



Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 44 компенсирующего вида
Колпинского района Санкт – Петербурга

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
«Вторая жизнь картонной
коробки, или бесценный опыт
маленьких исследователей»

Воспитатель:
Михайлова Аида Валерьевна

Как педагог организует развивающую предметно-пространственную среду совместно с детьми реализуя принцип включения творческих работ детей в РППС группы

Цель для педагога: профилактика эмоционального выгорания педагогов, поиск внутреннего ресурса, выстраивание диалога с «внутренним Я».

Цель для детей: развитие творческих способностей, стремления изменять мир вокруг себя, повышение самооценки и организация пространства

Время: по желанию.

Необходимые материалы: большая коробка, скотч, ручки, фломастеры, клей-карандаш, гуашь, листы бумаги, одноразовые тарелки и все, что можно найти в каждой группе.



Методическая разработка:
«Вторая жизнь картонной коробки, или Бесценный опыт маленьких исследователей»

Возрастная группа: разновозрастная (дети от 3,5 до 5 лет).

Тема: конструирование из бросового материала как средство развития воображения и познавательной активности.

Введение

В современном мире, перенасыщенном готовыми пластиковыми игрушками с жестко заданными функциями, дети часто теряют способность к творческому преобразованию предметов. Игрушка перестает быть поводом для фантазии — она диктует сценарий игры.

Данная методическая разработка посвящена организации исследовательско-игровой деятельности вокруг самого доступного и экологичного бросового материала — большой картонной коробки. Главная педагогическая ценность этого сюжета заключается в трансформации объекта силами самих детей при постепенном переходе инициативы от взрослого к ребенку.

Цели и задачи:

Образовательные: познакомить со свойствами картона (прочность, легкость, возможность резать, сгибать); сформировать представление о вторичном использовании материалов.

Развивающие: стимулировать воображение, пространственное мышление, умение находить нестандартное применение знакомым предметам; развивать мелкую моторику и навыки командной работы.

Воспитательные: воспитывать бережное отношение к вещам, самостоятельность, инициативность и уверенность в своих силах.

Ход педагогического эксперимента

Этап 1. Сенсорное исследование (Инициатива педагога)

Педагог приносит в группу большую пустую коробку из-под бытовой техники. На этом этапе взрослый выступает лишь модератором пространства, не предлагая готовых решений.

Реакция детей предсказуема и естественна для возраста 3,5–5 лет: объект необходимо физически освоить. Дети залезают внутрь, прячутся друг от друга, пытаются поднять коробку, стучат по ней. Коробка воспринимается как укрытие, пещерка, личное пространство. В процессе исследования ребята познают физические свойства предмета: он объемный, внутри темно и т.д.

Этап 2. Первые перевоплощения (Совместное творчество)

Когда первичный сенсорный голод утолен, педагог задает открытый вопрос: «Ребята, а во что еще может превратиться наша коробка?»

Здесь начинается первый этап сотворчества. Педагог помогает нащупать образы:

Если перевернуть коробку дном вверх и вырезать окошки — это домик. Дети заселяют его куклами.

Если надеть ее на спину и ползать на четвереньках — получается крепкий панцирь черепахи.

Если закрыть крышку таинственно — это ящик фокусника, откуда можно доставать «волшебные» предметы.

На данном этапе педагог активно участвует в генерации идей, но техническое исполнение остается за детьми.

Этап 3. Переход инициативы (Корабль)

Ключевой момент занятия наступает, когда инициатива исходит от самих детей. Один из воспитанников предлагает: «Давайте сделаем корабль!».

Коробка ложится на бок. Возникает первая конструктивная задача: чего не хватает кораблю? Дети начинают искать атрибуты. Приносят синие ленточки (волны), находят палку подлиннее (мачта), привязывают платок (парус). Они впервые самостоятельно анализируют образ и ищут недостающие элементы в окружающей среде группы.

Этап 4. Эволюция образа (Истребитель)

Игра в море быстро сменяется игрой в небо. Корабль становится слишком медленным для пиратов-авиаторов.

Дети сами решают превратить палубу в кабину пилота. Картонная коробка обретает крылья (вырезанные детьми с помощью безопасных ножниц под присмотром воспитателя) и хвостовое оперение. Теперь это стремительный истребитель. Важно отметить: подсказки педагога здесь уже сводятся к минимуму и касаются только безопасности использования инструментов. Сюжет игры полностью выстраивается детьми.

Этап 5. Финальная трансформация (Машина времени / Автомобиль)

В финале творческого эксперимента коробка приземляется в гараже и превращается в машину. Дети прорезают дверцы, рисуют фары, прикрепляют бумажные колеса. К этому моменту процесс создания игрушки доведен ими почти до автоматизма. Они знают алгоритм: придумать функцию -> найти нужную форму -> добавить детали. Если в начале занятия педагог была режиссером-постановщиком, то теперь она перешла в роль зрителя и помощника-ассистента, который просто придерживает деталь, пока ребенок ее приклеивает.

Педагогические выводы и значение опыта

Описанный сюжет наглядно демонстрирует эффективность метода проблемного обучения через игру с бросовым материалом:

Развитие дивергентного мышления. Одна и та же форма последовательно принимает четыре разных функции, доказывая детям относительность свойств предметов. Коробка перестала быть просто тарой.

Формирование субъектной позиции. Ребенок осознает себя творцом. Он видит материальный результат своей мысли: я придумал — я сделал — оно работает. Это фундамент самооценки дошкольника.

Социализация в разновозрастной группе. Старшие дети (около 5 лет) брали на себя лидерство в придумывании сложных образов (истребитель), а младшие (3,5 года) успешно справлялись с задачами декорирования и поиска деталей, чувствуя свою значимость в общем деле.

Экологическое воспитание. Дети на практике усваивают принцип рециклинга без скучных лекций. Они видят, что мусор — это ресурс, если приложить фантазию.

Трансформация роли педагога. Успешным показателем стало изменение степени участия взрослого: от активного генератора идей в начале до фасилитатора в конце. Самостоятельность детей возросла экспоненциально.

Этот бесценный опыт показывает: для полноценного развития ребенка дошкольного возраста иногда нужна не дорогая интерактивная игрушка, а простая картонная коробка и свобода действий. Задача взрослого — вовремя положить эту коробку на пол и спросить: «Как ты думаешь, чем она хочет стать сегодня?».

Рекомендации для педагогов:

Подготовьте заранее безопасный инструментарий.

Не торопите смену игровых сюжетов, давайте детям прожить каждый образ.

Фиксируйте идеи детей на фото для последующего обсуждения с группой и родителями.