



Методическая разработка ИГРЫ STEAM «ГЕОМЕТРИК»

**Авторская игра Ивановой Лилии
Владимировны, воспитателя МБДОУ «ЦРР-
детский сад №7 «Сказка»
Верхневиллоульского улуса, село Андреевский**

Актуальность

STEAM – это один из трендов в мировом образовании, который подразумевает смешанную среду обучения, и показывает ребенку, как применять науку и искусство воедино в повседневной жизни.

STEAM просто расшифровывается: S – science (естественные науки), T – technology (технологии), E – engineering (техническое творчество), A – art (искусство), M – mathematics (математика).

С реформой образования методику STEAM намерены внедрить во всех детских садах, и школах страны.

Многие игры, которые уже есть у нас дома, станут прекрасным инструментом для развития творческого и инженерного мышления детей. А другие STEAM-игры очень просто сделать своими руками.

Игра – это самый быстрый способ, чтобы вовлечь и развить воображение детей. Поэтому мы сделали игру «Геометрик», который представит ребенку все идеи STEAM. Такая простая, но умная игра будет поощрять ребенка, изобретать, создавать и мечтать.

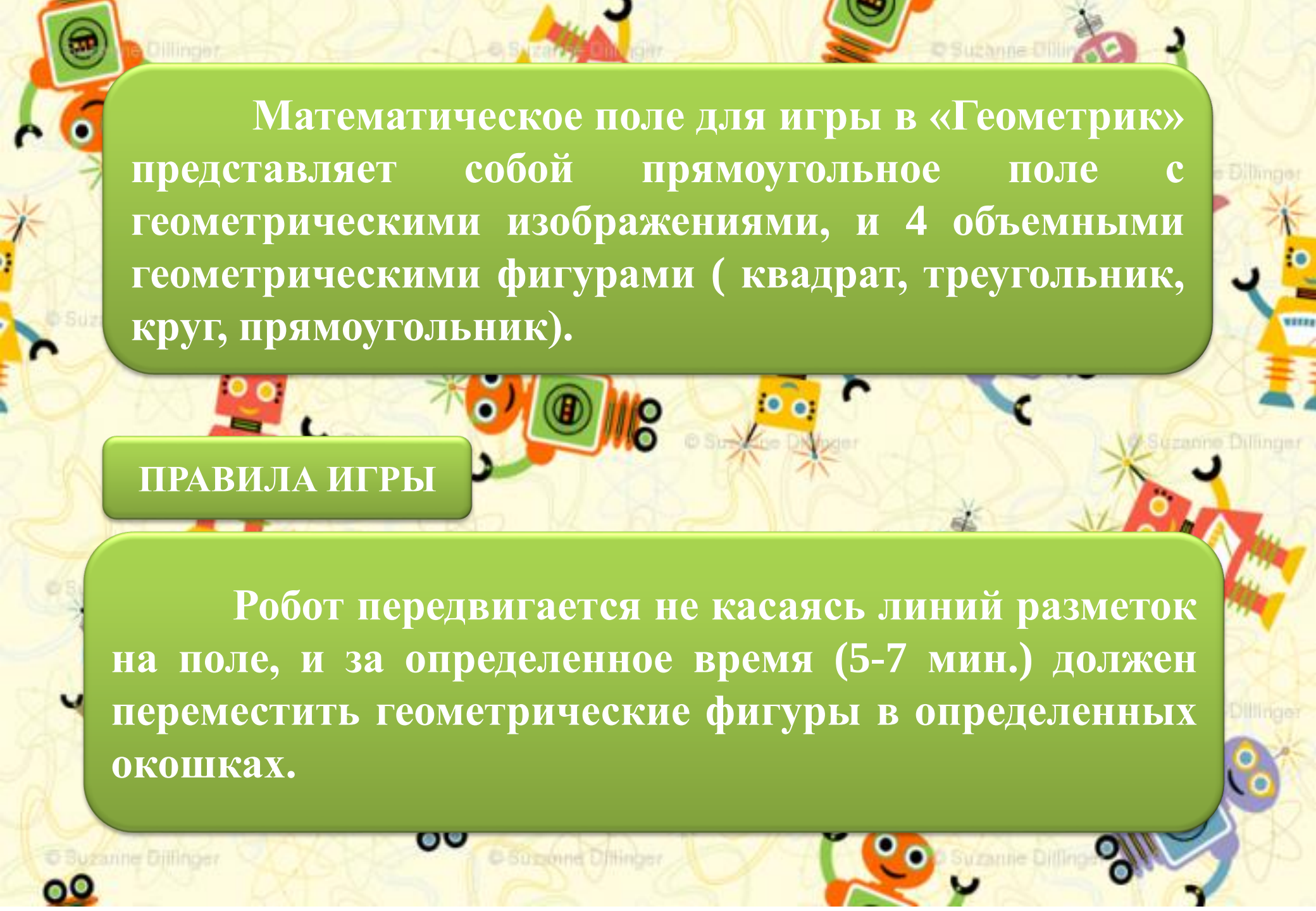
Цветные геометрические фигурки помогут ребенку научиться узнавать формы и цвета, осваивать счет, такая игра поможет детям лучше ориентироваться в пространстве, а к тому же – еще и неплохо конструировать.

ЦЕЛИ:

- Совершенствовать умение ориентироваться в окружающем пространстве, понимать смысл пространственных отношений (вверху, внизу, слева, справа);
- Закреплять знание цифр, названий геометрических фигур, цвета и величины;
- Развивать внимание ребенка.

ЗАДАЧИ:

- Развивать умение ориентироваться на плоскости и решать задачи в системе координат;
- Развивать умение работать по схеме;
- Развивать мелкую моторику и координацию движений руки;
- Развивать сенсорные способности, смекалку, воображение;
- Развивать индуктивное и дедуктивное мышление, дать представление о симметрии, трансформации размера, формы, числа, формирование логико-математических представлений у детей;
- Способствовать развитию интереса, любознательности, внимания, наблюдательности и самостоятельности.

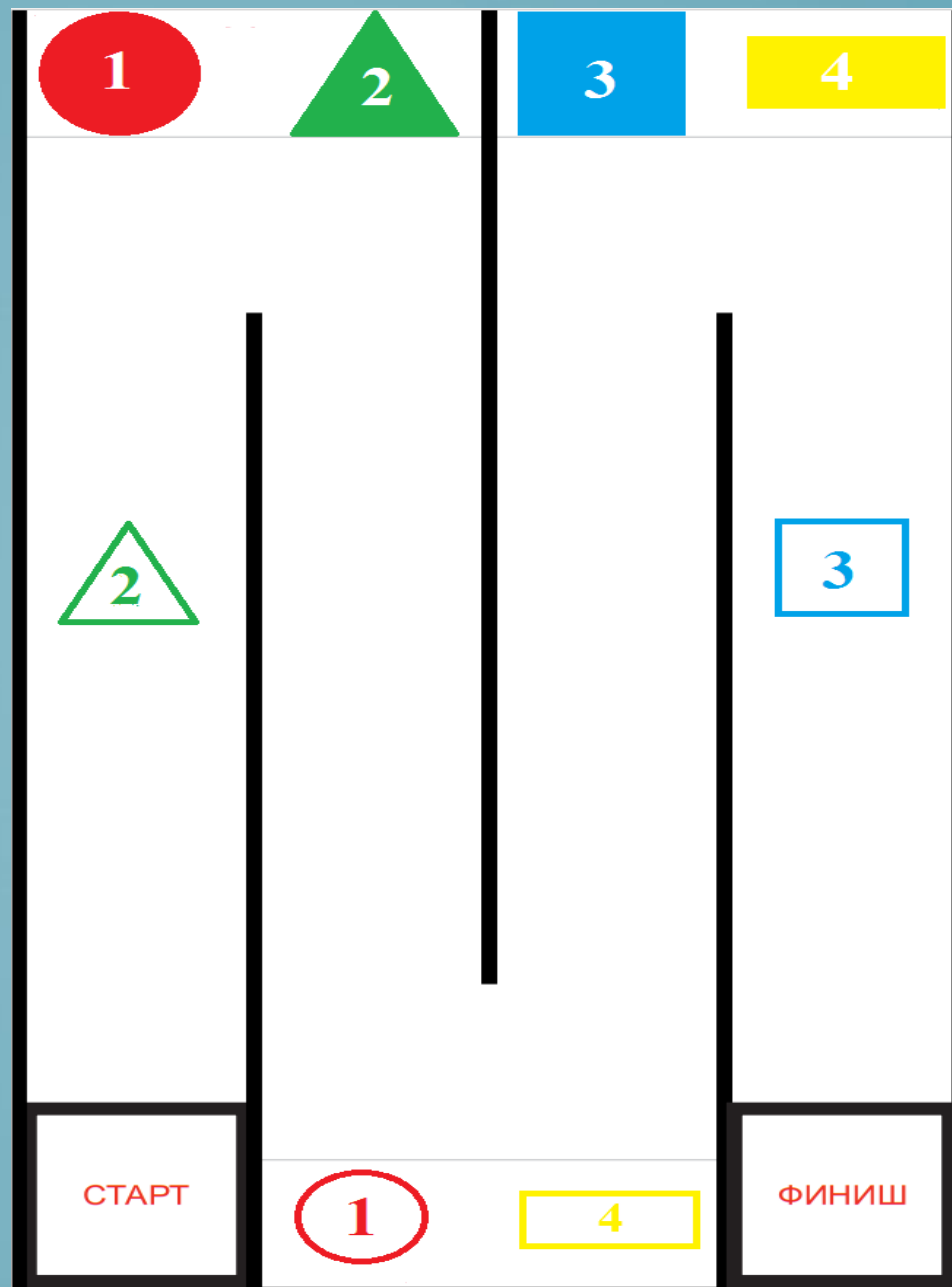
The background of the entire slide is a repeating pattern of colorful, stylized robots and geometric shapes. The robots are in various colors (orange, yellow, red, blue, green) and have simple, friendly faces. They are surrounded by various geometric shapes like squares, circles, and triangles, some of which are also colored. The pattern is dense and covers the entire background.

Математическое поле для игры в «Геометрик» представляет собой прямоугольное поле с геометрическими изображениями, и 4 объемными геометрическими фигурами (квадрат, треугольник, круг, прямоугольник).

ПРАВИЛА ИГРЫ

Робот передвигается не касаясь линий разметок на поле, и за определенное время (5-7 мин.) должен переместить геометрические фигуры в определенных окошках.

Поле «ГЕОМЕТРИК»



Для чего нужна игра «Геометрик» и в чем его польза?

- Развивает логическое и пространственное мышление;
- Формирует интерес к математике;
- Умение ориентироваться в пространстве;
- Также в результате игр с «Геометриком» ребенок знакомится с изображением на плоскости различных фигур, букв и цифр, знакомится с понятием площади, периметра, угла, равных и подобных фигур, симметрии, учится счету, ориентации на плоскости, понятиям направления с помощью робота «справа, слева, вверху, внизу», системой координат и т.д.