооружения, станции очистки воды. Сейчас мы разделимся на группы и начнем работу. Первая группа будет строить приемный колодец. Вторая группа делает станцию для откачки воды. Третья группа организует лабораторию по очистке воды. Четвертая группа строит жилой дом. Пятая группа подведет трубы от водоема ко всем постройкам. Когда строительство будет завершено, то мы проведем наш эксперимент «Чистая капля».



«Путешествие на звезду Бодрость» (полоса препятствий в спортивном зале)

Цель: формирование ценностного отношения к своему здоровью как самому большому богатству, которое надо беречь и преумножать; развитие крупной и мелкой моторики; пространственных представлений, создание условий для межполушарного взаимодействия.

Оборудование: гимнастические скамейки, дорожки «ладонь-нога»; «тоннель» и дуги для пролезания; балансировочные диски; маленькие мячики, кубики.

Инструкция: «Ребята сегодня мы с вами сделаем еще один шаг к укреплению своего здоровья и отправимся на чудесную звезду «Бодрость». Посмотрите на карту. Нам предстоит преодолеть несколько препятствий, которые сделают нас сильнее и бодрее. Сначала мы произведем сортировку космического мусора, для этого нам надо проползти по скамейкам и переставить кубики как казано на схеме. Затем нас ждет лунная дорожка, по которой надо пройти, опираясь на руки и ноги. С помощью балансировочного диска и маленького мячика нам предстоит разгадать космический код. Вдоль стены мы должны пройти четко по следам рук и ног, чтобы преодолеть гравитацию. Потом нас ждут гонки на луноходах (передвижение по заданному маршруту прыжками, шагами и бегом). Далее нам необходимо проползти через тоннель, спасаясь от метеоритного дождя. Как только мы завершим наш маршрут нас ждет ракета, которая поможет нам снова попасть домой».

Инструкция: «Очень важно решить, какая профессия тебе больше всего нравится, какие качества и умения необходимы для ее получения. Сейчас вы выберете себе карточку с изображением той профессии, которую хотели бы получить. Если ее нет на нашем игровом поле, то вы можете ее схематично изобразить на чистой карточке. Затем вы переходите на поле профессионально необходимых умений и выбираете то, что вам пригодится. Потом вы рассматриваете профессионально важные качества и подбираете самое нужное. Если вы не нашли то, что вам может пригодиться, то можете нарисовать на чистых карточках. Последнее игровое поле подскажет вам путь получения будущей профессии. Когда все карточки будут найдены, то вы можете составить башню своей профессии и познакомить нас с конструкцией своего профессионального будущего».



4. Логическая память как компонент инженерного мышления предполагает осмысленное, сознательное усвоение материала. Без нее трудно логически увязать между собой понятия из разных предметных областей, понять их сущность и использовать при решении практических задач. Также в структуре инженерного мышления выделяют техническую наблюдательность, ярко выраженные зрительную и моторную память, точность глазомера. По данным

психологов, новая информация усваивается и запоминается лучше, когда знания и умения «запечатлеваются» в системе визуально-пространственной памяти. Поэтому представление учебного материала в структурированном виде позволяет быстрее и качественнее усваивать новые системы понятий и способы действий.

Игры для развития логической памяти:

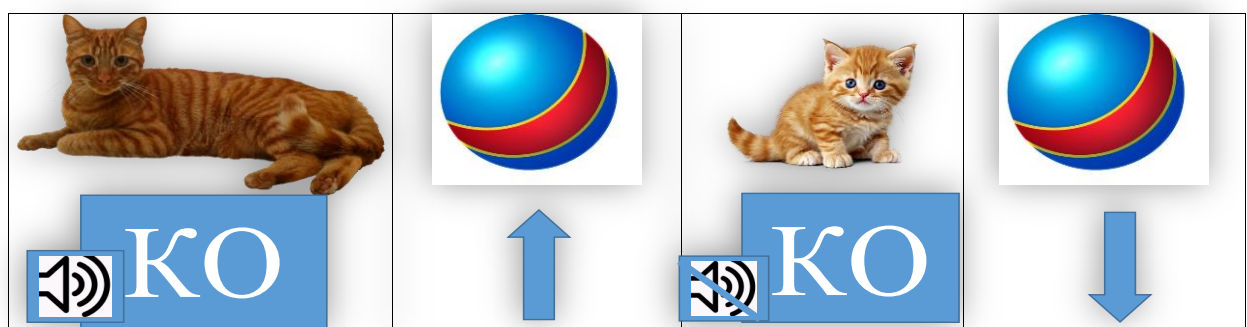
«Кошка и котенок»

Цель: развитие умения соотносить картинку и действия, которые предполагают правила игры, а также развивать умение удерживать в памяти и выполнять несколько видов инструкций.

Оборудование: схемы – картинки с изображением кошек и мячей.

Инструкция:

Педагог предлагает детям ознакомиться с правилами, которые не только рассказывает, но и демонстрирует, какое действие соответствует картинке. Картинка с большой кошкой предполагает, что ребенок подкидывает мяч вверх (в соответствии с направлением стрелки), одновременно проговаривая громко (знак звука) слог «КО» (первый слог слова «Кошка»). Картинка котенка предполагает, что ребенок ударяет мяч об пол (в соответствии с направлением стрелки), одновременно проговаривая тихо (перечеркнутый знак звука) слог «КО» (первый слог слова «Котенок»). Прослеживая строчку с кошками и котятами слева направо, ребенок подкидывает или ударяет о пол мяч, произносит громко или тихо слог «КО». Для уменьшения уровня сложности можно только бросать мяч, прослеживая строчку. Постепенно, можно добавлять произношение слога, а затем громкость голоса.



«Коза и козленок»

Цель: развивать умения соотносить картинку и действия, которые предполагают правила игры, а также развивать умение удерживать в памяти и выполнять несколько видов инструкций.

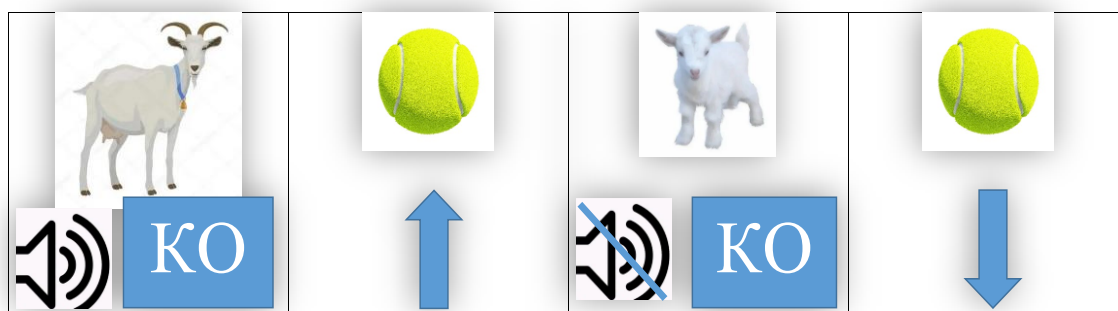
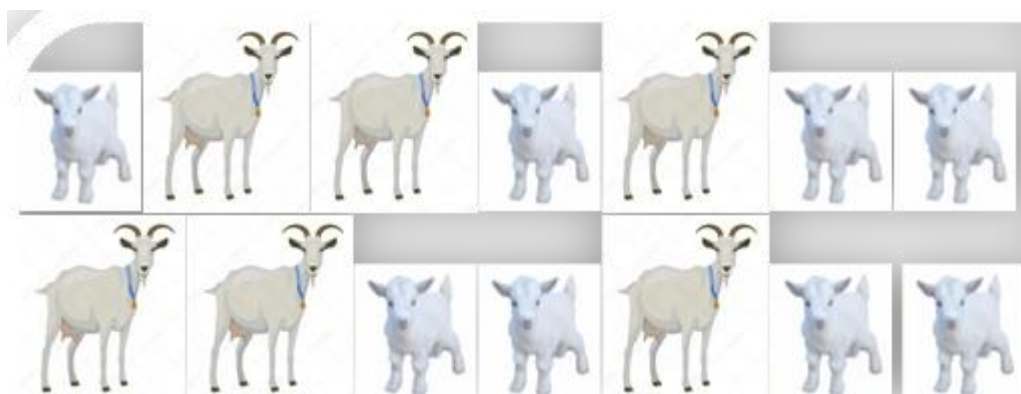
Оборудование: схемы – картинки с изображением мячиков, козы и козленка.

Инструкция:

Педагог предлагает детям ознакомиться с правилами, которые не только рассказывает, но и демонстрирует, какое действие соответствует картинке.

Картинка с козой предполагает, что ребенок подкидывает мяч вверх (в соответствии с направлением стрелки), одновременно проговаривая громко (знак звука) слог «КО» (первый слог слова «Коза»). Картинка козленка предполагает, что ребенок ударяет мяч об пол (в соответствии с направлением стрелки), одновременно проговаривая тихо (перечеркнутый знак звука) слог «КО» (первый слог слова «Козленок»). Прослеживая строчку с козами и козлятами слева направо, ребенок подкидывает или ударяет о пол мяч, произносит громко или тихо слог «КО». Для уменьшения уровня сложности можно только бросать мяч, прослеживая строчку. Постепенно, можно добавлять произношение слога, а затем изменять уровень громкости голоса.

Для повышения уровня сложности, сначала упражнение выполняется правой рукой, затем левой.



«Мозартика»

«Мозартика» — современная оригинальная технология, возникшая как симбиоз трёх глобальных психологических направлений – игротерапии, арт-терапии и психоанализа.

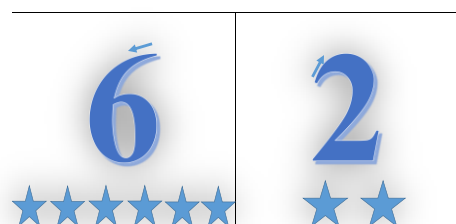
Цель: развитие всех основных когнитивных процессов – ощущение, восприятие, память, мышление, воображение, а также внимания и эстетического вкуса. Помогает ребенку узнать и освоить цвет, форму, счет, анализ, синтез, моделирование.

Инструкция: «Вам предлагается красивая и интересная игра. Она состоит из игрового поля и игровых фигурок, из которых можно собрать картинку, композицию. Соберите». Можно задавать тему композиции в соответствии с проблемной ситуацией или для закрепления, пройденного материала, например: «Транспорт на предприятиях поселка», «Дети едут на экскурсию», «Моя будущая работа» и другие.

«Воздушные цифры»

Цель: запомнить цифры при помощи зрительной и моторной памяти.

Инструкция: «Обведи цифры сначала правой рукой, а затем левой. Теперь попробуй обвести цифры двумя руками вместе».



«Пальчики и цифры»

Цель: запомнить цифры при зрительной, логике и моторной координации.

Оборудование: карточки с цифрами, указывающие количество пальчиков.

Инструкция: «В каждой строчке 2 цифры, нужно на каждую цифру выкладывать количество пальчиков, соответствующее цифре». Чтобы усложнить игру, можно затем сосчитать сколько всего было выложено пальчиков на правой и левой руке вместе. Или можно играть группой, кто быстрее справится с заданием.

4	3
2	5
1	4
3	5

«Поехали!»

Цель: закрепление темы транспорт при помощи зрительно-пространственных представлений и логического мышления.

Оборудование: 18 карточек с различными транспортными средствами, 1 карточка вокзал, 3 карточки «Запрещено», 3 стрелки. Игровое поле 20 клеток.

Инструкция: могут участвовать от 1 до 3 участников, каждому ребенку дается игрушка или картинка транспортного средства (воздушного, наземного или водного).

Все остальные картинки выкладываются на игровое поле в свободном порядке. Игра начинается с картинки вокзала (ее ставить в любое место и по ходу игры можно переключать, для усложнения игры). Игроку необходимо собрать как можно больше транспортных средств своего вида. Для того чтобы забрать транспортное средство необходимо задать маршрут от вокзала до своего транспортного средства, например, 2 клетки вправо, 2 клетки вверх. Если игрок пришел правильно, то забирает свое транспортное средство. Выигрывает игрок, первым собравший свои транспортные средства.

Усложнение:

1. Можно задавать количество смены направлений за 1 раз. На поле можно выкладывать карточки «Запрещено», тогда, клетку, где лежит эта карточка, нельзя проходить, можно только обойти.
2. Раздать детям по 1 карточке «Запрещено» и по 1 стрелке, в процессе игры каждый может выкладывать свои карточки на освободившиеся клетки. Стрелку можно выкладывать в любом направлении, тогда на этой клетке можно делать ход, только в направлении стрелки.
3. Дополнительный вариант игры: поменять карточки на любую тему, которая актуальна в данный момент, например, «Профессии»; «Звуки»; «Сказки» и другие.
4. Можно добавить кубик, проходить количество клеток, выпавшее на кубике.



«Вспомни сказку»

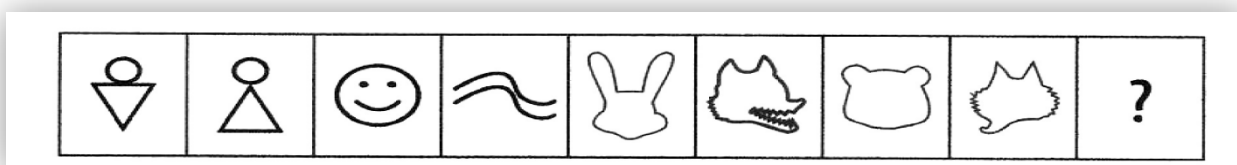
Цель: обучение пересказу (запоминанию) при помощи мнемотехники.

Оборудование: карточки со схематичным изображением основных эпизодов сказки (рассказа, стихотворения).

Инструкция: могут участвовать от 1 до 8 участников. Детям предлагается рассмотреть карточки и вспомнить к какой сказке они относятся. Затем их надо разложить по порядку и по очереди рассказать сказку (первый начинает, остальные продолжают и дополняют).

Усложнение:

1. Можно предложить детям самостоятельно выбрать предметы-заместители для героев сказки из геометрических фигур и выкладывать их в нужной последовательности по ходу рассказывания.
2. Дети могут самостоятельно схематично зарисовать основные эпизоды сказки в таблице с помощью выбранных ими геометрических фигур.
3. Старшие дошкольники могут заполнять мнемотаблицы с помощью ассоциативных картинок.
4. Каждый ребенок заполняет мнемотаблицу по своей сказке. Затем предлагает остальным угадать, что это сказка.
5. Дети заполняют по одной ячейке, соответствующей определенному эпизоду сказки. Затем угадывают, какой момент сказки у каждого. После этого выстраивают мнемотаблицу и пересказывают по очереди сказку.



5. Основа инженерного мышления и один из главных компонентов инженерного мышления – высокоразвитое творческое воображение и фантазия, владение методологией технического творчества, позволяющей сознательно управлять процессом генерирования новых идей.

Игры для развития творческого воображения:

«Волшебная фигура»

Цель: обучение дошкольников на основе восприятия заместителей предметов создавать в воображении новые образы.

Оборудование: геометрические фигуры разных цветов, полоски разной длины и ширины.

Инструкция: Дети встают в круг. Воспитатель выкладывает произвольный узор из разных фигур в центре и предлагает назвать, на что похоже это изображение. Ответы не должны повторять друг друга. Затем воспитателя в роли ведущего сменяют дети.

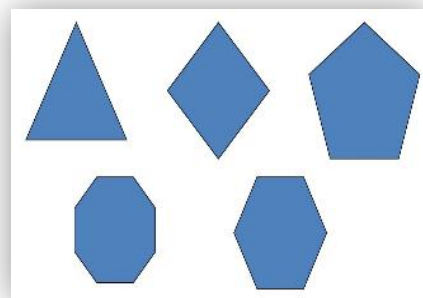
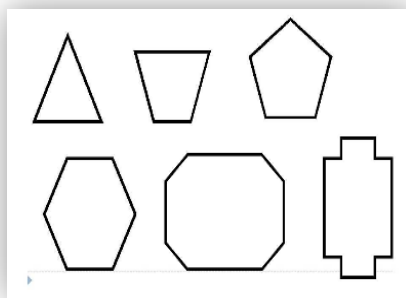
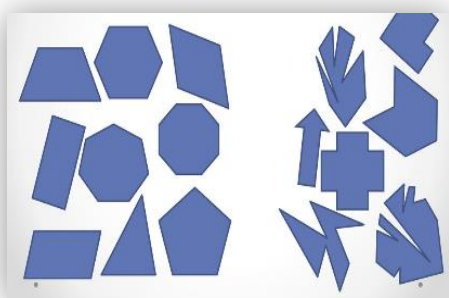


«Страна Чудес»

Цель: обучение дошкольников создавать новые образы на основе восприятия схематических изображений.

Оборудование: бумага форматом А-0, с изображением разнообразных закрашенных, желательно в один цвет фигур (многоугольников) 8-10, на любом художественном фоне (лес, город, морское дно и пр.). Можно использовать магнитную доску, лист фона и магнитные фигуры.

Инструкция: «Это – волшебная Страна Чудес, здесь возможны любые превращения. Мы с вами в удивительном лесу (саду, городе, водоеме и пр.) этой страны. Попробуйте догадаться, что что здесь изображено. Желательно, чтобы несколько фигур имели практически одинаковый контур. Далее можно предложить детям придумать историю про этот пейзаж Страны Чудес. Также можно предложить зарисовать свое видение этого пейзажа, истории.

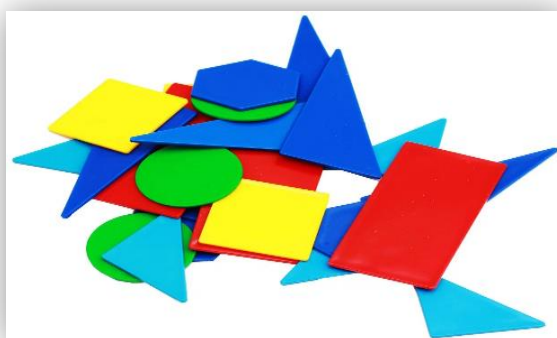


«Архитектор-волшебник»

Цель: учить детей создавать на плоскости схематичные изображения разнообразных зданий.

Оборудование: наборы вырезанных из плотного картона геометрических фигур или пластиковые наборы (одинаковые для каждого ребенка).

Инструкция: «Сегодня мы с вами превратимся в архитекторов, но волшебных и будем проектировать необычные здания. Для этого надо разные фигурки, кто как хочет, приложить друг другу так, чтобы получилось какое-то изображение. После завершения постройки важно попросить детей рассказать о своей работе, для чего или чего она предназначена. Можно также сделать тематическое конструирование по теме «Удивительные животные», «Необычный транспорт» и пр.



«Мандала в стиле техно»

Цель: развитие мелкой моторики, сенсорных и творческих способностей; накопление разнообразного кинестетического опыта; создание условий для психоэмоциональной разгрузки.

Оборудование: круги белого или просто однотонного плотного картона или плоские тарелочки, подносы (диаметр 20-25см); материал для создания мандалы – гаечки, болтики, и другие мелкие металлические детали.

Ход игры: «Сегодня мы будем составлять с вами необычную мандалу (узор) из необычного материала. Постарайтесь сосредоточиться и создать свой, совершенно необычный и оригинальный узор, не выходя за границы круга». Желательно после завершения работы расспросить детей об их постройке, о том, где можно будет ее использовать, на что она похожа. Также можно создавать мандалу из любого материала: природного, бросового и т.д.



«Покажи и угадай профессию»

Цель: развитие творческого мышления и воображения, самовыражения.

Оборудование: карточки, сложенные стопочкой. На карточках изображены разнообразные предметы или люди (люди разных профессий, предметы для разных профессий, механизмы и пр.), которые дети смогут изобразить.

Инструкция: дети должны вытягивать по очереди карточку и показывать ее содержание остальным без слов – мимикой и жестами. Остальные угадывают.



**Сборник интерактивных игр,
направленных на формирование
предпосылок инженерного мышления
в старшем дошкольном возрасте**

Составители сборника:

*Гребенкина И.А., воспитатель высшей квалификационной категории МАДОУ
«Детский сад «Колобок»,*

*Зянгильдяева М.Ю., педагог-психолог первой квалификационной категории МАДОУ
«Детский сад «Колобок»,*

*Алексеева М.Н., воспитатель высшей квалификационной категории МАДОУ «Детский
сад «Колобок».*

Редактор:

*Ведениктова Е.С., заместитель заведующего по ВМР МАДОУ «Детский сад
«Колобок»*

Издательство МАДОУ «Детский сад «Колобок»

Адрес: 624285, Свердловская область, пгт Рефтинский, ул.Юбилейная, д.1.

Тел.: 8(34365)3-10-50

E-mail: reftkolobok@mail.ru

Сайт: <https://reftkolobok.ru/>

