Приложение 2

**Методическая разработка**

к теме «Конструирование объёмных игрушек на основе геометрических фигур» раздела «Моделирование из бумаги.»

**Игра «Геометрический конструктор»**

Эта игра появилась в Китае, в глубокой древности. Суть игры в том, что бумажный квадрат надо разрезать на части, а затем из получившихся деталей сложить фигурки животных, птиц, людей, предметов.

Игра направлена на:

- совершенствование точности движений при разрезании заготовки на части;

- формирование наглядно-действенного мышления, внимания, памяти в процессе переворачивания деталей геометрического конструктора с изнаночной стороны на лицевую;

- развитие воссоздающего воображения в процессе сборки заданных силуэтов.

**Цель:** развитие у ребёнка мелкой и общей моторики, стимулирование на самостоятельную деятельность.

Игра позволяет решить следующие **задачи:**

1. Закрепить умение производить разметку с помощью линейки.

2. Чертить отрезки заданной длины в миллиметрах или сантиметрах.

3. Изготавливать изделие по графическому плану.

4. Совершенствовать точность движений при разметке и резании заготовки по размеченным линиям.

5. Развивать наглядно-действенное мышление, внимание, память, воображение в игре «Геометрический конструктор».



Рис. 1. Схема деталей геометрического конструктора и части для вырезания.

**Возможные варианты заданий игры:**

1. Изготовить детали игры «Геометрический конструктор», как на образце.

2. Покажи четырехугольники.

3. Назови фигуру, у которой 3 угла и 3 стороны.

4. Назови получившиеся геометрические фигуры.

5. Определи величину треугольников. Найди большие, средние и маленькие треугольники.

6. Из получившихся геометрических фигур, сложи изображение самолета (или любой другой предмет).

****

Рис. 2. Возможные варианты сложения фигур.

**Практическое применение методической разработки:**

Данная методическая разработка может быть применима на развивающих занятиях для детей дошкольного и младшего школьного возраста в учреждениях дополнительного, дошкольного и начального образования; на уроках математики, изобразительного искусства и технологии.