

Использование игровых приемов в процессе обучения детей 4-5 лет конструированию из деталей конструкторов

Значение конструирования в формировании личности ребенка очень велико: развиваются технические навыки **детей**; наблюдательность, сосредоточенность, настойчивость и внимание; формируются эмоциональные и волевые качества личности – дети учатся чувствовать удовлетворение от полученного результата; они стремятся завершить строительство до конца; возникает интерес к совместному строительству и обыгрыванию того, что было построено вместе; развивается мышление, память и способность творить самостоятельно.

Все **игровые приемы в процессе обучения детей конструированию** условно можно разделить на две большие группы: **игровые** ситуации по типу режиссерских игр; **сюжетно-игровые** ситуации с ролевым поведением **детей и взрослых**.

Игровые приемы в обучении детей конструированию позволяют воспитателю анализировать и оценивать их ярко, убедительно и интересно. При этом крайне важно, чтобы **игровые** действия не только вызвали интерес к продукту деятельности, но и раскрывали ее преимущества и недостатки, а также помогали выявить причины неудач и успехов.

Игровые приемы обучения, как и другие педагогические приёмы, направлены на решение дидактических задач и связаны с организацией игры на занятии. Игру на занятии предлагает педагог, и этим она отличается от свободной игры. Игра на занятии должна быть похожа на настоящую игру. **Игровыми приемами обучения детей 4-5 лет конструированию из деталей конструктора** являются : **игровая задача**, сюжетно-

ролевой замысел, **игровые** действия и способы их выполнения; обыгрывание постройки; обыгрывание незаконченной постройки.

Актуальность **обучения детей конструированию из деталей конструктора с использованием игровых приемов** значимо для дошкольного образования, так как является средством интеллектуального развития **детей**, развивает познавательные способности, мышление, воображение; позволяет педагогу сочетать образование, воспитание и развитие дошкольников в режиме игры (*учиться и **обучаться в игре***); объединяет игру с исследовательской и экспериментальной деятельностью.

Статью опубликовала Редкова.М.Л.

МДОУ.№81.