

ИГРА КАК ОСНОВА РАЗВИТИЯ ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО И ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТОВ

Голубев И.А.

Ярославский государственный технический университет

Ярославль, Россия

Игра занимает в жизни дошкольника особое место. Игры используются на занятиях, в свободное время дети с упоением играют в придуманные ими игры. Следует отметить, что именно самостоятельные формы игры имеют в педагогике самое большое значение для развития ребенка. В таких играх наиболее полно проявляется личность ребенка, поэтому игра является средством всестороннего развития (умственного, эстетического, нравственного, физического).

В теории игра рассматривается с различных позиций:

- С точки зрения философского подхода игра ребенка является главным способом освоения мира, который она пропускает сквозь призму своей субъективности. Человек играющий – это человек, создающий свой мир, а значит, человек творящий.

- С позиции психологии отмечается влияние игры на общее психическое развитие ребенка: на формирование его восприятия, памяти, воображения, мышления; на становление его произвольности.

- Социальный аспект проявляется в том, что игра – это форма усвоения общественного опыта, ее развитие происходит под влиянием окружающих детей и взрослых.

Игра является посильным для ребенка способом вхождения во всю сложность окружающего мира взрослых. Путем подражания ребенок воспроизводит в игре привлекательные, но пока реально недоступные ему формы поведения и деятельности взрослых. Создавая игровую ситуацию, дошкольники усваивают основные стороны человеческих отношений, которые будут реализованы в последствии. Педагогический аспект игры связан с пониманием ее как формы организации жизни и деятельности детей.

Условно игры можно разделить на две основные группы:

- Сюжетно-ролевые (творческие) игры – это игры на бытовые темы, с производственной тематикой, строительные игры, игры с природным материалом, театрализованные игры, игры-забавы, развлечения.

- Игры с правилами – это дидактические и подвижные игры. К дидактическим играм относятся игры с предметами и игрушками, словесные, настольно-печатные, музыкально-дидактические игры. К подвижным играм относятся сюжетные, бессюжетные, с элементами спорта.

В этих играх следует обращать внимание на сочетание увлекательной задачи и активной деятельности на основе умственного усилия; это мобилизует интеллектуальный потенциал ребенка. Нами предлагается разработка настольной игры «Строим дом».

Составляющими игры являются правила, игровое поле, генератор случайных чисел, фишки, карты и карточки, устройства для контроля, специальные инструменты, дополнительные материалы. Дадим им краткую характеристику:

1. Правила

Игры без правил не бывает. В игре может не быть фишек, поля, таблиц, но правила есть всегда. Правила обязательно состоят из вступления или предыстории, из которых игроки узнают, как сложилась та или иная предыгровая ситуация. Желательно, чтобы вступление было написано в стиле небольшого рассказа, в котором описываются цели и задачи игроков, правила ходов, условия осуществления игры, примечания, рекомендации, примеры, игровое поле

2. Игровое поле

Желательный компонент игры, особенно, если он тщательно и красочно нарисован. Поле - это лицо игры, по которому, к сожалению, часто определяют и качество самой игры. Для развития творческого мышления у ребенка необходимо визуализировать игровой мир. Функцию визуализации игрового мира выполняет игровое поле, так как оно является тем фундаментом, с которого ребенок начинает фантазировать и домысливать образы. Желательно оформлять поле, дополнительные материалы и фишки в одном высокохудожественном стиле. Существуют следующие виды полей:

По содержанию:

- поле, сплошь заполненное геометрическими фигурами (треугольниками, квадратами, шестиугольниками и др.);
- поле-«змейка», в котором различные пункты в виде геометрических фигур (кругов, квадратов и пр.) соединены между собой стрелками;
- поле-карта (причем на данном поле также могут быть наложены геометрические фигуры либо змейка);

По формообразованию:

- фиксированные (Шахматы);
- составные (в начале игры случайным образом формируется поле);
- динамические (изменяемые в процессе игры — Сумасшедший лабиринт);
- формируемые в процессе игры.

3. Генератор случайных чисел

Генератор случайных чисел служит для определения числа ходов фишки и определения значений во вспомогательных таблицах. В зависимости от поставленных целей генератор случайных чисел может принимать различные формы: монета (2 значения), стандартный кубик (2, 3, 6 значений), вертушка (бесконечное число значений), нестандартные кубики (4, 8, 10, 12, 20 значений). Также можно использовать любые комбинации генераторов случайных чисел. Генератор случайных чисел используют для того, чтобы отобразить ситуацию реальной жизни, когда вероятность осуществления какого-либо события не равна единице, то есть вводится фактор неизвестности, который создает задачи на протяжении игры и неуверенность в ее исходе. Также генератор случайных чисел представляет собой элемент случайности, который компенсирует разработку несправедливой (угрозы, блеф, «джентльменские соглашения») выигрышной стратегии игрока.

4. Фишки

Фишкой называется объект, перемещаемый по игровому полю и служащий для определения координат героя или объекта-игрока. Фишки бывают простые и составные (сложные). Простые конусные фишки действительно просты, универсальны, устойчивы, разноцветны и, наконец, просто удобны, например, их можно вставлять одну в другую и совместно перемещать по полю. Существуют также фишки в виде фигур животных, людей, технических средств и т.д. Сложные фишки представляют собой либо двустороннюю карточку на подставке, либо соединение двух фишек.

Фишки несут психологическую функцию, т.к. олицетворяют самого игрока, его армии, ресурсы. Фишки могут располагаться на игровом поле (тогда важно не только само наличие, но и их позиция) или просто быть в распоряжении игрока. Как указывалось ранее, фишки могут быть единообразными или сегментированными на различные классы, каждый со своей ценностью, свойствами и часто в разном количестве.

5. Карты и карточки

В карточных играх сами карты являются единственными или основными элементами и имеют первостепенное значение в механике игры. Есть множество игр с колодой которую в настоящее время принято считать классической (4 масти, 52 или 36 карт), но есть игры использующие оригинальные колоды, присущие только данной игре.

В ряде игр в игре участвует вся колода, в других, только текущая раздача, в третьих — колода заранее собранная каждым из игроков.

Карточки используются на вторых ролях, где с их помощью, например, можно получать задания или контролировать доступные ресурсы (купленную недвижимость в Монополии).

В основном карточки используются для расширения возможностей игрового поля. Также вытягивание карт или карточек можно считать элементом случайности.

6. Устройства для контроля времени

- шахматные часы позволяют определить, сколько в целом потратил каждый игрок на обдумывание своих ходов;

- песочные часы или секундомер могут отмерять время, отведенное на каждый ход;

- может использоваться устный счет;

- часто в любительских партиях существует просто заданный игроками ритм игры, и можно услышать в некотором смысле субъективное — «ходи быстрее, слишком много думаешь...».

Введение в игре контроля времени развивает реакцию, мобилизует мышление и развивает моторику.

7. Специальные инструменты

- отдельное поле или совмещенное с основным игровым, где позицию фиксируют с помощью перемещаемых фигур;

- фишки, аналоги денежных знаков, жетоны, карточки, для ряда азартных игр могут фигурировать и реальные деньги, являющиеся ставками;

- счет фиксируется на бумаге, причем для ряда игр таблица для фиксации получается довольно замысловатой.

8. Дополнительные материалы

Применяются для определения характеристик фишек, полей, условий. Они несут вспомогательную функцию. К дополнительным материалам могут быть отнесены таблицы характеристик персонажей, таблицы взаимодействия, всевозможные карточки с красочными описаниями того, что происходит с игроком при попадании в то или иное место на поле и т.д.

Игра «Строим дом» относится к техническому творчеству детей.

Развитие технического творчества является длительным процессом. Необходимо постепенно двигаться от простого к сложному, развивая необходимые навыки. При этом необходимо постоянно поддерживать интерес к игре. Этого можно достичь, регулярно повышая сложность игры. Уровень сложности игры всегда должен чуть-чуть обгонять развитие ребенка.

В данной игре решение задачи предстает перед ребенком не в абстрактной форме ответа математической задачи, а в виде сооружения из деталей конструктора, т.е. в виде видимых и осязаемых вещей. Это позволяет сопоставлять наглядно «задание» с «решением» и самому проверять точность выполнения задания.

Первый уровень сложности

Макет дома отсутствует. Ребенку предлагаются оригинальные детали, играя с которыми, он собирает различные фигуры. В процессе данных действий у ребенка развивается фантазия, развивается исследовательская деятельность. Ребенок получает самые первые представления о предэталонах формы, цвета, величины. В процессе игры ребенку можно давать задания, собрать фигуру животного, растения и т.п., какого-либо предмета окружающей среды.

Второй уровень сложности

Макеты домов разделены на три составляющие части: треугольники (фундамент, двери, крыша), квадраты (кирпичи для стен и лестниц) и оконные блоки. Макет дома может придумать любой участник игры. Дом должен возводиться последовательно, то есть, начиная с фундамента двигаться к крыше с запретом «висячих в воздухе» элементов. Нельзя начинать строить крышу, пока не положен последний кирпич стены, нельзя строить стену над окном, которое не поставлено, нельзя строить стену, пока не уложен фундамент.

Воспитатель собирает простой макет дома (см. рис.1), состоящий из 6-24 единиц фундамента (треугольников), 40-100 единиц кирпичей, 5-20 единиц крыши, 0-4 окон, 0-2 двери. Ребенку предлагается воспроизвести вплоть до каждой детали макет дома, предоставленный ему воспитателем.

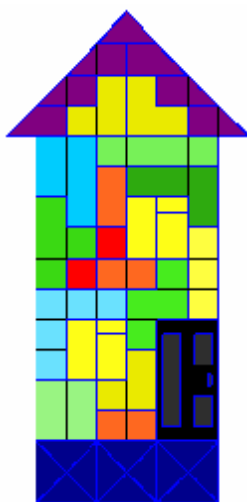


Рисунок 1. Макет дома

Одновременно со строительством дома у ребенка происходит развитие сенсорного восприятия. Ребенок учится находить одинаковые цвета, фигуры и придавать им нужное

положение. Размер макета необходимо постоянно увеличивать, т.е. двигаться от простого к сложному, чтобы постоянно поддерживать интерес воспитанника.

Средний макет дома предполагает 28-56 единиц фундамента (треугольников), 100-400 единиц кирпичей, 20-40 единиц крыши, 4-10 окон, 2-4 дверей.

Большой макет дома рассчитан на 56-100 единиц фундамента (треугольников), 400-1000 единиц кирпичей, 40-100 единиц крыши, 8-12 окон, 4-8 дверей.

Следует заметить, что большой макет дома по механике воспроизведения напоминает пазл, и способствует качественному развитию зрительных процессов и памяти.

Третий уровень сложности

Воспитатель собирает простой макет дома (см. рис. 2), состоящий из 6-24 единиц фундамента (треугольников), 40-100 единиц кирпичей, 5-15 единиц крыши, 0-4 окон, 0-2 двери. Стена макета дома собирается из деталей одного цвета, например, красного.

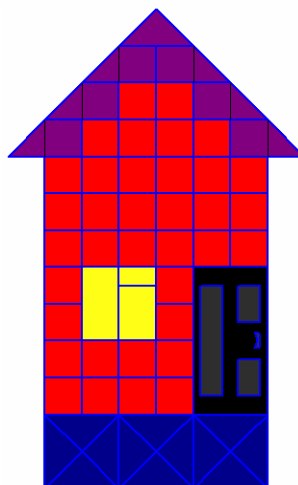


Рисунок 2. Одноцветный макет дома

Ребенку предлагается собрать такой же макет из разных по форме и цвету деталей, но красные детали исключаются из игры. У ребенка пропадает возможность копировать вплоть до каждой детали предложенный макет дома. Происходит совершенствование навыков восприятия, т.к. в игру вводятся дополнительные правила, условия, усложнения. Активизируется в большей степени воображение ребенка, деятельности придается все более творческий характер.

На данном этапе размер макета необходимо также постоянно увеличивать, чтобы воспитанник не потерял интереса к игре. Но не стоит перебарщивать со сложностью заданий, т.к. ребенок, не справившись с заданием, может разочароваться и всячески будет отвергать предложенную игру.

Средний макет дома предполагает 28-56 единиц фундамента (треугольников), 100-400 единиц кирпичей, 20-40 единиц крыши, 4-10 окон, 2-4 дверей.

Большой макет дома рассчитан на 56-100 единиц фундамента (треугольников), 400-1000 единиц кирпичей, 40-100 единиц крыши, 8-20 окон, 4-8 дверей.

Четвертый уровень сложности

Воспитатель собирает фундамент (см. рис. 3), состоящий из 6-24 единиц (треугольников) и предлагает ребенку дособирать макета дома.

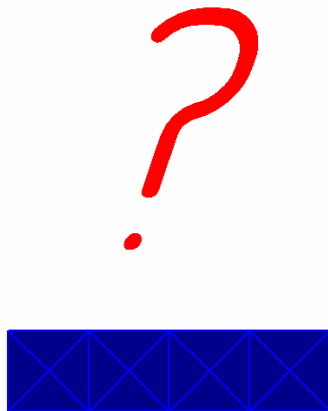


Рисунок 3. Фундамент под макет дома

Данный уровень сложности приходится на середину трехлетнего возраста ребенка. В этом возрасте ребенок хочет действовать все более самостоятельно, поэтому часто не дослушивает задание до конца. Поэтому ребенку и предлагается как бы не законченное задание, которое он должен сам закончить. Не рекомендуется просить ребенка самостоятельно собрать весь дом целиком, так как в данном задании отсутствует фактор интереса, данное задание давалось на первом уровне сложности. Ребенок либо поленится и будет собирать маленькие макеты домов, либо не рассчитает силы и будет собирать большие макеты, которые за частую не в состоянии довести до логического конца. В процессе усложнения следует увеличивать размеры фундамента. Не стоит ограничивать воспитанника в высоте макета на фундаменте, количестве окон, дверей и т.п. Следует его планомерно направлять в процессе игры.

Пятый уровень сложности

На данном этапе в игру включаются клетки игрового поля, изображающие оригинальные фигуры (части дома) (см. рис. 4).

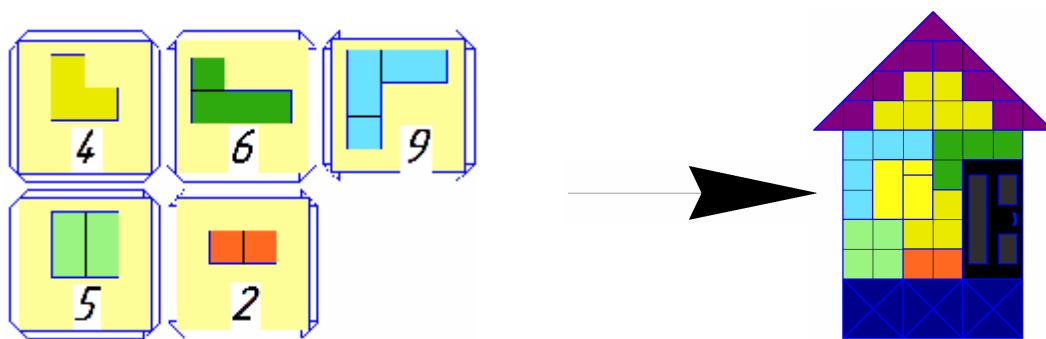


Рисунок 4. Соединение макета дома и игровых клеток

Воспитанник вытаскивает в случайном порядке клетки игрового поля, находит оригинальную деталь, изображенную на клетке и встраивает ее в свой макет дома. Детальми фундамента, крыши, окнами и дверями данное задание не ограничено. Ребенку не предлагается пример макета дома, поначалу можно ограничивать размерами фундамента. Сложность заключается в том, что макет дома собирается из случайно попавшихся элементов, которым нужно найти придать определенное положение и место.

Шестой уровень сложности

Составляется игровое поле из клеток строительных блоков (стены, фундамент, крыша). На данном игровом поле присутствует клетка «Банк» в качестве начала игровых ходов.



Рисунок 5. Игровая клетка «БАНК»

По броску кубика ребенок начинает двигаться по полю. Кубик является генератором случайных чисел. Такой генератор используют для того, чтобы отобразить ситуацию реальной жизни, когда вероятность осуществления какого-либо события не равна единице, то есть вводится фактор неизвестности, который создает задачи на протяжении игры и неуверенность в ее исходе. Кубик представляет собой элемент случайности, который компенсирует разработку несправедливой (угрозы, блеф, «джентльменские соглашения») выигрышной стратегии игрока. Происходит обучение математическому счету до 6, дается понятие математического счета. Деталь, на которую попадает воспитанник необходимо встроить в макет дома. Макет дома оговаривается заранее.

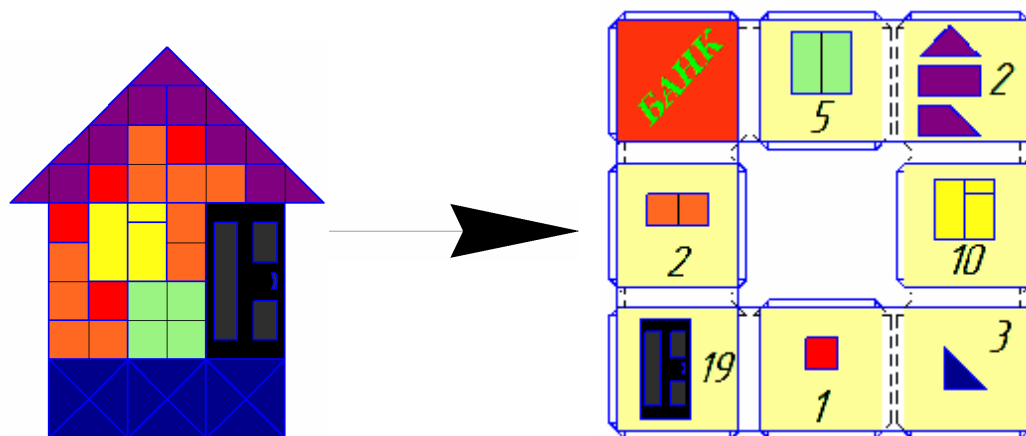


Рисунок 6. Создание игрового поля

На игровом поле должны присутствовать только клетки с изображением тех деталей, которые использовались при составлении макета дома. Макет дома собирается строго от фундамента к крыше. При усложнении игры следует увеличивать размеры макеты дома и разнообразие деталей, соответственно будет увеличиваться и игровое поле. Допустимо, чтобы клетки на игровом поле повторялись. Игровое поле собирается в произвольном виде, главное, чтобы оно было замкнутым.

Седьмой уровень сложности

Составляется игровое поле из клеток строительных блоков (стены, фундамент, крыша). Клетка «Банк» присутствует в качестве начала игровых ходов. Деталь, на которую попадает воспитанник необходимо встроить в макет дома. Макет дома оговаривается заранее. Пример макета дома собирается одноцветным (см.рис.7).

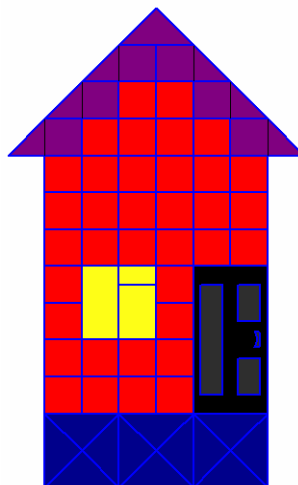


Рисунок 7. Одноцветный макет дома

На игровом поле присутствуют разнообразные клетки с изображением деталей макетов домов. Макет дома собирается строго от фундамента к крыше. При усложнении игры следует увеличивать размеры макеты дома. Игровое поле можно увеличивать независимо от макета дома, разнообразием строительных клеток. Допустимо, чтобы клетки на игровом поле повторялись. Игровое поле собирается в произвольном виде, главное, чтобы оно было замкнутым (см.рис.8).

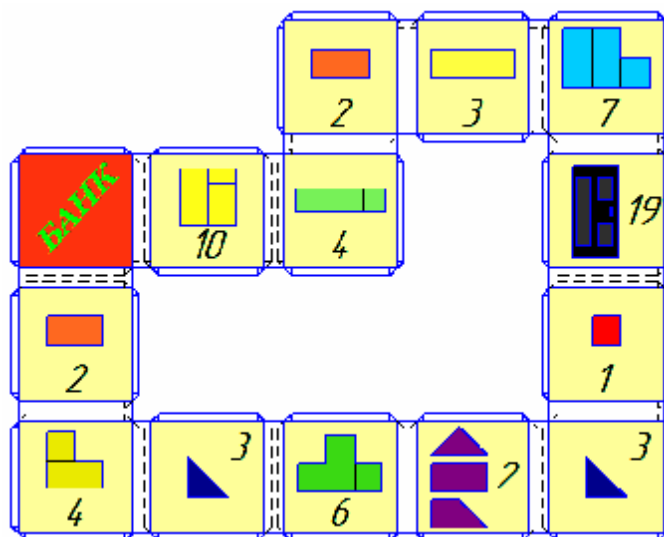


Рисунок 8. Игровое поле

Восьмой уровень сложности

Составляется игровое поле из клеток строительных блоков (стены, фундамент, крыша). Клетка «Банк» присутствует в качестве начала игровых ходов. Также на игровом поле добавляются клетки – строительные площадки и клетки с изображением транспорта.

Теперь игровое поле имеет три составных части:

1. гараж с транспортными средствами;
2. строительные площадки;
3. клетки – элементы строительных конструкций, штрафные и призовые клетки.

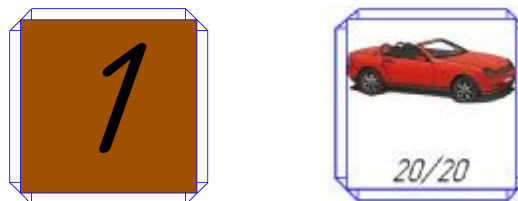


Рисунок 9. Игровые клетки (слева – клетка «строительная площадка»)

Строительные площадки служат для разгрузки транспортного средства, возведения дома и хранения определенного количества строительных элементов. В конце первого круга каждый игрок попадает на одну из шести строительных площадок, и она закрепляется за ним до конца игры.

Накладывается следующее условие: нельзя за один круг брать в сумме деталей по весу больше грузоподъемности транспорта. Строить макет разрешается после прохождения строительной площадки. Макет дома оговаривается заранее. Клетки транспорта желательно ввести в игровое поле приблизительно равные по грузоподъемности, чтобы ни у кого не было преимущества. Игроку достается транспорт на который он попал после первого хода по броску кубика.

Девятый уровень сложности

В игру вводятся постепенно следующие клетки:

Сюрприз:



Рисунок 10. Игровая клетка «СЮРПРИЗ»

Попадая на данную клетку в процессе игры необходимо бросить два раза игральную кость и по таблице результатов посмотреть выполняемое действие. При составлении таблицы следует учитывать теорию вероятности. На комбинации цифр, которые имеют меньшую вероятность выпадения, необходимо записывать наибольшие бонусы. Бонусы в таблице должны быть как положительные, так и отрицательные.

Таблица «СЮРПРИЗА»

Таблица 1.

1:1	Вы получаете 3 блока крыши
1:2	Вы попадаете на свою строительную площадку
1:3	Вы потеряли 10 блоков на транспортном средстве
1:4	Покупка блоков от броска двух игровых костей
1:5	Вы потеряли 5 блоков на транспортном средстве
1:6	Пропускаете ход
2:2	Закрасьте 10 блоков
2:3	Дополнительная грузоподъемность – 10 единиц на круге

2:4	Отдайте каждому игроку по 1 блоку фундамента
2:5	Получаете 5 блоков стены
2:6	Делаете лишний ход
3:3	Каждый игрок отдает вам по 3 блока стены
3:4	У вас пропадает 10 блоков стены
3:5	Можете загрузить 5 любых одиночных блоков
3:6	Возьмите 5 блоков стены
4:4	Можете загрузить 10 любых блоков на транспортное средство
4:5	Потеря грузоподъемности 5 единиц на круге
4:6	Получаете дополнительно 2 хода
5:5	Получаете дополнительно 20 единиц грузоподъемности на круге
5:6	Вы попадаете на клетку «БАНК»
6:6	Пристраиваете 20 блоков стены

Светофор:



Рисунок 11. Игровая клетка «СВЕТОФОР»

При попадании на данную клетку следует бросить игральную кость:

если выпадает нечетная цифра 1, 3, 5 – это означает красный цвет – игрок пропускает ход;

если выпадает четная цифра 2, 4, 6 – это означает зеленый сигнал светофора – игрок делает дополнительный ход.

Бензоколонка:



Рисунок 12. Игровая клетка «БЕНЗОКОЛОНКА»

При попадании на данную клетку в процессе игры грузоподъемность транспортного средства игрока увеличивается на 30 единичных блоков на данном круге.

Авария:



Рисунок 13. Игровая клетка «АВАРИЯ»

Попадая на данную клетку в процессе игры, игрок теряет все блоки на транспортном средстве и пропускает два хода, которые абстрактно тратятся на ремонт машины.

Кости:



Рисунок 14. Игровая клетка «КОСТИ»

При попадании на данную клетку, следует бросить два раза игральную кость и сумма выпавших цифр будет равна количеству единичных блоков, которые следует загрузить на транспортное средство.

Десятый уровень сложности

На данном уровне сложности в игру вводятся аналоги денежных знаков. В игре используются аналоги денежных знаков, которые необходимы для визуализации действий, связанных с расчетом за транспорт, строительные конструкции и др.

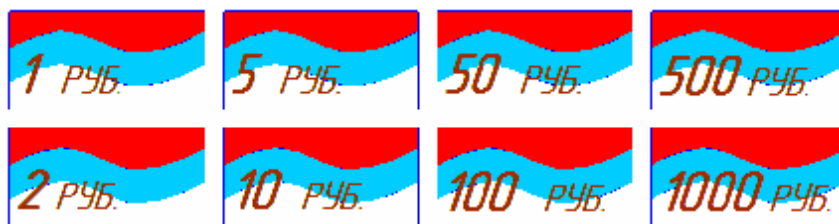


Рисунок 15. Аналоги денежных знаков

Вес строительного блока равен его стоимости. На клетке «Банк» каждому предоставляется неограниченное количество денег. Цель данного уровня научиться вести математический счет любых цифр.

Одиннадцатый уровень сложности

Клетки транспорта располагаются сразу после клетки «БАНК». На клетке «Банк» каждому игроку выдается по 500 рублей. (Эта сумма может колебаться в зависимости от величины игрового поля и макета дома). Каждый раз, проходя мимо клетки данной клетки, игрок получает либо установленную сумму (50 рублей), либо процент от имеющейся суммы (10%), либо какую-либо часть от имеющейся суммы (1/6), в зависимости от того, каким математическим навыкам требуется обучить воспитанника.

В процессе усложнения игры, «БАНК» становится не просто клеткой, а некоторым абстрактным учреждением, в котором разрешается взять кредит, если у игрока заканчиваются аналоги денежных знаков. С выплатой кредитов также существует несколько вариантов.

По выплате:

- а) Выплата только той суммы, которую взял игрок;
- б) Выплата суммы, которую взял игрок + фиксированная сумма (напр. 20руб.);
 - процент с этой суммы (напр. 5%);
 - часть от этой суммы (напр. 1/5);
- в) Сумма выплаты растет с каждым кругом на
 - фиксированную сумму (напр. 20руб.);
 - процент с этой суммы (напр. 5%);
 - часть от этой суммы (напр. 1/5);

По времени выплаты:

- а) Время выплаты неопределенно;
- б) В течении какого-нибудь количества кругов (напр. 10 кругов);

Клетка «БАНК» на игровом поле встречается в количестве 1 штука.

Клетка «АВАРИЯ» может встречаться на игровом поле в количестве нескольких штук, грамотно расставленных на протяжении игрового поля. При попадании на данную клетку игрок обязательно теряет весь груз на своем транспортном средстве и прицеп, если таковой был куплен.

Также для клетки «АВАРИЯ» возможны и дополнительные условия:

- а) уплатить определенный процент от стоимости транспорта за его восстановление (например, 10%);
- б) пропустить ход;

При попадании на клетку «МОНЕТА» возможно:

- а) получить фиксированную сумму;
- б) определенный процент от своей суммы;

в) определенную часть от имеющейся суммы;

Данная клетка может встречаться на игровом поле несколько раз.

Клетка «БЕНЗОКОЛНКА» имеет свои особенности. Данную клетку лучше всего расположить на поле 1-3 штуки в зависимости от размера поля. При попадании на клетку возможны следующие варианты:

а) Грузоподъемность транспортного средства на данном круге увеличивается либо на определенное число, либо на какую-либо часть от общей грузоподъемности, имеющегося транспортного средства;

б) Игроку необходимо купить бензин для своего транспортного средства. Для транспорта грузоподъемностью менее 55 единиц один ход стоит 1 рубль, ход без бензина стоит 2 рубля; для транспорта грузоподъемность 55 единиц и более ход стоит 2 рубля, ход без бензина стоит 3 рубля.

Особенно детально следует рассмотреть клетку «СВЕТОФОР». С помощью данной клетки ребенка можно научить основам правил дорожного движения.

При попадании на клетку светофор:

а) следует бросить игральную кость, если выпадает четное - число игрок ходит еще раз, если выпадает нечетное число, игрок пропускает ход, а потом снова кидает игральную кость.

б) если данная клетка находится на перекрестке в сложно собранном игровом поле, то при попадании на данную клетку игрок бросает игральную кость и при выпадении цифр

1 – красный свет, игрок пропускает ход;

2 – ходит направо;

3 – желтый свет, бросает кость еще раз;

4 – ходит налево;

5 – ходит прямо;

6 – зеленый свет, идет в любом направлении на выбор.

Если игрок не попадает на данную клетку, то он все идет в прямом направлении. Если движение может быть продолжено прямо или налево, прямо или направо, налево или направо, то цифра отсутствующего движения является пропуском хода.

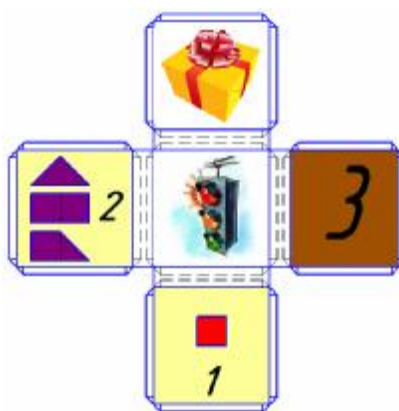


Рисунок 16. Перекресток

Транспорт:

Существует несколько видов транспортных средств, каждое из которых имеет определенную грузоподъемность и стоимость. Чем дороже транспорт, тем больше у него грузоподъемность, но и тем больше бензина ему необходимо на один игровой круг и дороже стоит восстановление после аварии. Бензин не нужен только трем транспортным средствам: лошадь, жираф, слон. В начале игры следует быть предельно осторожным при покупке транспорта: если он вас не устроит после первого броска кубика, то вторым броском кубика можно выйти из гаража, и круг пройдет в холостую. Каждое транспортное средство находится в гараже в единственном экземпляре, поэтому одним и тем же транспортным средством не могут пользоваться два игрока. Но, попав на клетку с используемым транспортным средством, можно перекупить его за двойную цену без согласия владельца, и придется ожидать на этой клетке, пока владелец не освободит транспорт на строительной площадке, по окончании круга. Выйдя со строительной площадки, бывшему владельцу необходимо будет купить новое транспортное средство. Продать свое транспортное средство можно, пройдя через клетку «БАНК», в два раза дешевле реальной стоимости.

Строительные площадки:

Строительные площадки служат для разгрузки транспортного средства, возведения дома и хранения определенного количества строительных элементов. В конце первого круга каждый игрок попадает на одну из шести строительных площадок, и она закрепляется за ним до конца игры. Каждый из участников, попавший на вашу площадку, имеет право разгрузиться, выплатив вам 1/4 стоимости привезенного груза, или играть дальше с груженным транспортным средством.

Попадая клетку «СЮРПРИЗ» в процессе игры необходимо бросить два раза игральную кость и по таблице результатов посмотреть выполняемое действия. При

введении в игру аналогов денежных знаков таблица «СЮРПРИЗА» имеет другие графы. В принципе графы может придумать любой играющей.

Таблица «СЮРПРИЗА»

Таблица 2.

1:1	Вы получаете 10% от ваших денег
1:2	Вы попадаете на свою строительную площадку
1:3	Вы потеряли 10 блоков на транспортном средстве
1:4	Покупка блоков от броска двух кубиков
1:5	Вы потеряли 5 блоков на транспортном средстве
1:6	Пропускаете ход
2:2	Загрузите 10 блоков
2:3	Дополнительная грузоподъемность – 10 блоков на круге
2:4	Отдайте каждому игроку по 10 денежных знаков
2:5	Получаете 10 денежных знаков и загружаете 5 блоков
2:6	Делаете лишний ход
3:3	Каждый игрок отдает вам по 20 денежных знаков
3:4	У вас пропадает 30 денежных знаков
3:5	Можете загрузить 5 блоков на транспортное средство
3:6	Застройте 5 блоков
4:4	Можете загрузить 10 блоков на транспортное средство
4:5	Потеря грузоподъемности на 5% на круге
4:6	Получаете дополнительно 2 хода
5:5	Получаете дополнительно 50 денежных знаков
5:6	Вы попадаете на чужую строительную площадку (на выбор)
6:6	Застраиваете 20 блоков

Двенадцатый уровень сложности

Действуют правила для одиннадцатого уровня сложности, но только собирать предстоит 3-D макет дома. Высший уровень данной игры.

Таким образом, переходя от одного уровня сложности к другому, ребенок в зависимости от своих способностей может подниматься до «потолка» своих возможностей. Это позволило решить следующие проблемы, связанные с развитием творческих способностей детей дошкольного и школьного возрастов:

- игра дает им возможность развиваться с самого раннего возраста;
- разные уровни создают условия, способствующие развитию их способностей;
- поднимаясь каждый раз самостоятельно до своего «потолка», дошкольники и младшие школьники развиваются наиболее успешно;

- предложенная нами игра разнообразна по своему содержанию и не создает атмосферу принуждения.

Игра «Строим дом» апробирована, и может выпускаться для детей дошкольного и школьного возрастов. Апробируя игру, мы предложили поиграть в нее студентам машиностроительного факультета Ярославского технического университета специальности «Профессиональное обучение» и они с удовольствием играли на десятом уровне сложности. Игра «Строим дом» направлена на развитие воображения, моторики рук, умения анализировать и делать выводы, технического мышления, познавательной деятельности, расширяет кругозор, развивает общеучебные умения и навыки, формирует определенные поведенческие установки, развивает самостоятельность, коммуникативные качества, внимание, память, речь, мышление, творческие способности, умение сравнивать, сопоставлять, находить аналогии и оптимальные решения. Игра имеет мотивационный характер в плане учебной деятельности и дает навыки математического счета, конструирования, геометрии.

Список литературы:

1. Педагогическая психология / Л. С. Выготский; Под ред. В. В. Давыдова. – М.: Педагогика – Пресс, 1999. – 536 с.

ISBN 5-7155-0747-2

2. Деятельность. Сознание. Личность. / А.Н. Леонтьев; – М.: Академия, 2006. – 352 с.

ISBN 5-7695-1624-0

3. Психология игры / Д.Б. Эльконин; – М.: Владос, 1999. – 360 с.

ISBN 5-691-00256-2

4. Ступеньки творчества или Развивающие игры / Б.П. Никитин; – М.: Просвещение, 1991. – 160 с.

ISBN 5-09-003963-1