



Консультация для педагогов по теме «Использование конструктора «Морфан» в совместной деятельности с дошкольниками»

* **Morphun (Морфан)**- это универсальный набор конструкторов, которые развивают творческие способности и способствует гармоничному развитию ребёнка через игры, они привлекательны как для мальчиков, так и для девочек. Конструктор, который даже в собственном названии сочетает главную составляющую занимательного развития через игру и обучение – morph (превращаться) и fun (забавный). Он состоит из равносторонних треугольников, квадратов и колёсиков, которые непосредственно соединяются друг с другом или с помощью оригинальных стержней.

Конструктор Morphon очень прост в использовании, и дети быстро приобретают сноровку в сборке сначала простых, а затем и сложных моделей.

Квадратные детали дают возможность сборки по шести поверхностям против обычных двух у других производителей.

Равносторонние треугольники и квадраты представляют собой огромные возможности для конструирования.

Детали могут соединяться как горизонтально, так и вертикально множеством способов, что обеспечивает сборку трехмерных форм и моделей.

Один квадрат Morphon можно соединить с другим квадратом более, чем пятьюдесятью способами. (В обычных конструкторах не более шести

комбинаций). С Morphun легко можно создавать кривые, спирали и круги, что невозможно в конструкторах-аналогах.

Дизайн соединительных элементов Morphun просто великолепный.

Соединительными элементами с двенадцатью шлицами легко пользоваться, и они удивительно универсальны.

Из деталей-колесиков дети могут собирать модели, которые движутся, и таким образом они начинают изучать начала механики и движения.

Конструктор Morphun предоставляет детям широкие возможности для изучения дизайна, моделирования и практического воплощения своих идей.

Как и где в работе с детьми мы используем конструктор?



Использование конструктора является великолепным средством для познавательного развития дошкольников: развивает мыслительные процессы (анализ, синтез, сравнение, обобщение и т.д.), способствует развитию воображения, речевому развитию.

Поэтому конструктор мы используем на **ФЭМП (математика)**. На этих занятиях мы учим детей сравнивать детали конструктора по таким признакам как длина, ширина, высота, толщина, используя приемы наложения и приложения. Знакомим с образованием числа от одного до пяти. Детям дается возможность научиться считать и отсчитывать определенное количество предметов по образцу и названному числу, объединять детали в группы по цвету, форме. Так же на таких занятиях с конструктором формируем навыки определения пространственных направлений – лево, право.



С целью формирования интереса к техническому творчеству и предпосылок к инженерному мышлению детей предлагаем конструктор как первое знакомство с основными понятиями естественных наук и опыта построения моделей, содержащих колесные пары, рычаги и зубчатые колеса. То есть изучение одного из первых механизмов - "Вертушки", чтобы затем дети могли создать свои первые механизмы как зубчатое колесо, и более сложной механической модели «Карусель»



Речевое развитие

В процессе работы по развитию речи используем разные детали конструктора, в ходе которого дети запоминают их название, назначение,

называют форму, цвет деталей, что способствует в свою очередь обогащению словаря детей.

Действия с конструктором помогают обогащать словарь детей существительными, прилагательными, наречиями, предлогами, глаголами с приставками и др. частями речи.

Совершая игровые действия с предметами и куклами из конструктора знакомим детей с такими качествами предметов, как твердость или мягкость, гладкость или шероховатость, тяжелый или легкий предмет. В связи с этим мы видим что у детей наблюдается существенное обогащение и активизация словаря, дети активно начинают рассуждать.



В утренний и вечерний промежуток времени мы используем элементы конструктора как в индивидуальной работе, так и подгрупповой в виде Дидактической игры например: «Собери модель»

Дети собирают модель под диктовку педагога. При определении взаимного расположения деталей используются наречия "сверху", "посередине", "слева", "справа", "поперёк".

«Цветные башенки»

Дети по очереди кидают кубик, на гранях которого находятся цвета, указывающий на то, какого цвета надо взять элемент конструктора для постройки башни.

«Принеси и покажи»

Показываем образец детали и прячем, а дети находят самостоятельно такую же.

Правила игры: сначала выполняют поручение только те дети, кого назвал педагог. В игре нацеливаю детей прежде чем искать деталь, нужно хорошо рассмотреть образец и мысленно представить, что нужно найти.

Но прежде чем даю детям выбранную деталь, проверяю себя.



также конструктор (Морфан)- мы используем и в подвижных играх
Например в игре «Цветные автомобили», или «Футбол», когда строим из конструктора футбольные ворота. Можно устроить и настольный футбол. Используем в эстафетах: «Попади в цель», «Перенеси в ложке» мы используем детали конструктора и в утренней гимнастике для выполнения упражнений вместо кубика или обруча.



В индивидуальной игре мы обратили внимание, что ребенок ограничен только содержанием конструктора и собственным воображением, здесь свободно развиваются как воображение, так и самовыражение. Когда

творчество является целиком собственным делом ребенка, это сильнее всего развивает уверенность и самооценку.



Все преимущества **коллективной игры**: работа в группе, планирование, общение, согласование и совместная деятельность, -реализуются совместными усилиями, и менее способные дети получают возможность быстро обучаться, участвуя в более сложных проектах, чем те, которые доступны им при индивидуальной игре. Дети могут участвовать в проекте, покидать его и возвращаться назад, развивая тем самым такие качества, как упорство, концентрация и рефлексия. Это помогает детям легко адаптироваться и совершенствоваться, что очень важно для их дальнейшего успешного обучения.