Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дворец детского творчества Петроградского района Санкт-Петербурга

Методическая разработка «Развитие креативности и инженерного мышления учащихся объединения «Оригами» посредством использования игровых технологий»

Автор:
Ефимова Лариса Николаевна
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург

Оглавление

1. Введение.....1
2. Теоретическая часть.....1
3. Основная часть.....2
3.1 Возможности использования игры в образовательном процессе.....2
3.2 Требования к проведению игр.....2
3.3 Деление на команды.....3
3.4 Примеры соревнований команд.....3
3.5 Индивидуальные первенства.....4
3.6 Другие игровые упражнения.....5
3.7 Физкультминутки.....5
3.8 Дидактические игры.....7
3.9 Игры-драматизации.....14
4. Заключение.....14
5. Литература.....14
6. Приложение №1.....15

Введение

"Духовная жизнь ребенка полноценна лишь тогда, когда он живет в мире игры, сказки, музыки, фантазии, творчества. Без этого он - засушенный цветок".
В. А. Сухомлинский

Многие ученые пытались дать определение понятию «игра». До XIX в. игра рассматривалась как всякая деятельность ребенка, не преследующая в качестве цели получение результатов, ведущаяся для удовольствия, «не всерьез».

Однако, в игре как особом виде общественной практики воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, подчинение коим обеспечивает познание и усвоение предметной и социальной действительности, а также интеллектуальное, эмоциональное и нравственное развитие личности.

Считаю необходимым использовать игры на занятиях оригами для создания положительного климата в классе, для повышения мотивации к освоению новых знаний, для повышения самооценки у неуверенных в себе детей, развития их коммуникативной культуры.

Теоретическая часть

Существует множество классификаций игр по различным критериям и признакам.

Так называемые детские игры весьма разнообразны по своему содержанию, степени самостоятельности детей, формам организации, игровому материалу. В педагогике делались неоднократные попытки дать классификацию этих игр (Ф.Фребель, К.Грос, П.Ф.Лесгафт, Н.К.Крупская). В отечественной педагогике вопрос о классификации детских игр уточнен в трудах Н. К. Крупской. В своих статьях она выделяет игры, которые создаются самими детьми (свободные, самостоятельные, творческие), и организованные, с готовыми правилами.

В современной педагогической литературе и в практике игры, которые создаются самими детьми, называются "творческими", или «сюжетно-ролевыми». «Между играми с правилами и творческими много общего: наличие условной игровой цели, необходимость активной самостоятельной деятельности, работы воображения. Многие игры с правилами имеют сюжет, в них разыгрываются роли. Правила есть и в творческих играх — без этого не может успешно проходить игра, но эти правила дети устанавливают сами, в зависимости от сюжета.» - писала Д.В. Менджерицкая.

Отличие между играми с правилами и творческими заключается в следующем: в творческой игре активность детей направлена на выполнение замысла, развитие сюжета. В играх с правилами главное — решение задачи, выполнение правил.

Творческие игры: сюжетно-ролевые, строительные и игры-драматизации.

Сюжетно-ролевые игры ориентируют детей в основных направлениях человеческой деятельности.

Строительные игры помогают ребёнку понять мир сооружений и механизмов. Любая строительная игра содержит интеллектуальную задачу "Как построить?", которую ребёнок решает с помощью различных материалов и действий.

В *играх-драматизациях* (театрализованных играх) дети выражают свои впечатления, переживания.

В *дидактической игре* ребёнок не только получает новые знания, но также обобщает, закрепляет их.

Основная часть

Возможности использования игры в образовательном процессе весьма разнообразны:

- как средство обучения (учить, играя)
- как средство релаксации, создания эмоционально приподнятой и комфортной обстановки (отдыхаем, играя)
- как средство воспитания коммуникативных, волевых и прочих качеств личности (развиваем, играя)
- как средство коррекции (помогаем решать проблемы в игре)
- как средство и форма досуговой деятельности (развлекаемся в игре)
- как средство диагностики (раскрываемся в игре)

Соответственно этим позициям можно определить значение и функции игры в образовательном процессе.

Требования к проведению игр:

- точность воспитательно-образовательной задачи
- четкость объяснения правил и методики проведения игры
- соответствие игры возрасту, уровню развития и интересам детей
- соответствие игры общему направлению деятельности объединения и задачам конкретного занятия
- эмоциональность и заинтересованность самого педагога в процессе игры
- вариативность, повторяемость и сменность игрового репертуара

Использование социоигровых приёмов на занятиях пробуждает интерес детей друг к другу. Игровые обязательства, добровольно принятые ими, обеспечивают повышение внимательности и работоспособности. Разумеется, педагог будет искать на своих занятиях время и место для использования игровых заданий, рассеивающих детские страхи, скандальные споры, враждебную настороженность и нежелание некоторых ребят работать.

Важны игры-задания, во время выполнения которых выстраиваются деловые взаимоотношения и взрослого с детьми, и ребят друг с другом. Каждый в своё время, каждый на своём месте, каждый после кого-то и перед кем-то — эти «нехитрые» игровые правила, заимствованные из театральной педагогики и детских народных игр, эффективно сочетаются с работой над любым учебным материалом.

Пример 1: Для того, чтобы дети не перебивали друг друга, не отвечали хором, можно использовать «волшебную палочку» (или любой другой предмет). Отвечает только тот, кому она передана.

Пример 2: при проверке или закреплении знаний можно использовать «шапку» вопросов. Вопросы по теме занятия может написать педагог и положить в «шапку», а можно попросить детей сформулировать их. Затем используется эффект случайного выбора отвечающего, когда вопросы вытягиваются из «шапки».

Деление на команды (объединение в малые группы).

Через работу в постоянных и временных микрогруппах- игровых командах- уменьшается дистанция между детьми. Дети находят подходы друг к другу, в некоторых случаях открывают в себе терпимость и видят её пользу для дела, которым занята команда. Но если педагог сам будет формировать состав временных команд, то многими детьми это будет ощущаться как навязывание чужой воли. Работа в такой назначенной «свыше» компании может восприниматься негативно. Чтобы избежать этого, лучше всего воспользоваться разными вариантами жребиев и считалок. К ним может быть добавлен и такой вариант.

Разрезанная открытка. Берутся несколько открыток (по количеству команд) почтовых открыток. Каждая из них разрезается на части (по количеству членов команды). Все части перемешиваются. Каждый из детей вытягивает по фрагменту и ищет свою команду, объединяясь с теми, кому достались фрагменты, необходимые для составления целой картинки. Благодаря подобной форме объединения присутствующих в микрогруппы, само объединение дети воспринимают как абсолютно самостоятельное. Это является плодотворной почвой для того, чтобы знания можно было передавать друг другу, помогать приятелю и поддерживать его. Внутри такой группы возникают по-человечески благоприятные и естественные эмоциональные условия для позитивного сравнения своих знаний, умений, возможностей с возможностями, умениями и знаниями друга. Ребёнок сам сравнивает себя с другими, а результаты своих действий с успехами или неуспехами других детей. Такая оценка, выработанная собственными усилиями, гораздо точнее. Она способствует дальнейшей активизации деятельности ребёнка больше, чем оценка со стороны педагога- «хорошо», «нехорошо».

При работе с командами часто используется соревновательность с набором очков по оговоренным критериям.

Примеры соревнований команд

1. Букет.

Цели игры:

1. Проверка знаний международных условных обозначений.
2. Использование знаний в оформлении композиции.
3. Воспитание умения работать вместе.

Ход игры:

Группа делится на 2-3 команды.

Перед учащимися ставится задача собрать композицию-букет. Озвучиваются критерии оценивания результата. Например, правильность складывания по схеме, аккуратность складывания, соблюдение нечётного количества цветков, использование дополнительных элементов, завершённость оформления.

Каждой команде выдаётся комплект карточек. На каждой изображен чертёж одного этапа складывания. Участники команды берут по очереди по одной карточке, идут к столу и выполняют на одном и том же квадрате только то действие, которое видят на своей карточке. После выполнения складывания карточка кладётся изображением вниз, чтобы не видели другие дети. Последний участник видит результат складывания и показывает остальным. Так же выполняется складывание ещё двух цветков. Затем все участники собираются у стола и оформляют свою работу. Желательно, чтобы количество этапов складывания совпадало с количеством членов команды, но не обязательно. Возможно дополнить букет другими цветами, складывание которых помнят дети. Но нужно не забыть, что количество цветов должно быть нечётным.

2. Кто быстрее сложит конверт.

Цель игры: Проверка знаний международных условных обозначений.

Ход игры:

Чтобы группу разделить на команды, всем раздаются карточки чистой стороной кверху. Перевернув карточку, дети видят на другой стороне этап складывания. В левом верхнем углу написан номер этапа, правый верхний угол закрашен определённым цветом. По цветам

формируются команды. Затем дети выполняют складывание конверта. Каждый участник выполняет действие в соответствии доставшейся ему карточки. Побеждает та команда, которая первой сложит свой конверт. Важно, чтобы схемы конвертов для каждой команды содержали одинаковое количество этапов. Можно опять смешать карточки и в другом составе собрать команды и выполнить задание ещё 1-2 раза.

3.Соревнование ворон.

Можно проводить в школьном классе. Командой считается ряд колонки. В каждой команде должно быть одинаковое количество участников. Задание: передать какой-либо предмет с первой парты к последней с помощью динамической фигурки оригами- каркающая ворона. Выигрывает команда, которая первая выполнит задание.

Конкурс с каркающей вороной может быть и индивидуальным. Дети с фигурками располагаются вокруг коробочки с фасолью или горохом. Задание: собрать для себя с помощью фигурки наибольшее количество фасолин или горошин.

4. Соревнование по станциям.

Цель игры: проверка и закрепление полученных знаний и умений.

Рекомендуемое количество станций от 4 до 7. Задания могут быть из истории оригами, про японские традиции и праздники, технические приёмы оригами, знание чтения схем, на знание на память классических фигурок оригами. Варианты вопросов и практических заданий см. Приложение №1.

5. Мандала.

Цель игры: Воспитание умения работать вместе.

Каждой команде выдаётся большой лист бумаги или картона для основы и набор готовых модулей двух-трёх видов, а также квадраты цветной бумаги того же размера, из которого изготовлены модули. Участникам команд необходимо сделать аппликацию-мандалу (круговой орнамент, звезду) из уже имеющихся модулей и дополнить её новыми. Новые модули изготовить без схем, разобрав и изучив готовые модули. По окончании отведённого времени оцениваются мандалы по нескольким критериям.

Индивидуальные первенства

1. Юла.

Игра проводится по системе с выбыванием. Игроки делятся на пары. По сигналу ведущего два игрока запускают свою юлу. В следующий тур выходит игрок, чья юла вертелась дольше.

2. Стаканчик с кольцом (Бильбоке)

Нужно поймать стаканчиком колечко, прикрепленное к нему. Каждому игроку дается 10 попыток.

3. Лягушки.

Могут быть разные варианты игры.

1 вариант: Игроки выстраивают своих лягушек на старте. Чья быстрее допрыгает до финиша!
2 вариант: По очереди каждая лягушка делает 10 прыжков. Результаты фиксируются. Чья дальше!
3 вариант: Лягушкам нужно преодолеть несколько препятствий разной степени сложности. Чья лягушка самая ловкая!

4. Кузнечики.

Если ударить пальцем кузнечику по носику, то он запрыгает. В центре стола – круг. Вокруг него игроки раскладывают своих кузнечиков, предварительно пометив их (можно делать разноцветных) Количество кузнечиков у каждого игрока одинаково. По сигналу игроки помогают своим кузнечикам запрыгнуть в круг. По сигналу игра заканчивается. У кого больше кузнечиков в круге! Можно запрыгивать в коробку.

5. Корабли.

Каждый игрок по очереди ставит свой кораблик на старт и дует на него. Кораблик «проплывает» какое-то расстояние и останавливается. Результат фиксируется. Чей дальше!

Можно нарисовать русло реки (с островами, мелями, порогами и т.д.) Кто пройдет трассу! Так же можно играть с парусниками или гоночными машинками.

6. Запоминалка.

Цель: совершенствовать навыки в изготовлении фигурок оригами. Развивать внимание, память, наблюдательность.

Ход игры: Педагог выполняет несколько ходов изготовления фигурки (за один ход будем считать один сгиб или надрез, скручивание). Ребенок следит за его действиями, а потом воспроизводит их по памяти на своем листке бумаги, соблюдая ту же очередность сгибов. Игра может иметь множество уровней сложности: «Воспроизведи два хода, три четыре ... пятнадцать», выбирают очень простые фигурки и фигурки посложнее. Показ сопровождают объяснением, дают ребенку разобрать и собрать сделанные при показе сгибы или только показывают (при этом просят ребёнка сцепить пальцы на руках, чтобы он не мог повторять движения).

Существуют и **другие игровые упражнения**, используемые на занятиях оригами:

- складывание парами
- складывание одной рукой
- складывание по незавершённой схеме классической фигурки
- с закрытыми глазами
- по показу без словесного сопровождения (озвучивать стараются дети- это развивает речь)
- без показа только со словесными объяснениями
- кто быстрее
- кто аккуратнее
- восстановление порядка в схеме

Физкультминутки

Подвижные игры на внимание

Они характеризуются Своей всеобщей доступностью, быстро возникающей азартностью и смешным. Несерьёзным выигрышем. В них доминирует механизм деятельного и психологически эффективного отдыха. Упражнения могут стать мостками, по которым дети будут переходить от одного вида деятельности к другому. Кроме того, такие игровые моменты помогают поддержанию дисциплины.

1. Руки-ноги.

Группа старается безошибочно выполнить простые движения по команде педагога: один хлопок- поднять руки, два хлопка- встать. Если руки уже подняты, а звучит один хлопок, то их нужно опустить, а если дети уже стоят, то по двум хлопкам они должны сесть. Меняя последовательность и темп хлопков, взрослый пытается сбить ребят, тренируя их собранность. Упражнение очень эффективно собирает внимание. Выполняет его хорошо тот, кто способен чётко подчиняться «нехитрым» командам задания. В упражнении, выполняемом сообща, исполнитель удерживает внимание на собственной работе, борясь со стремлением повторять движения соседей, которые могут быть неверными. Советую условие игры «Руки-ноги» объяснять очень кратко: «Один хлопок — команда рукам: их надо поднять или опустить; два хлопка- команда ногам: нужно встать или сесть». После нескольких команд все уже хорошо ориентируются в задании и с удовольствием его выполняют, едва успевая за быстрой сменой команд.

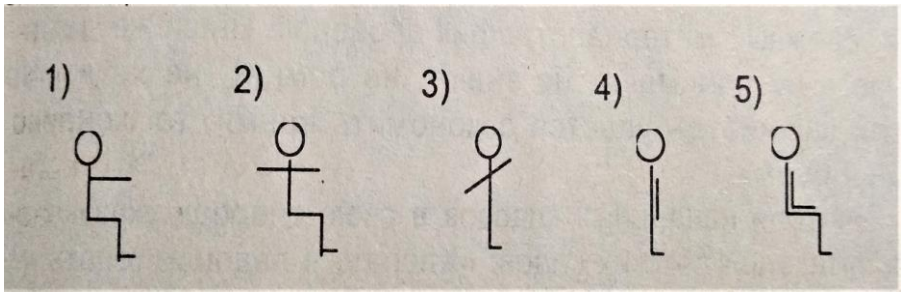
2. Летает — не летает.

Традиционная детская игра на внимание. В.И.Далем был записан такой старинный вариант этой игры: Все дети садятся вокруг стола и кладут по пальцу на стол. Водящий начинает игру. Называет птицу либо летучее насекомое, а назвав его, подымает палец вверх и быстро опускает его на стол. Дети должны делать то же. Если же кто прозевает лететь, то есть поднять и опустить палец, или полетит тогда, когда водящий обманывает, называя нелетучее

существо или вещь, то даёт фант. Фанты после разыгрываются. Распространён также другой вариант, требующий свободы для широкого движения рук. Педагог «машет крыльями» на каждое слово, дети же отвечают имитацией полёта только при назывании летающего предмета. Взрослому следует приготовить разнообразный перечень того, что летает, чтобы дети при желании могли имитировать разные способы полёта: муха, синица, самолёт, вертолёт, журавль, комар, ракета и т. п. На «нелетающие» слова рук не поднимать, не повторять движения взрослого. Менять в игре можно не только набор движений. Само условие «летает- не летает» можно заменить, например, на «одушевлённое- неодушевлённое», «чётные- нечётные», «съедобное- несъедобное» и т. п. Очень важно, чтобы при произнесении слова педагог сам постоянно проделывал оговоренное движение, а дети делали его только в нужный момент. Ведущим может быть не только педагог, но и вызвавшийся ребёнок.

3. Заводные человечки.

Педагог на глазах детей рисует схему (или показывает готовую) и объясняет, что это заводные человечки, которые делают зарядку. Каждая поза имеет свой номер. Дети, глядя на схему, несколько раз повторяют позы под диктовку ведущим номеров, их обозначающих.



Для тренировки можно называть числа и в обратном порядке или вразбивку. Дети, которые оказались невнимательными и поймали себя на ошибке, как правило, смеются громче всех. Когда ребята запомнили последовательность поз, можно внести следующее усложнение- словесный счёт заменить хлопками ведущего. Хлопок — это сигнал для смены позы, а на какую именно — вспоминает каждый из участвующих сам. Темп хлопков педагог может то убыстрять, то замедлять.

4. Разведчики (связаться глазами с партнёром).

Каждый ребёнок связывается глазами с кем-то в группе. При этом нельзя пользоваться ни жестами, ни словами — только ловить взгляд так, чтобы связаться «глаза в глаза». После этого партнёрам предлагается выполнить какое-то действие. Например, взрослый обращается к детям: «Сейчас мы с вами поиграем в разведчиков. Разведчики — это люди, которые умеют всё делать чётко, но скрытно. Вот вы сейчас по сигналу «связаться с разведчиком» скрытно, без всяких слов, подмигиваний и размахиваний руками, только глазами договариваетесь, кто будет вашим разведчиком, и держите друг друга взглядом. Старайтесь не выдавать себя! Если вы будете договариваться не только глазами, но и, например, кивками головы, то вас со стороны заметят и обнаружат, что вы разведчики». Затем разведчикам предлагается поменяться местами. Когда «разведчики» меняются местами, то те, кто вовремя не связался с партнёром, становятся сразу видны. Можно усложнять команду: «Поменяться с разведчиком местами, а в пути пожать друг другу руку». Часто мальчики предпочитают держаться отдельно от девочек. В ходе этой игры после пересаживания даётся команда связаться с новым «разведчиком». После нескольких пересаживаний все дети оказываются основательно, хотя и незаметно для себя, перемешаны друг с другом, что помогает возникновению новой деловой атмосферы в группе.

5. Эстафета.

Участники эстафеты по одному встают и садятся друг за другом в едином темпе — так, чтобы как только сел предыдущий, встал следующий. Главное в задании — не подталкивать, не вызывать, не вмешиваться в работу другого человека. «Эстафета»- коллективная разминка, в которой у каждого есть своя обязанность, выполняемая вовремя. Это «вовремя» и является основной трудностью. Эстафету можно усложнить. Например, детям полезно работать над скороговорками. Скороговорку можно «запустить» по эстафете. Каждый участник произносит только одно слово или отдельное словосочетание из текста. Например: 1-й - на дворе, 2-й - трава, 3-й - на траве, 4-й - трава. Ребёнок в эстафете может хорошо выполнить свою задачу, только если он, дожидаясь своей очереди, внутренне произносит все предыдущие слова вместе с другими говорящими в цепочке. Вместо скороговорок можно дать другое задание. Говорить слова, заканчивающиеся на -ок. Если ошибся или не смог быстро придумать ответ, отдаёшь фант. Фанты в конце разыгрываются. В эстафете может быть и задание по оригами. Например, каждый стающий должен назвать базовую форму и не повториться.

Дидактические игры

Орилото

1 вариант - белый.

Для закрепления знаний международных условных обозначений.

2 вариант - цветной.

Для закрепления знаний базовых форм оригами.

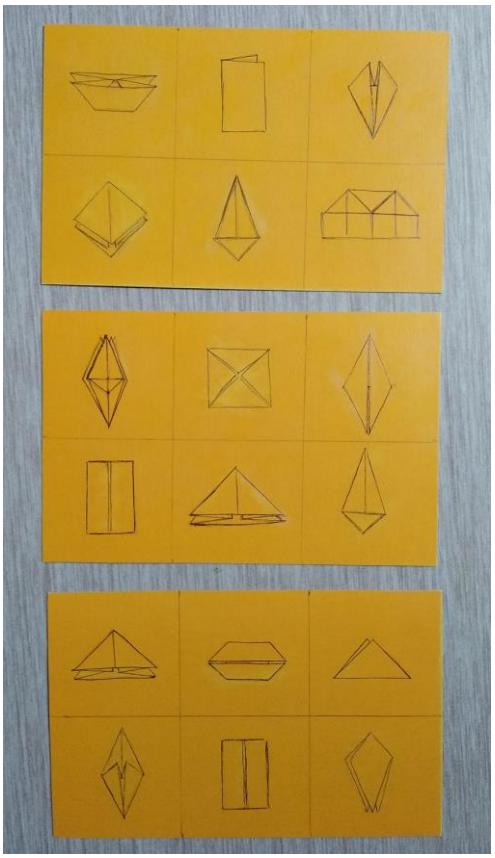
Цели игры:

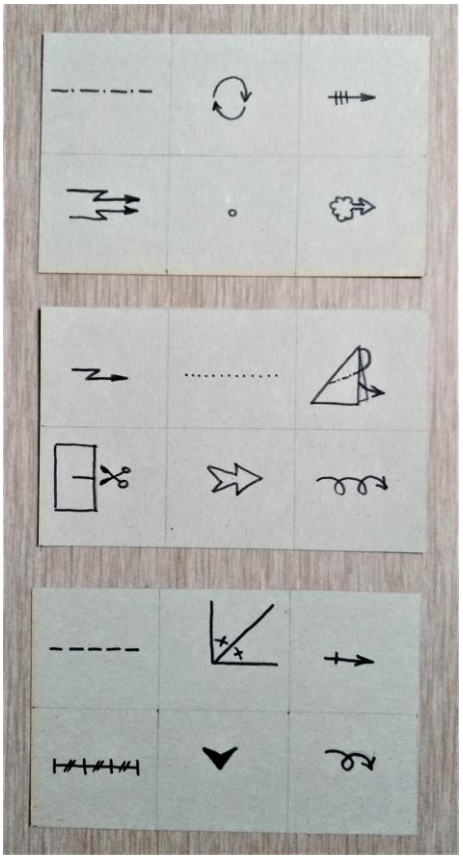
1. Помочь детям запомнить условные знаки, основные приёмы складывания и базовые формы.
2. Развивать умение соотносить услышанное название с графическим изображением.
3. Развивать внимание и память.

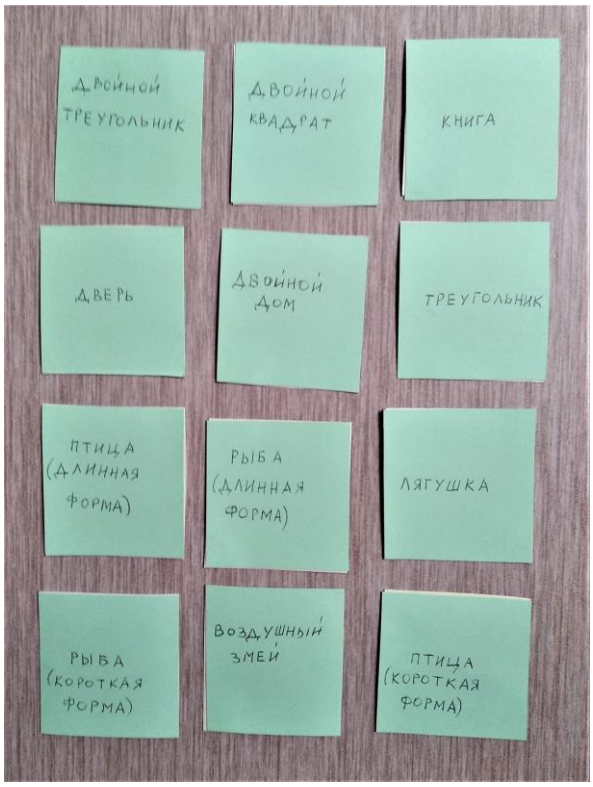
Игра состоит из 15 больших карточек, 26 маленьких карточек и 90 фишек. Поле большой карточки разделено на 6 квадратов. На каждом из них в произвольном порядке нарисованы: на белой стороне карточки условные знаки, на цветной (обратная сторона) — базовые формы. Маленькие квадратные карточки тоже имеют две стороны: белую и цветную. На них словами написаны названия условных знаков (белая сторона) и базовых форм (цветная сторона). В качестве фишек, которыми закрываются найденные поля, можно использовать простые картонные квадратики, пуговицы или специально сложенные в технике оригами фигурки.

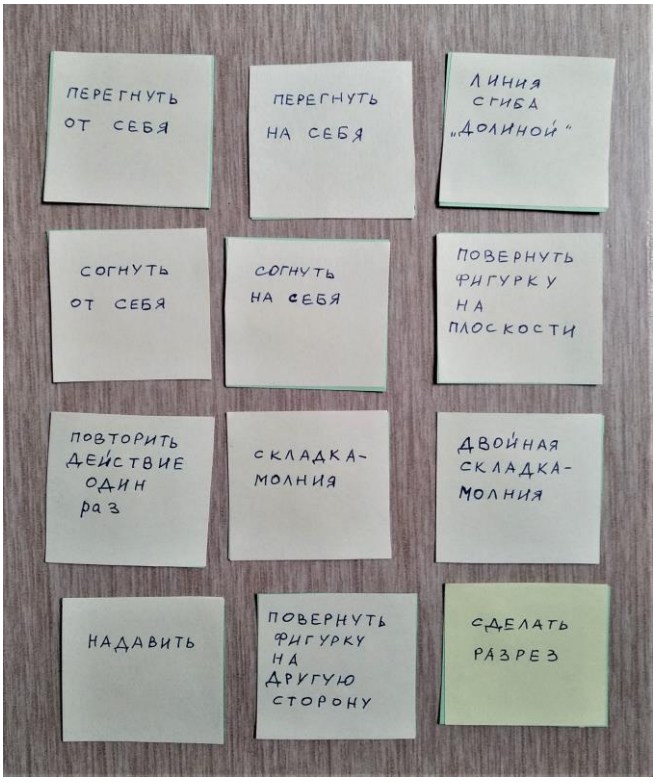
Ход игры.

За основу правил игры взята известная игра в лото. Смысл игры заключается в том, чтобы понять о каком условном знаке или базовой форме идёт речь. Найти их на своей карточке и закрыть фишкой. Ведущим может быть как педагог, так и ребёнок уже хорошо усвоивший эти понятия. Выигрывает тот, кто первым правильно закроет всю карточку. Играть могут 15 человек. Если детей меньше, можно раздавать по две карточки.

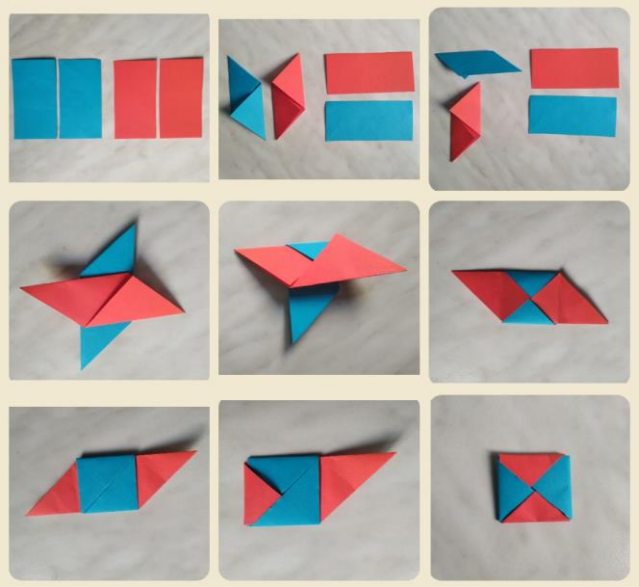





ДВОЙНОЙ ТРЕУГОЛЬНИК
ДВОЙНОЙ КВАДРАТ
КНИГА
ДВЕРЬ
ДВОЙНОЙ ДОМ
ТРЕУГОЛЬНИК
ПТИЦА (ДЛИННАЯ ФОРМА)
РЫБА (ДЛИННАЯ ФОРМА)
ЛЯГУШКА
РЫБА (КОРОТКАЯ ФОРМА)
ВОЗДУШНЫЙ ЗМЕЙ
ПТИЦА (КОРОТКАЯ ФОРМА)


ПЕРЕГНУТЬ ОТ СЕБЯ
ПЕРЕГНУТЬ НА СЕБЯ
ЛИНИЯ СГИБ „ДОЛИНОЙ"
СОГНУТЬ ОТ СЕБЯ
СОГНУТЬ НА СЕБЯ
ПОВЕРНУТЬ ФИГУРКУ НА ПЛОСКОСТИ
ПОВТОРИТЬ ДЕЙСТВИЕ ОДИН РАЗ
СКЛАДКА-МОЛНИЯ
ДВОЙНАЯ СКЛАДКА-МОЛНИЯ
НАДАВИТЬ
ПОВЕРНУТЬ ФИГУРКУ НА ДРУГУЮ СТОРОНУ
СДЕЛАТЬ РАЗРЕЗ

Фишки для игры можно сделать так:





Мемори

Игра «мемори» – это карточная настольная игра, состоящая из парных картинок, где основной целью игры является «открытие» как можно большего числа парных карточек, за что игру «мемори» еще называют игра «парочки». Игра ведется двумя одинаковыми колодами карточек, на лицевой стороне которых изображены картинки. Играют обычно 2 - 6 участников, в зависимости от количества карточек. Свое название настольная игра «мемори» получила от англ. memory (память) и полностью оправдывает свое название.

Все карточки перед началом игры перемешиваются и раскладываются рядами лицевой стороной (картинкой) вниз. Игроки по очереди открывают (переворачивают) по 2 карточки. Если открыты одинаковые карточки, то игрок забирает их себе и открывает следующую пару карточек. Если карточки не совпадают - игрок кладёт их на прежнее место лицевой стороной вниз и право хода переходит к следующему участнику. Когда непарные карточки возвращаются на место, все играющие стараются запомнить, где какая картинка лежит. На карточках могут быть условные знаки оригами, приёмы оригами и базовые формы оригами.

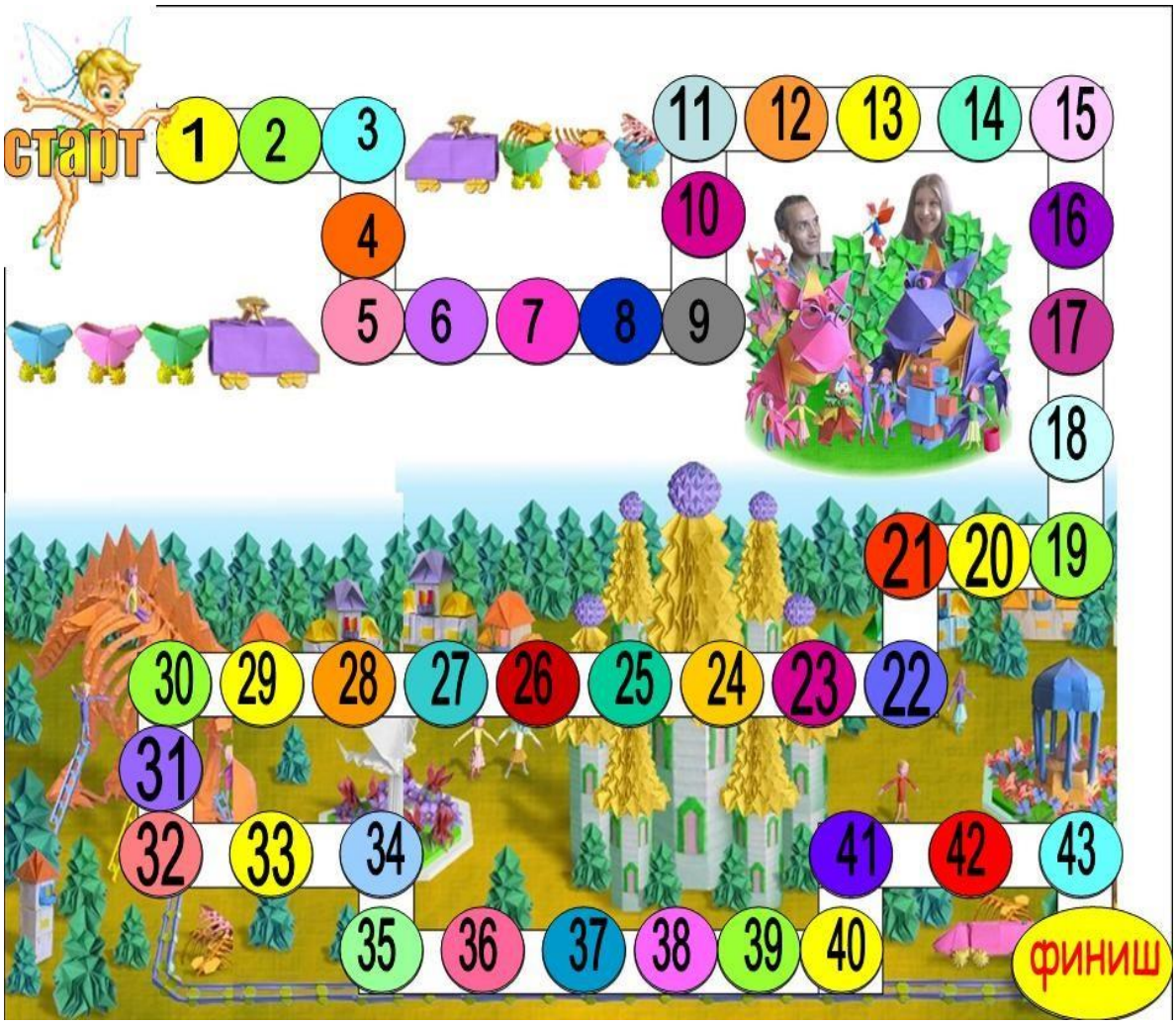
Побеждает игрок, набравший наибольшее количество карточек.

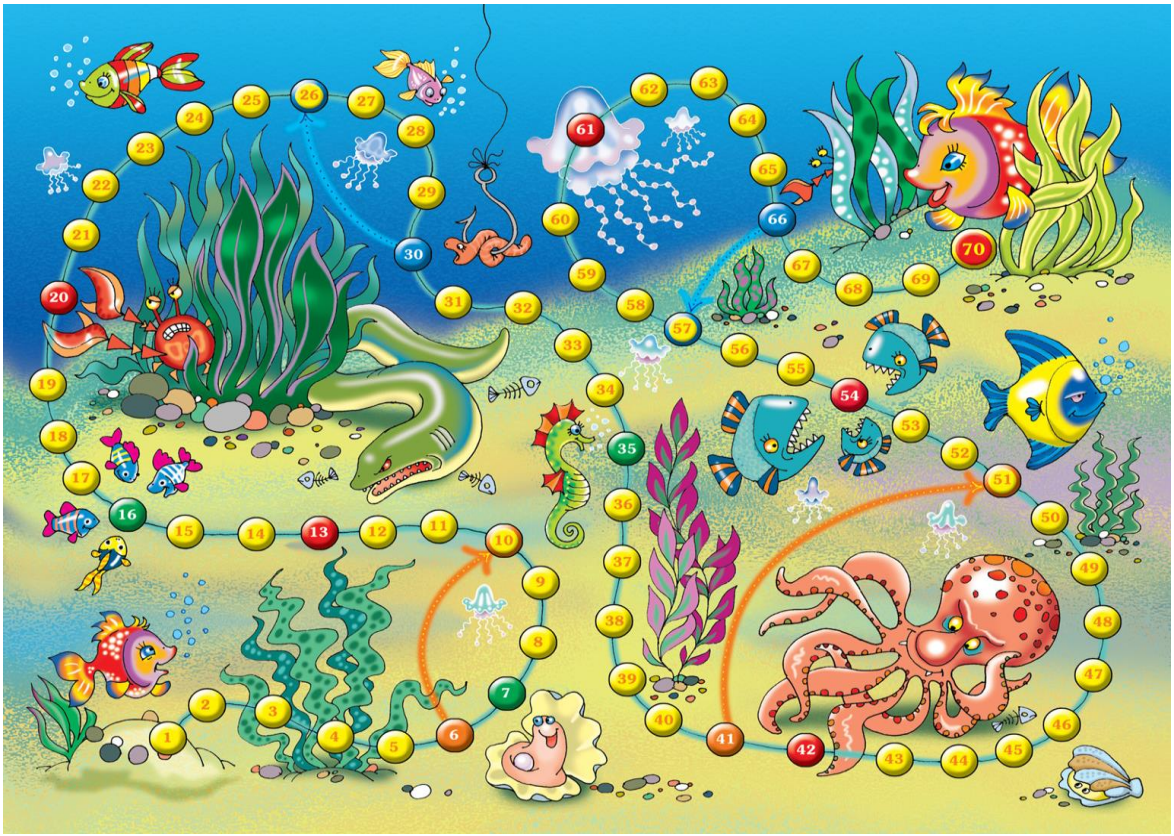
Игра-бродилка

Цель игры: Проверка теоретических знаний и практических умений.

Необходимо добраться до финиша, выполняя задания. Выбор заданий определяется с помощью кубика. Для этого участники по очереди бросают кубик и передвигаются по карте на столько кружков вперед, сколько выпало на кубике. Каждый кружок с цифрой - это новое задание, либо пропуск хода, либо возврат на несколько шагов назад, либо физкультминутка. В качестве игрового поля можно выбрать любую другую игру-бродилку и составить список заданий по номерам. Выигрывает тот, кто первым доберётся до финиша, правильно выполнив все задания.

Примеры игрового поля:


старт
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
финиш

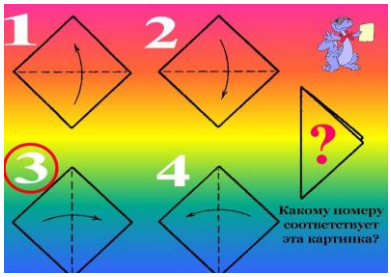


Примеры заданий. Здесь указаны ответы, но на карточках- заданиях их нет. Идея взята на электронном ресурсе https://urok.1sept.ru/статьи/630511/







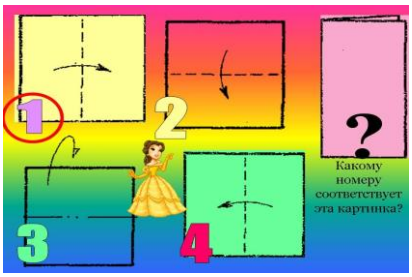








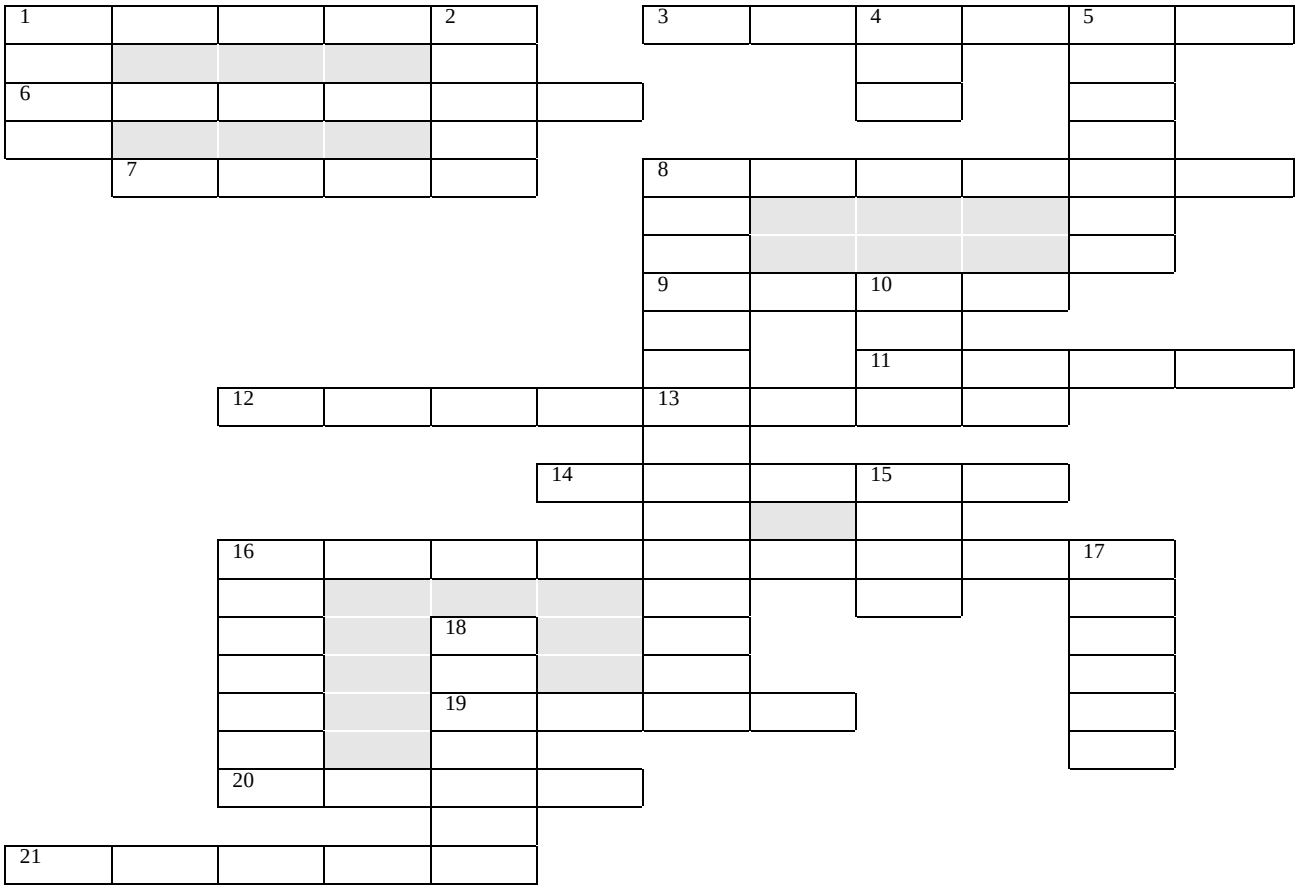








Кроссворд «Что я знаю об оригами»
Цель: проверка полученных знаний по теории оригами и истории этого искусства.



По горизонтали:

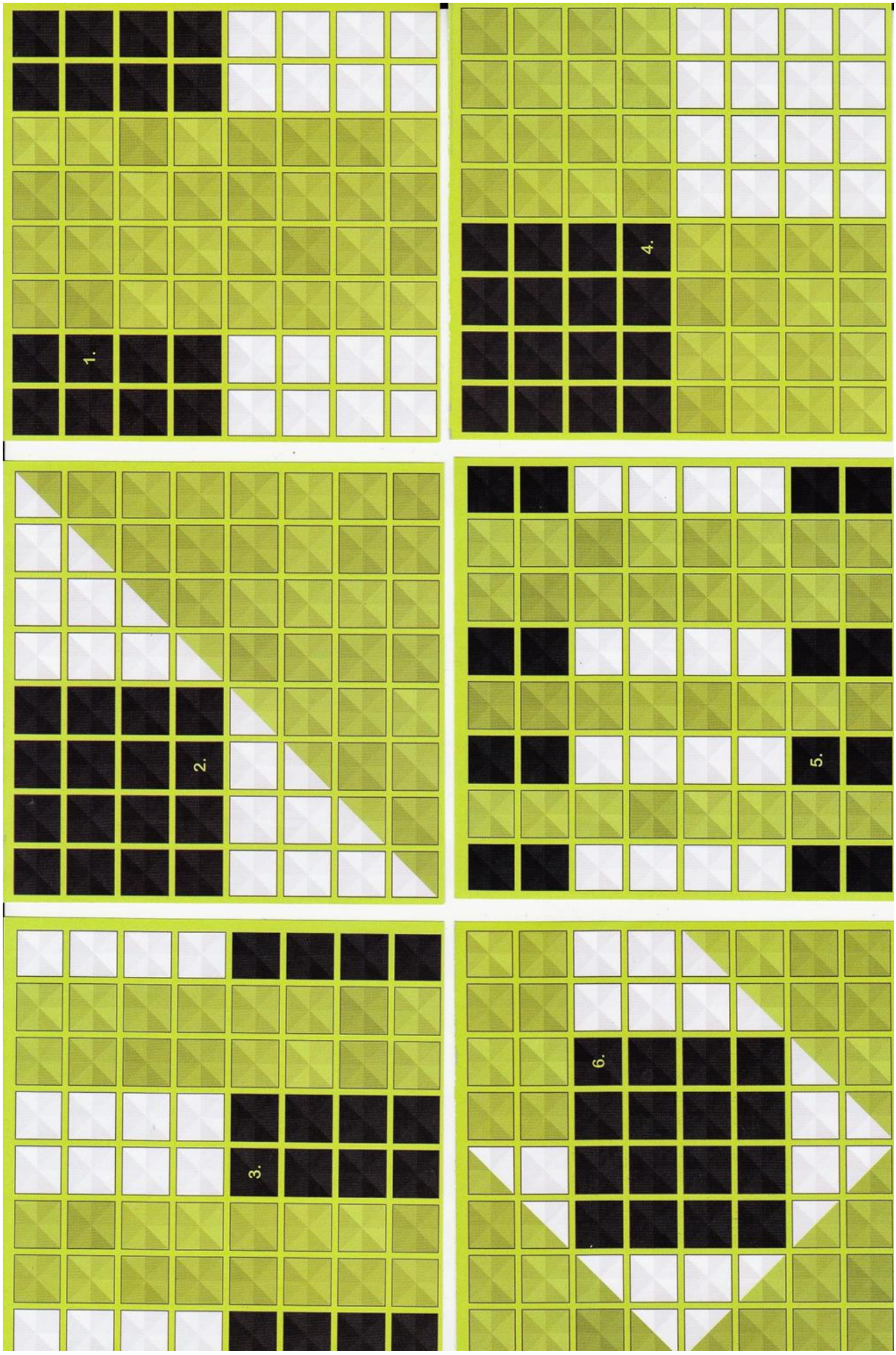
1. Базовая форма *(книга)*
3. Страна, родина оригами *(Япония)*
6. Складка в оригами *(молния)*
7. Складка в оригами *(гора)*
8. Складка в оригами *(долина)*
9. Базовая форма *(рыба)*
11. Цветок, символ Дня мальчиков *(ирис)*
12. Звездочка ниндзя *(сюрикен)*
14. Базовая форма *(птица)*
16. Базовая форма *(катамаран)*
19. Бумагу изобрел Цай … *(Лунь)*
20. Плоская коробочка для кимоно *(тато)*
21. Страна, родина бумаги *(Китай)*

По вертикали:

1. Бумага по-японски *(ками)*
2. Изобретатель условных обозначений в оригами … Ёсидзава *(Акира)*
4. «Складывание» по-японски *(ору)*
5. Страна, вторая родина оригами *(Испания)*
8. Базовая форма *(дверь)*
10. Базовая форма *(блин)*
13. Базовая форма *(катамаран)*
15. Главная фигурка в оригами *(цуру)*
16. Геометрическая фигура – основа для складывания *(квадрат)*
17. Японские диверсанты *(ниндзя)*
18. Великий русский писатель – любитель оригами *(Толстой)*

Квадригами. Автор Жером Морен-Друэн. Игра есть в продаже.

Это набор из 100 головоломок, каждую из которых нужно собрать в квадрат 4 х 4 клетки, так чтобы на одной его стороне были только чёрные квадраты, а на другой — только белые. Первоначальный квадрат состоит из 8 х 8 клеток. Подсказка: чтобы облегчить себе задачу, нужно использовать сетку на листочках-головоломках в качестве линий сгибов и делать чёткие сгибы по горизонтали, вертикали и диагонали. Можно использовать сетку внутри каждой клетки. Можно сгибать по любой из изображённых там линий.


1.
2.
3.
4.
5.
6.

Можно предложить детям обратную задачу — составить самим задание по квадригами, то есть сначала сложить квадрат некоторым образом, затем раскрасить, разобрать, повторить рисунок по клеткам 8 х 8 на не сложенном квадрате и предложить складывание другому учащемуся.

Игры-драматизации

Детям даётся задание придумать и разыграть по ролям историю с выполненными на занятии фигурками. Как вариант может быть интервью. Это хорошая возможность развития воображения и речи. Интересные истории получаются с фигурками для пальчикового театра. Можно предложить разыгрывать известные стихи, сказки и басни.

Заключение

Оригами позволяет осуществлять развитие и воспитание не только в ходе «трудового обучения», но и более естественно, а именно в ходе «деятельной игры».

Игрушки-самоделки, в частности, сделанные в стиле оригами, имеют большие педагогические возможности. Они развивают фантазию и творчество, конструктивное мышление и сообразительность, расширяют игровой опыт, дают знания об окружающем мире, обогащают словарь детей, формируют умение общаться друг с другом.

Литература:

Максакова А. И., Тумакова Г. А. Учите играя. М. Просвещение, 1983

Менджрицкая Д. В. Воспитание детей в игре. М., 1991

Ступак Е. «Оригами. Игры и конкурсы». Серия «Внимание: дети!» Айрис-Пресс, 2008

Шмаков А. Игра и дети. М., 1998

Фопель К. Как научить детей сотрудничать? Психологические игры и упражнения - практическое пособие для педагогов и школьных психологов. М., 1998

https://urok.1sept.ru/статьи/630511/

Приложение №1

ОПРОСНЫЕ ЛИСТЫ ДЛЯ ИГРЫ ПО СТАНЦИЯМ
«СКЛАДЫВАЙТЕ ВМЕСТЕ С НАМИ»
для учащихся 2 года обучения

Станция № 1. «ЧТО Я ЗНАЮ ОБ ОРИГАМИ?»

Из четырех ответов на вопрос выбери один правильный:

1. Бумагу изобрели в 105 году в:
   - Японии
   - Испании
   - Китае
   - России

2. Сегодня бумагу для оригами изготавливают из:
   - австралийского эвкалипта
   - канадской ели
   - русской березы
   - японской сакуры

3. Родиной оригами является:
   - Япония
   - Корея
   - Китай
   - Россия

4. Слово «оригами» переводится с японского языка как:
   - квадрат бумаги
   - сложенная бумага
   - фигурки из бумаги
   - складывание

5. Классические фигурки оригами складываются из:
   - круга
   - прямоугольника
   - треугольника
   - квадрата

6. Количество базовых форм известных в оригами:
   - 9
   - 11
   - 13
   - 15

Станция № 2. «БАЗОВЫЕ ФОРМЫ»

Вычеркни те слова, которые *не являются* названиями базовых форм:

- цветок
- книга
- дверь
- конфета
- треугольник
- тюлень
- шкафчик
- воздушный змей
- рыба
- водяная бомбочка
- прямоугольник
- заяц
- карандаш
- квадрат
- лягушка
- труба
- лифт
- пчела
- круг
- телефон
- птица
- лиса
- катамаран
- попугай
- блин
- кассета
- журнал
- дом
- кактус
- чайник
- ножницы
- пакет
- очки
- стул

Станция № 3. «СКЛАДЫВАНИЕ БАЗОВЫХ ФОРМ»

Сложи все известные базовые формы и подпиши их название.

Станция № 4. «СКЛАДЫВАНИЕ ПО СХЕМЕ»

Сложи по схеме любую фигурку.

Станция № 5. «ИЗ КАКОЙ БАЗОВОЙ ФОРМЫ СЛОЖЕНА ФИГУРКА»

Внимательно рассмотри фигурку и, не разворачивая ее, определи, из какой базовой формы она сложена.

Станция № 6. «СКЛАДЫВАНИЕ ПО ОБРАЗЦУ»

Внимательно рассмотри фигурку, при необходимости, разберите ее, и сложи такую же.