

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
Центр развития творчества детей и юношества
городского поселения «Рабочий поселок Чегдомын»
Верхнебуреинского муниципального района
Хабаровского края

Прикладной проект по теме

«Играй. Рисуй»

Выполнили:
обучающиеся объединения
«Хамелеон»
Мартиросян Мариам – 13 лет;
Научный руководитель:
Франчук Светлана Геннадьевна
педагог дополнительного
образования.

п. Чегдомын 2025 г.

Введение

Игра для детей значит очень много. Она не просто развлечение, но и важная часть их взросления и развития. Через игру дети исследуют мир вокруг себя, учатся взаимодействовать с другими, развивают свои физические и умственные навыки.

Во время игры дети могут проявлять свою фантазию и креативность, создавая разные истории и ситуации. Также игра помогает детям развивать навыки общения: они учатся делиться, сотрудничать и разрешать конфликты. Кроме того, через игры дети развивают мелкую и крупную моторику, что важно для их физического развития. Спортивные игры, например, помогают укрепить здоровье, обучают командной работе и дисциплине.

Игра также служит способом справляться с эмоциями. Дети могут выразить свои чувства, например, страх, радость или грусть, через игровую деятельность. Это помогает им лучше понять себя и своих друзей.

Важно, что игра — это не только веселье, но и образование. Дети учатся решать задачи, осваивают новые навыки и знания, которые пригодятся им в будущем. В общем, игра — это не просто часть жизни ребенка, а один из самых важных способов его обучения и развития.

Цель проекта: создание карточной игры «Играй. Рисуй»

Задачи:

1. Изучить принцип детских карточных игр.
2. Разработать карточки.
3. Придумать правила игры.
4. Отработать игру на занятиях изобразительным искусством.

Основная часть.

Мы занимаемся в объединении «Хамелеон» изобразительной деятельностью. Часто на переменах играем как в подвижные, так и в настольные игры. Среди «настолок» любимыми у нас являются карточные игры «Чехарда», «Кто я», различные мемо-игры (Приложение 1).

Однажды педагог нам предложила самим придумать игру, которая будет нам интересной, связанной с рисованием, цветоведением и др. направлениями изобразительного искусства. И мы принялись за работу.

Но для того чтобы начать работу над разработкой игры, нам нужно было узнать по каким правилам создаются настольные карточные игры.

Карточные игры для детей – это замечательный способ не только развлечь, но и научить их чему-то новому. Такие игры развивают логику, память и внимание, а также помогают детям общаться и работать в команде. Если вы хотите создать карточную игру, нужно пройти несколько этапов.

1. Сначала определите, для какого возраста детей вы делаете игру. Это поможет вам выбрать правильную тему, уровень сложности и дизайн карточек.
2. Выберите интересную тему. Это может быть что угодно: изучение букв, цифр или даже животных. Важно, чтобы тема была захватывающей для детей и соответствовала их возрасту.
3. Разработайте простые и понятные правила. Чем легче правила, тем интереснее играть. Также продумайте, как играть можно в разных составах.
4. Не забудьте про дизайн. Яркие и привлекательные карточки обязательно понравятся детям. Используйте насыщенные цвета и интересные картинки.
5. Наконец, протестируйте игру с детьми. Это поможет узнать, что работает, а что нет, и внести нужные изменения перед окончательным запуском игры.

Мы определились с этапами разработки игры и принялись за работу.

- Сначала нам нужно определить для кого будет эта игра – в нашем объединении рисованием занимаются девочки и мальчики с 1 по 4 класс, а

также несколько дошкольников. Значит игра должна быть понятной для возраста 6+.

- Тему игры решили связать с изобразительным искусством.

- На занятиях, перед началом работы над картиной педагог просит нас выполнить небольшие упражнения на развитие фантазии и изобразить это на бумаге. Называется геометрическая фигура, животное и цвет. И все ребята выполняют одно задание. А что, если, сделать карточки и на них изобразить геометрические фигуры, животных и цвета. И перед началом занятий кто-то из ребят будет вытаскивать карточку с фигурой, другой с животным, а третий выбирать цвет зарисовки. Эту последовательность решили оставить как начальные правила игры.

Следующим этапом нам нужно было решить сколько наборов карточек будет, содержание каждого набора и количество карточек в каждом наборе.

Начали с набора, в котором будут собраны звери и птицы, затем дополнили его насекомыми и прочими животными. Подумали, что будет интересно добавит в игру и неодушевленные предметы.

Набор №1. Объекты

Животные: медведь, заяц, бегемот, тигр, мышь.

Птицы: курица, страус, орел, попугай, пингвин, сова.

Насекомые: жук, стрекоза, бабочка (гусеница), комар, муха, муравей.

Другие животные: улитка, лягушка, крокодил, черепаха, рыба, краб, человек.

Неживые предметы: дом, шкаф, стол, телефон, дверной ключ, автомобиль, молоток, цветочный горшок, чайник, самокат, робот.

Набор №2. Цвета.

Желтый, красный, синий, оранжевый, зеленый, фиолетовый (плюс к каждому цвету белый и черный цвет).

Набор №3. Детали.

Шапка, валенки (сапоги), галстук, часы, очки, варежки, ремень, платок, шарф, кепка, панама, сумочка, мяч.

Набор №4. Фигуры.

Круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник, сердечко, звезда, ромб, пятиугольник, шестиугольник, восьмиугольник, пентагон, полумесяц, трапеция.

Разработку дизайна карточек решили начать с определения размера. Оптимальный размер – 9 см в высоту и 6 см в ширину. Края, закругленные с цветной обводкой. К первому и третьему наборам подобрали понятные для возраста картинки объектов, за основу оформления второго набора взяли цветков простой формы и окрасили его в разные цвета, к четвертому набору подобрали геометрические фигуры, которые окрасили в один цвет. На рубашках карточек указали к каким наборам они относятся.

И вот карточки у нас готовы (Приложение 2). Осталось придумать понятные для всех правила.

Правила игры.

1 этап (Уровень сложности – легкий)

Участник выбирает по одной карточки из Набора №1, №2, №3 и №4.

Нужно придумать и нарисовать такой объект, в котором можно соединить выбранную геометрическую фигуру, цвет, признаки живого или неживого предмета, детали.

Можно выполнять в качестве быстрой креативной разминки или в форме полноценной творческой работы.

2 этап (Уровень сложности – средний)

1 задание. Участник выбирает по 2 карточки из каждого Набора, придумывает два объекта и делает их эскизы.

2 задание. Участник придумывает композицию, в которой будут задействованы оба объекта.

3 этап (Уровень сложности – сложный)

Участники выбирают по 3 карточки с каждого Набора. На основе этих карточек разрабатывают готовую композицию с тремя объектами.

В нашей работе остался последний этап. И мы приступили к тестированию нашей игры. В процессе мы выяснили что можно добавлять еще карточки в

Наборы, чтоб исключит повторение комбинаций в игре. Тестирование прошло успешно на первом уровне сложности. Второй и третий уровни вызвали затруднения.

После всей проделанной работы нам осталось только придумать название. Из всех предложенных выбрали простое, но говорящее название «Играй. Рисуй.».

Заключение

В заключении нашего проекта по созданию карточной игры для детей стоит отметить несколько важных моментов, которые показывают, чего мы достигли и как можем развиваться дальше. Мы погрузились в творчество и придумали уникальную игру, которая не только развлекает, но и обучает. Наша игра помогает детям развивать логическое мышление, креативность, прокачивать навыки, полученные на занятиях изобразительным искусством, что делает её полезной для образования.

Во время тестирования игры с детьми мы получили много полезной обратной связи, что позволило нам улучшить её. Мы сделали акцент на простоте правил и привлекательности карточек, что, как показали наши наблюдения, увеличивает интерес у детей. Результаты тестирования подтвердили, что игра достигает поставленных целей и вызывает положительные эмоции.

Мы видим много возможностей для дальнейшего развития проекта. Мы планируем улучшить игровые механики, добавить новые тематические наборы карточек, что поможет углубить знания игроков. Также мы разработаем план по продвижению игры, чтобы больше детей могли играть и учиться через увлекательный процесс.

Мы уверены, что наша карточная игра займёт хорошее место среди развивающих игр и станет любимой как для детей, так и для их родителей. Мы с нетерпением ждём продолжения работы над проектом и надеемся принести радость и пользу в мир детских игр.

Мемо-игры

Мемо-игры, известные также как игры на внимательность или игры на запоминание, представляют собой увлекательный и образовательный способ провести время как с детьми, так и со взрослыми. Основная цель мемо-игр заключается в том, чтобы запомнить расположение карт, фишек или других элементов, которые необходимо сопоставить или найти пары. Эти игры могут иметь различные темы и дизайны, что делает их привлекательными для игроков всех возрастов.

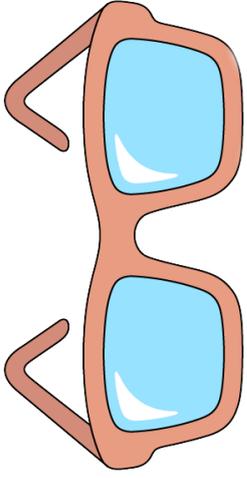
Процесс игры обычно начинается с того, что все карточки или элементы укладываются лицом вниз на столе. Игроки по очереди открывают по две карты, пытаясь найти пары с одинаковыми изображениями. Если игрок находит пару, он получает право сыграть еще раз. Если же карты не совпадают, они снова укладываются лицом вниз, и ход переходит к следующему игроку. Игра продолжается до тех пор, пока все пары не будут найдены.

Мемо-игры прекрасно развивают память, внимание, концентрацию, а также способствуют развитию логического мышления. Они помогают улучшить навыки наблюдения и учат детей устойчивости в случае неудачи. Кроме того, такие игры развивают социальные навыки, так как они часто проводятся в компании друзей или семьи, что создает дружескую атмосферу и способствует общению.

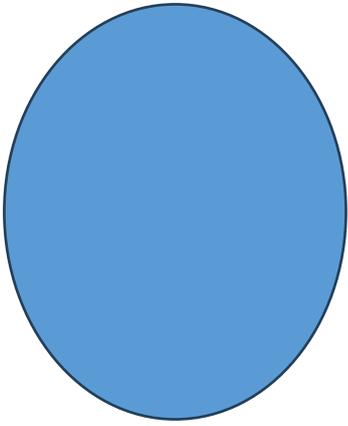
Существует множество вариантов мемо-игр. Некоторые из них имеют обучающий элемент и могут быть связаны с изучением алфавита, чисел, биологии или даже иностранных языков. Это делает мемо-игры не только развлекательными, но и полезными с образовательной точки зрения.

Образцы карточек





ОЧКИ



ОВАЛ

Набор №3

Набор №4