

The LEGO Foundation

# ПРОГРАМА

розвитку дитини від 2 до 6 років  
та методичні рекомендації

«БЕЗМЕЖНИЙ СВІТ ГРИ З LEGO®»



Київ 2016



**ПРОГРАМА**  
розвитку дитини від 2 до 6 років  
та методичні рекомендації  
**«БЕЗМЕЖНИЙ СВІТ ГРИ З LEGO®»**

*Схвалено для використання в дошкільних навчальних закладах*

**Схвалено для використання в дошкільних навчальних закладах**  
(лист Державної наукової установи «Інститут модернізації змісту освіти»  
Міністерства освіти і науки України від 28.12.2015 № 2.1/12-Г-150)

**Керівник авторського колективу:**

Рома О.Ю. – керівник проекту «Сприяння освіті», the LEGO® Foundation

**Авторський колектив:**

Близнюк В.Ю. – вчитель-дефектолог (тифлопедагог) ДНЗ № 32 м. Києва

Борук О.П. – вихователь-методист ДНЗ № 45 м. Києва

Гонгало В.Л. – практичний психолог ДНЗ № 804 м. Києва

Косенко Ю.В. – вихователь ДНЗ № 804 м. Києва

Малевиц Г.В. – практичний психолог ДНЗ № 655 м. Києва

Ткач Н.В. – практичний психолог ДНЗ № 45 м. Києва

Юськевич Р.П. – вчитель-логопед ДНЗ «Барвінок» м. Львова

Програма розвитку дитини від 2 до 6 років та методичні рекомендації «Безмежний світ гри з LEGO®» /О.Ю. Рома, В.Ю. Близнюк, О.П. Борук. – the LEGO® Foundation, 2016. – 140 с.

# Анотація

Програма «Безмежний світ гри з LEGO®» створена з метою реалізації основних завдань Базового компонента дошкільної освіти, зокрема освітньої лінії «Гра дитини», та укладена відповідно до чинних вимог щодо розроблення програм для дошкільної освіти. Її мета — розкриття та розвиток внутрішнього потенціалу кожної дитини, формування її цілісного світогляду та збагачення ігрового досвіду засобами конструктора LEGO®.

До програми розроблено методичні рекомендації, у яких окреслено практичні шляхи реалізації підходу «навчання через гру», де LEGO® є універсальним інструментом створення сприятливого розвивального простору.

Ця програма є парціальною, її можна використовувати в поєднанні з чинними комплексними освітніми програмами, за якими працюють педагоги дошкільних навчальних закладів, інших форм здобуття дошкільної освіти та батьки дітей раннього та дошкільного віку.

# Зміст

## ПРОГРАМА

Пояснювальна записка.....	6
Ранній вік (від 2 до 3 років) <i>Знайомимося та робимо перші відкриття</i> .....	12
Вікові особливості розвитку .....	14
Освітні завдання .....	15
Показники успіху .....	16
Молодший дошкільний вік (від 3 до 4 років) <i>Досліджуємо та відтворюємо</i> .....	18
Вікові особливості розвитку .....	20
Освітні завдання .....	21
Показники успіху .....	22
Середній дошкільний вік (від 4 до 5 років) <i>Пізнаємо та експериментуємо</i> .....	24
Вікові особливості розвитку .....	26
Освітні завдання .....	27
Показники успіху .....	28
Старший дошкільний вік (від 5 до 6 років) <i>Впевнено майструємо та імпровізуємо</i> .....	30
Вікові особливості розвитку .....	32
Освітні завдання .....	33
Показники успіху .....	34

<b>Методичні рекомендації</b>	
<i>Основні практичні підходи до організації гри з LEGO®</i> .....	36
Починаємо грати .....	38
<i>Умови проведення гри</i> .....	38
<i>Варіанти гри</i> .....	39
<i>Моделі гри</i> .....	44
На старті творчих задумів (орієнтовна тематика конструкцій) .....	50
Граємо на рівних .....	54
<i>Роль дорослого в ігровому освітньому просторі дитини</i> .....	54
Будуємо місточок у дитинство .....	60
<i>Підготовка педагогів</i> .....	60
<i>Налагодження взаємодії з батьками</i> .....	61
Прокладаємо стежинку до дитячої душі .....	64
<i>Використання потенціалу гри з LEGO® у роботі:</i>	
<i>Практичного психолога</i> .....	64
<i>Вчителя-логопеда</i> .....	68
<i>Тифлопедагога</i> .....	71
Додатки.....	76
<i>Список використаних і рекомендованих джерел</i> .....	136

# Пояснювальна записка

## *Шановні педагоги й батьки, а в душі все ж таки діти!*

Зараз ви розпочинаєте подорож до світу дитинства і гри. Зупиніться на мить і озирніться навколо! Кого ви бачите? Мабуть, більшість із вас одразу відповість — дітей. Придивіться до них. Що ви спостерігаєте? Звичайно, ви скажете — вони граються. Імовірно, ви також помітите, як вони жваво спілкуються одне з одним, як ставлять собі мільйон запитань і завдань — і одразу ж намагаються знайти на них відповідь; як захоплено вони діляться першими відкриттями, приміряють на себе ролі дорослих та старанно їх виконують; зрештою, дивують нас несподіваними рішеннями та цікавими ідеями. І все це завдяки природному безмежному прагненню дитини гратися!

Для дитини віком до 6 років гра є потужним трансформаційним чинником становлення особистості. Вона стимулює вияв позитивних емоцій та почуттів, сприяє розвитку психічних процесів (сприймання, уваги, пам'яті, мислення, уяви, мовлення), соціалізації особистості, засвоєнню нею системи елементарних знань про довілля, формуванню цілісного світогляду та моральних якостей, надає можливість задовольнити рухову активність та творчо самореалізуватися. Отже, під час гри одночасно відбувається і розвиток, і навчання, і виховання дитини. Ось чому гра була, є і завжди буде провідним видом діяльності дитини дошкільного віку.

У Базовому компоненті дошкільної освіти однією з основних освітніх ліній є «Гра дитини». Зміст цієї лінії «...передбачає розвиток у дітей творчих здібностей, самостійності, ініціативності, організованості в ігровій діяльності та формування у них стійкого інтересу до пізнання довкілля і реалізації себе в ньому. Гра забезпечує задоволення ігрових уподобань кожної дитини, сприяє виникненню дружніх, партнерських стосунків та ігрових об'єднань за інтересами, спонукає до обміну думками, оцінювання себе й інших, заохочує до імпровізації, висловлювання власних оцінно-етичних суджень».

**Програма «Безмежний світ гри з LEGO®»** створена з метою реалізації вищезгаданих вимог та конкретизації завдань з формування необхідних для гри з LEGO® конструкційних здібностей та вмінь. Поряд із цим, її зміст спрямовано на забезпечення всебічного (пізнавального, креативного, комунікативно-мовленнєвого, фізичного) розвитку особистості дитини як активного учасника суспільного життя у майбутньому, де в основу взаємодії «дорослий-дитина» покладено підхід «навчання через гру».

Але, передусім, варто з'ясувати, яке значення вкладено в поняття «навчання через гру». Програма, яку Ви тримаєте в руках, не пропонує і не намагається від-



найти єдиного тлумачення, адже «навчання через гру» — це процес, що може мати різні прояви та форми. При цьому ключовою характеристикою є перебування в центрі процесу дитини, яка глибоко мотивована грою і відчувається причетною до всього, що відбувається в грі.

Стаючи частиною гри, дитина повністю занурюється у процес, бере на себе відповідальність, стає цілеспрямованою, відчувається комфортно, радісно, а головне — має можливість ініціювати діяльність і розвивати власну ідею, активно взаємодіяти з іншими учасниками гри і в такий спосіб навчатися.

Дитина просто обожнює гратися, доводити їй потребу в грі та її користь не треба. А от перед педагогами й батьками постає дилема, як найефективніше можна навчити, розвинути і виховати дитину — та й ще так, щоб їй було комфортно й цікаво.

Одним із дієвих засобів, що дає змогу реалізувати підхід «навчання через гру» є конструктор LEGO®, адже у самій його назві закладене розуміння покликання дитини в цьому світі. LEGO® в перекладі з данської означає «грай добре».

LEGO® є простим і практичним інструментом, відкритою системою, що дає дитині змогу робити перші відкриття, досліджувати, експериментувати, пізнавати світ і себе в ньому, творити та імпровізувати досхочу. Конструктор LEGO® було створено з глибокою вірою у потужну силу творчої гри як рушійної сили для розкриття внутрішнього потенціалу дитини.

LEGO® — це ціла палітра гри, яка охоплює конструкторсько-будівельну, вільну, сюжетно-рольову, розвивальну, рухливу гру та гру за уявою; гру індивідуальну, самотійну та гру в парах, у міні-групах, групах та командах; гру з однолітками та гру з дорослими тощо. І кожен із цих різновидів гри вносить свій незамінний вклад у всебічний розвиток особистості дитини.

**Програма «Безмежний світ гри з LEGO®»** спонукає педагогів у своїй практиці в цілому взяти за основу підхід «навчання через гру», де LEGO® стане одним з універсальних інструментів, що допоможе збагатити ігровий досвід кожної дитини із урахуванням її індивідуальних уподобань.

LEGO® дає можливість педагогові глибоко осягнути поняття «навчання через гру» і практично реалізувати цей підхід у роботі з дітьми. Дитина пізнає світ на власному досвіді і в контексті, який для неї є цікавим і змістовним. LEGO® завжди передбачає конструювання чогось, що є відповіддю дитини на запитання, проблемну ситуацію, яку вона сама собі (однолітки чи дорослий) змодельовала. Відкрите завдання стимулює дитину досліджувати цей світ, викликає зацікавлення. І саме на піці задоволення інтересу й відбувається найефективніше навчання. Навчання тут багатостороннє: опанування певних знань, отриманих у процесі пошуку; тренування своєї наполегливості й цілеспрямованості, уміння рухатися до цілі як самотійно, так і в команді; вчитися одне в одного і в разі необхідності вправлятися у знаходженні компромісів і оптимальних рішень. Тобто дитина проходить підготов-

ку до школи, але школи не як установи, а школи життя. А це і має бути першочерговим завданням дошкільної освіти.

Створенню Програми передували роки активної та наполегливої праці щодо імплементації проекту «Сприяння освіті» в рамках Меморандуму про взаєморозуміння між Міністерством освіти і науки України та фондом the LEGO® Foundation (Королівство Данія). Тому система роботи запропонована і описана у Програмі є поєднанням досвіду педагогів-практиків, психологів та спеціалістів дошкільних закладів — учасників проекту, а також передових досліджень у галузі дошкільної освіти на теренах України та поза її межами.

Програма не є вичерпною і радше має рамковий характер, оскільки надає можливість і простір педагогу залишатися гнучким і вільним у реалізації особистісно орієнтованого підходу до дитини, спонукає враховувати реальні потреби, можливості, уміння та бажання маленької особистості сьогодні, тут і зараз.

Програма «Безмежний світ гри з LEGO®» покликана сприяти не лише всебічному розвитку дошкільника як творця завтрашнього, а і становленню педагога — творця сьогоднішнього, який прагне відійти від педагогіки копіювання, шаблонування, практики однієї правильної відповіді і нав'язування дитині свого бачення.

**Мета Програми** — розкрити, зберегти та розвинути внутрішній потенціал кожної дитини, формувати її цілісний світогляд та збагачувати ігровий досвід засобами конструктора LEGO®, розвивати креативний підхід до створення конструкцій та здобувати знання в сучасному потоці інформації, сприяти успішній самореалізації в умовах майбутнього дорослого життя.

Задля реалізації мети Програми визначено низку **пріоритетних завдань** — як загальноосвітніх, так і завдань з розвитку конструкторських здібностей у гри з LEGO®:

- створення умов для задоволення потреби дитини у пізнанні яскравого й неповторного світу LEGO®, його дослідженні, перетворенні на свій розсуд та створенні власного;
- збагачення емоційного та чуттєвого досвіду дитини, формування сенсорної культури (розрізнення форм, кольорів, розмірів тощо), сприяння розвитку основних психічних процесів (сприймання, пам'ять, увага, мислення, мовлення) та пізнавальних здібностей (допитливість, винахідливість, раціональність);
- формування цілісної системи уявлень дитини про світ людей, предметів, природи і культури, вдосконалення вміння використовувати набуті знання для подальшого збагачення власного досвіду та їх творчого застосування в процесі гри та створення з деталей LEGO® конкретних образів;
- розширення активного словника, розвиток зв'язного мовлення, комунікативних навичок, культури поведінки й налагодження доброзичливих взаємин з дорослими та однолітками;
- фізичний розвиток дитини, оптимізація її рухової діяльності, формування фі-

зичних якостей (вправність, швидкість, гнучкість, витривалість, сила), удосконалення дрібної моторики;

- розвиток творчої уяви, вміння мислити креативно, експериментувати, розмірковувати, висловлювати й обґрунтовувати власні судження; вміння планувати свою діяльність та творчо втілювати власні задуми у грі, отримувати насолоду від самого процесу творення;
- формування оптимістичного світосприймання, розвиток базових якостей особистості (самостійності, спостережливості, наполегливості, ініціативності, креативності, самосвідомості тощо);
- заохочення до роботи у колективі та створення спільних композицій із конструктора LEGO®, формування ціннісного ставлення до створених руками інших людей об'єктів;
- розвиток основ логічного мислення, здатності до сприймання, порівняння, аналізування, узагальнення інформації, вміння добирати необхідні для реалізації ігрового задуму засоби, бачити переваги й недоліки власної конструкції чи ідеї, удосконалювати її за потреби;
- сприяння особистісному зростанню кожної дитини як успішного громадянина, творця майбутнього.

Окрім задекларованого підходу «навчання через гру», концептуальними засадами побудови програми є загальноприйняті в дошкільній педагогіці і психології **принципи**, як-от:

- *науковість* — згідно з ним педагоги мають пропонувати дитині для засвоєння точно визначені наукою положення, відкривати їй навколишню дійсність такою, якою вона є, розкривати причинно-наслідкові зв'язки між явищами, процесами, подіями;
- *системність* — визначає структуру та змістовність матеріалу, який опановує дитина. Системність надає знанням дієвості, придатності для ефективного використання у пізнавальній діяльності й у вирішенні практичних завдань;
- *доступність* — потребує включення у Програму таких знань і вмінь, які враховували б вікові та пізнавальні можливості дитини;
- *систематичність і послідовність* — полягає у раціональному плануванні пізнавального матеріалу, дотриманні логічної послідовності під час ознайомлення з ним дитини, у поступовому ускладненні, повторенні раніше вивченого з метою глибшого засвоєння;
- *зв'язок знань і вмінь із життям* — дитині слід не лише давати знання, а й навчати її самостійно їх здобувати й використовувати у різних життєвих ситуаціях;
- *свідомість та активність* — орієнтує педагогів на використання методів навчання, які відкривають дитині можливості бути реальним учасником процесу пізнання;
- *індивідуальний підхід* — ґрунтується на повазі до потреб та інтересів кожної окремої дитини.

Програма «Безмежний світ гри з LEGO®» має чітку **структуру**.

У розділах, укладених за віковим принципом, — «*Ранній вік (від 2 до 3 років)*», «*Молодий дошкільний вік (від 3 до 4 років)*», «*Середній дошкільний вік (від 4 до 5 років)*», «*Старший дошкільний вік (від 5 до 6 років)*», надано стислі характеристики психологічних особливостей дітей певного віку, які слід враховувати дорослим під час ігрової діяльності; запропоновано ключові освітні завдання та показники успіху дитини.

До кожного віку дібрана ще й **образна назва розділу**, яка символізує поступальність розвитку вмінь та здібностей під час гри з LEGO®:

- Знайомимося та робимо перші відкриття;
- Досліджуємо та відтворюємо;
- Пізнаємо та експериментуємо;
- Впевнено майструємо та імпровізуємо.

Спеціально до Програми на допомогу педагогам і батькам розроблено **методичні рекомендації**, у яких розкрито основні практичні підходи до організації гри з LEGO®.

Тут містяться методичні поради та матеріали-підказки щодо підготовки і проведення відповідної роботи з дітьми, педагогами та батьками, які в жодному разі не є шаблоном, а виступають орієнтиром, дороговказом, щоб дорослому легше можна було подорожувати світом дитячої гри.

Зокрема, про створення необхідних для проведення різних ігор з LEGO® умов, види та моделі цих ігор ідеться в підрозділі «*Починаємо грати*».

Також на перших кроках подорожі світом гри з LEGO® у підрозділі «*На старті творчих задумів*» подана орієнтовна тематика конструкцій, матеріали якої унаочнюють зміст ігрової діяльності з конструктором дітей різного віку та дають можливість простежити наявні інтеграційні зв'язки між різними напрямками розвитку особистості, як-от: пізнавальний, креативний, мовленнєво-комунікативний, фізичний тощо.

Варто зазначити, що діяльність учасників освітнього процесу не обмежується поданою тематикою, а залежить від творчого натхнення, інтересів та бажання дітей, освітніх завдань.

Про роль дорослого в ігровому освітньому просторі дитини можна дізнатись із матеріалів підрозділу «*Граємо на рівних*», а ознайомитися з порадами щодо підвищення фахової майстерності педагогів з питань організації ігрової діяльності дітей та налагодження партнерської взаємодії з батьками — у підрозділі «*Будуємо місточок у дитинство*». Корисними та цікавими можуть стати і матеріали з підрозділу «*Прокладаємо стежинку до дитячої душі*», у яких розкрито особливості використання потенціалу гри з LEGO® у роботі практичного психолога, вчителя-логопеда, тифлопедагога.

У **додатках** містяться практичні матеріали: зразки розвивальних ігор-вправ, інтеграційної та проектної моделей ігор з LEGO®, цікаві форми роботи з педагогами і батьками, зображення основних деталей LEGO® тощо.

Як уже було зазначено, основним засобом реалізації вищевказаного змісту Програми та її матеріальною базою є конструктор LEGO®, який «росте» разом з дитиною, оскільки пропонує матеріали для гри як дітей раннього віку, так і для дошкільників. Конструктор LEGO® представлений двома видами: DUPLO® і SYSTEM.

DUPLO® — це об'ємні за розміром деталі, якими дитина з легкістю зможе гратися, починаючи з раннього і аж до старшого дошкільного віку.

SYSTEM — деталі вдвічі менші за розміром, ніж DUPLO®. Створювати свій міні-всесвіт з таких деталей обожнюють дошкільники віком 4–5 років і старші. Особливістю конструктора LEGO® є також те, що деталі обох типів добре поєднуються і комбінуються одні з одними.

Розвивальні набори містять як основні деталі конструктора, такі як цеглинки і пластини, що відрізняються за величиною, кольором і формою (деталі квадратні, прямокутні, зі скосами, із заокругленнями), так і додаткові, зокрема фігурки людей різних за віком, статтю, професією; елементи будівель; транспорт. Із широким спектром наборів LEGO®, назвами його основних деталей можна ознайомитись у **додатку 1**. Таке розмаїття деталей надає безмежні можливості для облаштування ігрового розвивального простору, де дитина може якомога яскравіше втілювати свої творчі задуми.

**Програма «Безмежний світ гри з LEGO®»** є програмою розвитку дитини віком від 2 до 6 років і може бути використана педагогами дошкільних навчальних закладів, інших форм здобуття дошкільної освіти та батьками — всіма дорослими людьми, які працюють з дітьми і підтримують ідею про те, що дитина активно опановує цей світ через ГРУ!

# Ранній вік (від 2 до 3 років)

*Знайомимося та робимо перші відкриття*





# Ранній вік (від 2 до 3 років)

## *Вікові особливості розвитку*

За перші два роки життя дитина долає величезний шлях у своєму фізичному розвитку: оволодіває прямоходінням, простими діями з предметами, елементарними навичками із самообслуговування, набуває певної фізичної самостійності і намагається її відстоювати, проте не завжди їй це вдається. Тому дуже важливою у цьому віці є підтримка і допомога дорослого.

У 2-річному віці у дитини з'являється неабияке прагнення до пізнання навколишнього світу в практичний спосіб. Усі предмети навколо їй потрібно обстежити, потримати у руках, понюхати, скуштувати. У такий спосіб дитина пізнає якості предметів та зв'язки між ними, робить свої перші відкриття. В умовах предметно-маніпулятивної діяльності відбувається розвиток наочно-дійового мислення, яке безпосередньо пов'язане із практичними діями та такими мисленнєвими операціями як аналіз, синтез, порівняння.

Поступово на основі набутого досвіду предметної діяльності, спостережень, а також спілкування з дорослими у дитини з'являються предметно-відображувальні ігрові дії, а відтак і сюжетно-відображувальна гра, яка є початковою стадією сюжетно-рольової гри, під час якої вона намагається відтворити найпростіші життєві ситуації. Цікаво, що дитина цього віку готова по кілька разів поспіль повторювати ту саму дію, адже її цікавить сам процес, а не результат.

Розвиток психічних процесів характеризується ситуативністю та змінністю. Увага має мимовільний характер, тож зосереджено займатись одним видом діяльності 2-річна дитина може не більше 7–10 хвилин. Запам'ятовування і пригадування предметів, подій, пов'язані з яскравими емоціями. Стрімко розвивається мовлення, збагачуються пасивний і активний словники на основі встановлення зв'язків між словами і предметами, між словом і дією чи явищем.

Поведінка малюка цього віку емоційно нестійка — на фоні емоційного підйому (радість, сміх) він може раптово заплакати. Ще дуже сильною є залежність від емоційного спілкування з рідними і близькими. Хоча і з'являється інтерес до однолітків як до об'єкта пізнання невідомого.



У 2-річному віці дитину радше цікавить процес маніпулювання яскравими деталями, аніж результат. Діючи з конструктором, вона мимовільно дізнається про основні сенсорні еталони — розмір, форму, колір. У конструкціях, створених дорослим, впізнає знайомі предмети навколишнього світу. Дитина охоче наслідує дії дорослого, спільно з ним створює елементарні конструкції.

## Освітні завдання

- Забезпечити вільний доступ дитини до конструктора LEGO®, надати можливість за бажання обстежувати його деталі (брати до рук, перекладати з місця на місце, самостійно шукати способи використання тощо).
- Формувати початкові уявлення про універсальний та безмежний світ LEGO® DUPLO®.
- Ознайомлювати з виглядом та назвою основних деталей (цеглинка, пластина, LEGO® чоловічки), їх специфічною формою (із заокругленими вершинами, із кутами), розміром (великий, маленький), кольором (жовтий, червоний, синій, зелений); заохочувати до виконання ігрових вправ з ними (знаходження однакових, чергування за кольором, викладання в порядку збільшення або зменшення, сортування за видом тощо).
- Заохочувати поєднувати деталі між собою, прикладати їх одна на одну, викладати на столі або на великій пластині та притискати зверху, залучати до створення вертикальних та горизонтальних конструкцій (до 10 деталей), відтворюючи при цьому споруди, предмети меблів, іграшки з найближчого довкілля.
- Вправляти в умінні знаходити потрібні деталі за наочним зразком або словесною вказівкою, навчати розуміти їх багатофункціональність (наприклад, із цеглинок можна зробити і башточку, і доріжку, і гусинь, і стовпчик, і місток, і огорожу тощо).
- Стимулювати інтерес до ігор із власноруч створеними спорудами, заохочувати до програвання сюжету знайомих творів (потішки, забавлянки, пісеньки, віршики), добирання разом з дорослим додаткових іграшок та матеріалів.
- Залучати до діалогу під час виконання спільних дій та в грі.
- Заохочувати до використання конструкцій із LEGO® у ході музичної (виконання простих танцювальних рухів), рухової, образотворчої (малювання, ліплення) діяльності.
- Розвивати сенсорне сприймання, емоційну чутливість, вчити добирати кольори, що відповідають конкретній ситуації (ялинку ліп-

- ше конструювати із зелених деталей, річку — із синіх, а сонечко — із жовтих тощо), формувати естетичні смаки, уподобання та інтереси.
- Сприяти розвитку зосередженості, уваги, наполегливості, здатності доводити розпочату справу до кінця і радіти своєму успіху.
- Розвивати дрібну моторику, здатність координувати рухи різних частин свого тіла.
- Виховувати бережливе ставлення до конструктора LEGO®, вчити після гри складати його на місце.

## Показники успіху

- Зацікавлено маніпулює різними деталями LEGO® DUPLO®, обстежує їх, намагається знайти власне застосування.
- Розрізняє основні деталі конструктора (цеглинка, пластина), порівнює їх між собою, групує за розміром, кольором, видом. Має улюблені кольори, намагається частіше їх використовувати, виявляє власні уподобання.
- Поєднує деталі конструктора між собою за допомогою прикладання та притискання, створює із них самостійно та з допомогою дорослого найпростіші моделі, що є умовними образами предметів найближчого оточення.
- Проявляє ініціативу у відтворенні того, що добре відомо, що зацікавило.
- Знаходить потрібні деталі за наочним зразком або словесною вказівкою дорослого, намагається використовувати їх за призначенням.
- Зацікавлено розглядає готові конструкції, впізнає у них предмети навколишньої дійсності.
- Полюбить гратись зі створеними конструкціями, активно досліджує їх, обіграє, підбираючи разом з дорослим додаткові іграшки та матеріали.
- Охоче вступає у розмову з дорослими та ровесниками, виявляє інтерес до спільної діяльності, гри.
- Задумує просте ігрове завдання та намагається реалізувати його.
- Здатна на незначний час зосереджувати увагу на процесі створення конструкції, виявляє при цьому старанність.
- Намагається користуватись конструктором акуратно й бережливо, знає, що після гри потрібно скласти його й повернути на місце.



# Молодший дошкільний вік (від 3 до 4 років)

*Досліджуємо та відтворюємо*





# Молодший дошкільний вік (від 3 до 4 років)

## *Вікові особливості розвитку*

У 3-річному віці дитина відрізняється підвищеною руховою активністю. З огляду на те, що рухи її тіла стають скоординованішими, у неї виникає потреба постійно випробувати свої нещодавно набуті вміння — стрибати, бігати, швидко підніматись та опускатись сходинками, робити що завгодно, аби лиш не сидіти на одному місці.

Характерним є швидкий темп розвитку мовлення. Дитина цього віку розуміє словесні доручення дорослого і залюбки їх виконує. Обсяг активного словника постійно зростає, збільшується не лише кількість іменників та дієслів, а й інших частин мови.

У цей віковий період вдосконалюються сенсорні можливості. Це стосується усіх без винятку відчуттів, особливо зорових, слухових, дотикових та кінестетичних. Пам'ять ще не має довільного характеру. 3-річній дитині легко запам'ятати наочні об'єкти та ритмічно організований яскравий матеріал або те, що справило на неї сильне враження. Поступово підвищується стійкість та збільшується обсяг уваги. Проте увага дитини ще не здатна тривалий час утриматись на якомусь одному предметі, а швидко переключається. Уява, така важлива для творчості, має мимовільний характер. Образи уяви нестійкі, швидко змінюються під впливом зовнішніх вражень, але водночас надзвичайно яскраві.

У емоційній сфері характерні різкі зміни настрою. Емоційний стан залежить від фізичного комфорту. 3-річна дитина чутлива до тону, настрою і ставлення з боку дорослих та до емоційного стану однолітків, легко переймає їхні настрої.

У віці 3-4 років дитина починає засвоювати правила взаємин у групі однолітків, прагне до спільних з ними ігор. Основні спонукання до спілкування з дорослими переходять від сфери суто практичної (спільне виконання дій) до пізнавальної. У цьому віці розвивається самосвідомість і формується образ Я, що стимулює розвиток цілісної особистості й індивідуальності дитини.

Ігрова діяльність 3-річної дитини з конструктором характеризується здатністю до створення простих споруд. Це стає можливим завдяки оволодінню елементарними

способами поєднання деталей у цілісну конструкцію. Проте поки що у малюка відсутня певна сюжетна мета, він не прагне реалізувати власний задум, оскільки його просто немає. Дитина з інтересом будує, експериментує, намагаючись розгорнути ігрову ситуацію. У разі невдачі руйнує свою конструкцію і без вагань береться за створення нової. Дорослий підтримує маленького будівельника і захоплює до розв'язання різноманітних ігрових завдань.

## Освітні завдання

- Продовжувати розвивати інтерес до предметів найближчого оточення, об'єктів і явищ природного довкілля, світу людей; навчати відображати отримані знання і враження в ігровій діяльності з конструктором.
- Розширювати уявлення про конструктор LEGO® DUPLO®, його можливості у відтворенні предметів навколишнього світу, спонукати до обстеження як окремих деталей, так і створених дорослим конструкцій.
- Закріплювати назви вже відомих деталей (цеглинка, пластина), ознайомлювати із новими (пластина, цеглинка зі скосом, цеглинки з очима, елементи прикрашання) під час гри з конструктором.
- Вправляти у називанні та розрізненні кольорів (червоний, жовтий, зелений, синій, чорний, білий), їх порівнянні за величиною (високий-низький), упорядкуванні у порядку зменшення або збільшення, групуванні за визначеною ознакою, створенні візерунків на основі чергування певних кольорів.
- Вправляти у створенні конструкцій та моделей із деталей конструктора LEGO® DUPLO® за показом дорослого та власним задумом, вчити при цьому передавати особливості будови та зовнішнього вигляду предметів меблів, посуду, іграшок, транспортних засобів, будівель, тварин, людей тощо.
- Залучати до колективного конструювання, формувати розуміння значимості свого внеску у створення спільної цілісної композиції.
- Заохочувати до обігрування створеної моделі, дослідження її функціональних можливостей, пошуку нестандартних способів її застосування, стимулювати творче конструювання та вигадкування різних нових предметів, які можуть знадобитись у процесі певної гри.
- Заохочувати до поєднання різних видів продуктивної діяльності (конструювання машинки та малювання дороги для неї, ліплення фруктів та конструювання посуду для них).

- Сприяти розвитку зосередженості, наполегливості, здатності доводити розпочату справу до кінця.
- Розвивати індивідуальні творчі здібності, заохочувати допитливість, сміливість, ініціативність у виконанні поставленого завдання, відходячи від зразка, шаблону.
- Виховувати бережливе ставлення до створеної власноруч роботи, розуміння цінності й неповторності конструкцій інших дітей.
- Розвивати вміння вести розмову з дорослими та однолітками, відповідати на їхні звернення та запитання, підтримувати дружні доброзичливі стосунки.

## Показники успіху

- Виявляє інтерес до предметів найближчого оточення, об'єктів і явищ природного довкілля, світу людей; намагається передавати отримані знання і враження в ігровій діяльності з конструктором.
- Проявляє інтерес до експериментування з різними предметами, деталями конструктора LEGO® DUPLO®, обстежує запропонований матеріал, знаходить способи використання, викладає, зіставляє, порівнює, групує, узагальнює, складає ціле із частин.
- Зацікавлено досліджує предмети з найближчого оточення, вирізняє властиві їм ознаки (колір, розмір, призначення, матеріал виготовлення тощо), дізнається про нові характеристики вже відомих предметів, дивується своїм відкриттям.
- Виявляє інтерес до ігор з конструктором LEGO®, намагається самостійно створювати споруди.
- Виявляє нестандартний підхід під час створення різноманітних конструкцій із одноманітних деталей.
- Використовує створені моделі для реалізації ігрового задуму.
- Залюбки долучається до колективного обігрування конструкцій разом з однолітками.
- Проявляє допитливість, сміливість, ініціативу, полюбляє робити по своєму, пишається власними досягненнями.
- Вступає у невимушену розмову з дітьми та дорослими під час гри з конструктором, підтримує доброзичливі дружні стосунки.





# Середній дошкільний вік (від 4 до 5 років)

*Пізнаємо та експериментуємо*





# Середній дошкільний вік (від 4 до 5 років)

## *Вікові особливості розвитку*

У 4-річному віці дитина вже має добре розвинену моторику, вправно координує рухи свого тіла, виявляє високу рухову активність, починає добре орієнтуватись у просторі.

Розвиток пізнавальних процесів характеризується осмисленим, цілеспрямованим сприйманням, оволодінням повним набором еталонів форм предметів, появою довільного відтворення та запам'ятовування.

Можливості довільної уваги ще дуже обмежені. Дитина здатна займатися цікавою для себе грою впродовж 15–20 хвилин, а потім прагне кардинально змінити діяльність.

У цьому віці дитину цікавить не сам предмет, а його внутрішня будова, спосіб його використання, механізм та призначення. Тому 4-річні дошкільники постійно намагаються щось досліджувати, проводити експерименти. У них з'являється постійна потреба ставити запитання та жага до отримання відповідей на них.

Для розвитку уяви важливе значення має будь-яка продуктивна діяльність. Саме в ній найліпше виявляється здатність до творчості з різними матеріалами, що стає засобом вираження перших дитячих уподобань та прагнень.

В емоційній сфері спостерігається неврівноваженість, часто трапляються емоційні крайнощі. У цьому віці дитина глибоко переживає невдачі. Натомість успіхам радіє щиро та відверто.

Інтенсивними темпами відбувається соціальний розвиток. Дитина вже має кількох друзів, з якими залюбки грається. У цей віковий період дитина стає відповідальнішою, намагається дотримуватися правил культурної поведінки, брати участь в іграх з розподілом ролей і прийняттям групових рішень.

Для 4-річної дитини гра з конструктором стає одним із засобів самовираження. У своїх конструкціях вона відтворює те, що її цікавить, або те, що їй потрібно у певний момент для реалізації ігрового задуму.

У цьому віці дитина починає виділяти мету, намагається добирати необхідний для її реалізації матеріал, прагне досягти результату. Значно збагачується тематика

конструкцій, сюжетна творчість стає осмисленою. Тож дорослим залишається лише надати можливість дитині безмежно творити, експериментувати й самостійно грати.

## Освітні завдання

- Спонукати помічати красу навколо та милуватися нею, творчо відобразити її у різних видах діяльності, у грі з конструктором, зокрема.
- Продовжувати розвивати інтерес до предметів найближчого оточення, об'єктів і явищ природного довкілля, світу людей; відображати отримані знання і враження в ігровій діяльності з конструктором.
- Удосконалювати вміння створювати різні за призначенням споруди, технічні пристрої, предмети побуту, іграшки, об'єкти природи тощо.
- Ознайомлювати із новим типом дрібних деталей конструктора LEGO® SYSTEM, заохочувати до їх обстеження, порівняння з деталями DUPLO®.
- Заохочувати до створювання конструкцій з LEGO® DUPLO® у поєднанні з додатковими матеріалами (паперові, природні, тканини тощо) відповідно до власного задуму та призначення виробу.
- Вправляти у створенні образів та предметів, необхідних для обігрування конкретних сюжетів, фрагментів літературних або фольклорних творів, проведення певних рухливих ігор, розваг.
- Заохочувати до поєднання окремих конструкцій у цілісну композицію, формувати здатність до налагодження взаємодії у колективі, розуміння того, що кожен виконує частину завдання і в такий спосіб докладає зусиль для досягнення спільного результату.
- Спонукати обмірковувати задуми ігрових споруд, обирати необхідний матеріал із запропонованого, помічати недоліки у вже створених конструкціях і шукати можливості їх усунути.
- Викликати інтерес до простого експериментування з окремими деталями та готовими конструкціями, сприяти розвитку гнучкості мислення та ініціативності, спонукати до пошуку різних варіантів виконання однакових завдань.
- Розвивати творчу уяву, індивідуальні творчі здібності та нахили, сприяти саморозкриттю та самовизначенню.
- Виховувати працелюбність, наполегливість, ціннісне ставлення як до власних конструкцій, так і до виробів інших дітей.

- Спонукає складати невеликі розповіді-описи про створені з LEGO® моделі, надавати розповіді емоційного забарвлення, вносити елементи передбачення, порівняння за зовнішніми ознаками.
- Розвивати вміння вести розмову з дорослими та однолітками, відповідати на їхні звернення та запитання, підтримувати дружні доброзичливі стосунки

## Показники успіху

- Виявляє інтерес до пізнання навколишнього світу, милується красою звичайних, на перший погляд, предметів, виокремлює їхні основні властивості та складові частини.
- Орієнтується в назвах деталей LEGO® DUPLO® та SYSTEM, розрізняє їх між собою за кольорами, розміром, формою.
- Намагається використовувати деталі як з огляду на їх функціональні можливості, так і проявляючи нестандартний підхід під час створення різноманітних конструкцій залежно від ігрової ситуації.
- Виявляє інтерес до ігор з конструктором LEGO® DUPLO® та SYSTEM, проявляє ініціативу, створює нові споруди, добирає іграшки відповідно до власного задуму, використовує конструкції в іграх як основну або допоміжну атрибутику.
- Відтворює у своїх конструкціях об'єкти предметного, культурного, природного світу, умовно відображає особливості їх зовнішнього вигляду, будови.
- Отримує задоволення від процесу творення та гри.
- Під час гри з конструктором виявляє наполегливість, зосередженість, прагне довести розпочате до кінця.
- Охоче займається простим експериментуванням з використанням конструктора LEGO®, намагається самостійно прогнозувати результати своїх досліджень.
- Зацікавлено та сміливо втілює у своїх конструкціях враження від навколишнього світу, виявляє перші естетичні вподобання в добиранні кольорів, облаштуванні багатоконпонентних композицій.
- Отримує насолоду від спільних з однолітками ігор, розуміє цінність створених іншими конструкцій.
- Складає невеличкі розповіді-презентації описового та сюжетного характеру.
- Налагоджує активну взаємодію з дітьми та дорослими під час гри з конструктором.
- Вступає у невимушену розмову з дітьми та дорослими під час гри з конструктором, підтримує доброзичливі дружні стосунки.



# Старший дошкільний вік (від 5 до 6 років)

*Впевнено майструємо та імпровізуємо*







# Старший дошкільний вік (від 5 до 6 років)

## *Вікові особливості розвитку*

У 5-річному віці поступово відбувається зміцнення кістково-м'язової системи й удосконалюються рухи — стають більш різноманітними, координованими, сильнішими. У старшого дошкільника добре розвинена дрібна моторика, тож не дивно, що його вправні пальчики здатні сконструювати що завгодно.

Пізнавальний розвиток характеризується зростанням довільності й цілеспрямованості сприймання, пам'яті. У цьому віці дитина вже здатна одночасно сприймати три предмети, із достатньою повнотою та деталізацією. Активно формуються просторові та часові уявлення, відчутно зростає стійкість уваги, з'являється цілеспрямоване планування власної діяльності.

Для старшого дошкільника властиві кілька типів мислення: наочно-дійове, наочно-образне й логічне. Наочно-дійове мислення вплітається у практичну діяльність, під час якої дитина оперує предметами, а під час наочно-образного мислення спирається на образи предметів чи уявлення. Логічне мислення ґрунтується на перетворенні понять і побудованих на їх основі суджень.

У 5-річному віці розвивається не лише репродуктивна уява, а й зароджується творча! А ще, у зв'язку з формуванням внутрішнього світу — образу Я, самооцінки та інших новоутворень — виникає мрія.

Дитина старшого дошкільного віку має достатньо високий рівень емоційного розвитку — володіє здатністю відчувати чужий настрій, проявляє співчуття до інших, пропонує свою допомогу, контролює власну поведінку, за потреби виявляє певні вольові зусилля.

На шостому році життя образ Я є функціонально стабільним, а разом з ним і самооцінка, рівень домагань. Із цими новоутвореннями тісно пов'язане формування установки на досягнення бажаного результату.

У процесі комунікативної діяльності у дитини формується здатність до рефлексії — вона починає оцінювати себе з погляду інших людей. Зі здатністю до

рефлексії пов'язане й таке новоутворення як передбачення можливих дій та оцінок з боку інших.

У старшому дошкільному віці гра дитини з конструктором набуває розквіту. Дитина постійно прагне вдосконалити власний виріб, не зупиняється на досягнутому, фантазує, активно долучається до спільного з однолітками створення великих композицій. У побудованих конструкціях відображаються індивідуальні особливості, інтереси, уявлення маленького творця. Тож дорослим залишається просто не заважати, а разом з дитиною творити й насолоджуватися грою з LEGO®.

## Освітні завдання

- Розвивати емоційну чутливість та сприймання, спонукати помічати красу у звичних речах довкілля, милуватися ними та знаходити образні вираження своїх вражень від навколишнього світу.
- Заохочувати до обстеження та аналізування властивостей предметів навколишнього світу, пошуку різноманітних варіантів створення однакових споруд.
- Ознайомлювати із можливістю взаємозамінювати деталі одного типу або розміру на інші (наприклад, одну цеглинку 2x8 можна замінити двома цеглинками 2x4, одну пластину 4x8 — двома пластинами 2x8 або чотирма пластинами 1x8 тощо).
- Спонукати обмірковувати задуми ігрових споруд, обирати необхідний матеріал із запропонованого, помічати недоліки у вже створених конструкціях і шукати можливості їх усунути.
- Спонукати до вдосконалення та зміни своєї моделі, з урахуванням конкретних умов, вигаданого сюжету, ігрової ситуації.
- Заохочувати створювати конструкції з LEGO®, добираючи різні додаткові матеріали відповідно до власного задуму та призначення виробу.
- Залучати до виготовлення необхідних матеріалів чи аксесуарів до гри, створення простих ескізів, схем, планів для реалізації задуманого ігрового сюжету.
- Заохочувати до поєднання кількох споруд в одну велику композицію, продумуючи при цьому їх просторове розміщення, додаткове оформлення або прикрашання.
- Залучати до налагодження взаємодії та діалогу з однолітками, навчати прислухатися одне до одного, домовлятися, приймати спільні рішення, брати відповідальність на себе, допомагати одне одному, поважати внесок кожного у досягнення спільного успіху.

- Спонукає складати розповіді-описи про створені з LEGO® моделі за запитаннями дорослого та самостійно, надавати розповіді емоційного забарвлення, вносити елементи передбачення.
- Заохочувати висловлювати свої думки, враження, переживання від спільної діяльності.
- Розвивати творчі здібності, ініціативність, винахідливість, креативність, самостійність мислення.
- Формувати естетичні смаки та вподобання, надавати можливість творити за власним вибором.
- Виховувати ціннісне ставлення до створених іншими виробів, формувати розуміння неповторності кожної конструкції.

## Показники успіху

- Виявляє прагнення до пізнання навколишнього світу, помічає розмаїття конструкторських рішень під час створення споруд однакового призначення, виокремлює основні властивості та складові частини предметів, намагається творчо відтворити їх у своїх конструкціях.
- Орієнтується у різноманітності деталей LEGO®, вміє за потреби взаємозамінювати деталі різного типу або розміру.
- Граючи з конструктором LEGO®, вміє відображати в конструкціях об'єкти предметного, природного, культурного, соціального світу та образи своєї уяви, виразно передаючи особливості їх зовнішнього вигляду, будови.
- Планує свою діяльність, подумки створює розгорнутий задум побудови певного об'єкта і складає умовний план його втілення.
- Полюбляє виготовляти конструкції, будівлі самостійно та разом з однолітками за планом-схемою, зразком, поданими умовами або власною уявою, із подальшим творчим обігриванням.
- Вдало поєднує різні види продуктивної діяльності (конструювання, малювання, ліплення, аплікація тощо) під час створення певних образів.
- Активно фантазує, імпровізує, відтворює вигадані образи у власному творчому конструюванні, шукає різні нестандартні рішення з LEGO®, щиро радіє успіху.
- Виявляє допитливість, ініціативу, створює нові неповторні споруди, складні конструкції, добирає іграшки та інші матеріали відповідно до власного задуму, з'єднує декілька споруд в одну велику, вигадує власні сюжети ігор та реалізує їх.

- Відчуває задоволення від самого процесу та результату створення нового.
- Складає невеличкі розповіді-презентації описового та сюжетного характеру, надає розповіді емоційного забарвлення, вносить елементи передбачення.
- Висловлює свої думки, переживання від спільної діяльності.

# Методичні рекомендації

*Основні практичні підходи  
до організації гри з LEGO®*





# Починаємо грати

## Умови проведення гри

Гра з LEGO® призначена для всіх. Вона пропонує безмежну кількість варіантів і можливостей, сприяє всебічному розвитку дитини, становленню педагога-дизайнера і допомагає батькам віднайти ефективні способи взаємодії з дитиною. Перемогу в цій грі здобудуть двоє: дитина, готова до викликів сучасного світу, і дорослий, який володіє знаннями й методами розкриття творчого потенціалу дитини в грі. Окрім великих перемог, яких можуть досягти учасники на фініші, гра передбачає низку маленьких: вдало помічена дорослим ініціатива дитини, вміло поставлене відкрите запитання, опанування малюком уміння допомогти товаришу у виконанні певного завдання. Розмаїття таких досягнень забезпечить шлях до перемоги.

### Учасники гри

До участі в грі запрошують дітей віком від 2 до 6 років, педагогів дошкільних, позашкільних закладів, батьків, гувернерів і загалом усіх, хто любить грати, мислити, творити й отримувати від цього користь і насолоду.

Однчасне включення всіх учасників у гру забезпечує успішне її проходження та отримання бажаного результату на фініші. Ця гра — командна, тому її успіх потребує участі кожного гравця цієї команди.

До гри може долучатися необмежена кількість учасників. Вона встановлюється за бажанням дітей та можливостями закладу, сім'ї. Цей розділ Програми пропонує варіанти гри як індивідуальної, так і в міні-групах, групах, командах.

### Матеріали

Для гри потрібні бажання, ентузіазм та ініціатива як дитини, так і дорослого. А ще — конструктори LEGO® DUPLO® та LEGO® SYSTEM. Окрім цього, у пригоді стануть будь-які додаткові матеріали, такі як: кольоровий картон, папір, пластилін, тісто для ліплення, стрічки, інші іграшки, книжки, природні та залишкові матеріали. Програма не обмежує учасників у використанні винятково деталей LEGO®, а навпаки, спонукає до інтеграції цього матеріалу в загальну канву навчання через гру.



### *Місце проведення гри*

Грати й навчатися можна всюди — у груповій кімнаті, на ігровому майданчику, в музичній чи спортивній залах, в LEGO® майстерні, LEGO® студії (гурток).

Якщо ваша гра відбуватиметься в груповій кімнаті, то подбайте про зручне розміщення наборів, з урахуванням критерію постійної доступності для дітей. Не забудьте також облаштувати місце, де діти зможуть виставляти свої шедеври, щоб невпинно продовжувати їх удосконалювати і з натхненням розповідати своїм друзям, батькам про свої досягнення.

В LEGO® майстерні, LEGO® студії можна продовжувати поглиблювати та розширювати творчі задуми дітей, організовувати роботу над проектами. Створення LEGO® студій (гуртків) не є обов'язковим, його учасники гри розглядають як опцію. Обов'язковою є лише наявність конструктора LEGO® в групових кімнатах.

Однією з головних умов участі в грі є динаміка. Статичність заборонена. Рухова активність є дуже важливою складовою гри. Грати можна за столами, але все ж таки, більшість часу гра відбувається на килимку. Якщо ж гра проходить за столами, то це не передбачає винятково сидіння. Сидіти, стояти, ходити чи просто використовувати стіл як підставку для своїх творінь — гравці визначають спільно, з огляду на необхідність, яка виникає під час гри.

### *Тривалість гри*

Тривалість гри не є чітко фіксованою, принцип похвилинної регламентації неактуальний. Тривалість гри залежить від вікових особливостей дітей, їхніх бажань та форми взаємодії дорослого з дитиною, дітей між собою. Головним критерієм є надання учасникам гри можливості насолодитися процесом творення.

Особливістю гри з LEGO® є те, що вона не завершується. Її можна розпочинати знову і знову, обравши новий варіант, створивши власний, чи знову пройти той самий шлях, враховуючи при цьому попередні невдачі.

## ***Варіанти гри***

Програма пропонує кілька варіантів гри, а також залишає простір для реалізації педагогами власних підходів до організації ігрової діяльності з LEGO®.

### *Розвивальна*

Серед розмаїття ігор, які захоплюють дитину, чільне місце посідає розвивальна гра, спрямована на задоволення її пізнавальних потреб.

Розвивальні ігри з LEGO® — це короткі ігри-вправи з використанням цеглинок DUPLO® та SYSTEM. Кожна вправа — це цілий комплекс не лише для розвитку дрібної моторики, мислення, мовлення, уваги, а й механізм розви-

тку оперативної пам'яті, самоконтролю та ментальної гнучкості, що вкрай необхідні для подальшого навчання у школі та протягом дорослого життя.

Оперативна пам'ять, зокрема, допомагає нам утримувати інформацію і опрацьовувати її. Це вміння знадобиться дитині, коли вона навчатиметься читати в школі, оскільки в процесі читання треба утримувати в пам'яті початок речення, щоб зрозуміти зміст цілого висловлювання.

Здатність до самоконтролю — це вміння протидіяти спокусам, не відволікатися, добре все обмірковувати, перш ніж почати діяти. Це стосується також уміння стримувати емоції, коли ми засмучені чи розлючені, але повинні залишатися сфокусованими на виконанні завдання.

Ментальна гнучкість дає нам змогу швидко реагувати на зміни, що відбуваються навколо, і пристосовуватися до потреб, що виникають. Використовуючи вміння самоконтролю, ми не втрачаємо фокусу, але без вміння адаптуватися, бути ментально гнучкими, ми не зможемо рухатися далі.

Розвивальні ігри-вправи з LEGO® мають кілька особливостей, про які варто пам'ятати дорослому, а саме:

- будь-яку розвивальну гру можна адаптувати відповідно до віку, вмінь, потреб конкретної дитини (наприклад, змінивши кількість цеглинок чи відвівши інший час на її виконання);
- кожна вправа надає можливість дитині вправлятися у виконанні того самого завдання знову і знову і в такий спосіб набувати впевненості у своїх силах;
- розвивальні ігри-вправи передбачають можливість відкритого закінчення, коли дитина може запропонувати кілька варіантів виконання, і кожен з них буде правильним. Головне — дати можливість дитині пояснити своє бачення;
- ці вправи виконують роль своєрідного тренажера гнучкості мислення не лише для дитини, а й для дорослого, адже сприяють формуванню вміння реагувати на потреби, що виникають у дитини.

Розвивальна гра містить інтелектуальне завдання, виконання якого є потужним інструментом для одночасного розвитку декількох умінь. Починатися та сама вправа може з розвитку математичних умінь, а от завершуватися — розвитком мовленнєвих.

Окрім цього, розвивальна гра з цеглинками LEGO® спрямована на розвиток важливих соціальних навичок, зокрема вміння співпрацювати у команді, співпереживати за результат товариша, пропонувати ідеї, обґрунтовувати їх.

Перевагою такої гри є те, що педагог одночасно може задіяти велику кількість дітей, маючи при цьому незначну кількість цеглинок LEGO®.

За допомогою розвивальних ігор з LEGO® діти вчать пізнавати й називати іграшки, деталі конструктора та їх ознаки, розрізняти їх за формою, кольором, величиною, кількістю штирів, розміщенням у просторі; створювати моделі, описувати їх; а також групувати, порівнювати, робити узагальнення тощо.

Будь-яка гра-вправа із запропонованих у цьому розділі може бути використана у будь-який час дня (як фізкультхвилинка, під час спеціально організованої діяльності; може бути одним з елементів прогулянки, самостійної гри дітей) з метою зарядки для мозку, опрацювання нового матеріалу, і головне — для того, щоб процес навчання був радісним і цікавим.

У **додатку 2** запропоновано низку розвивальних ігор, які дорослий може використовувати під час взаємодії з дітьми. Вони структуровані за певним принципом:

- назва вправи;
- мета (відображає програмовий зміст);
- матеріал, обладнання;
- ключові слова (вказані для зручності користування. Слова-орієнтири швидко підкажуть дорослому, який головний акцент гри, і допоможуть зорієнтуватися у виборі);
- розширення (запропоновані ідеї для продовження гри, її урізноманітнення. Проте здебільшого ідеї для розширення гри підказують самі діти).

### Творча

Серед ігор, які мають найбільший вплив на духовне становлення особистості, розвиток емоційної та інтелектуальної сфери, слід виокремити творчу гру. Дослідники характеризують цю гру як таку, що вигадують самі діти, відображаючи в ній враження від пізнання навколишнього світу.

Ознаками творчої гри вважають наявність уявно створеної ситуації, творчий характер, розподіл ролей, довільність дій, специфічні мотиви, соціальні відносини. Ця гра не має чітких правил, не обмежена певною кількістю учасників, часовим регламентом. Тут можливий вільний розвиток сюжету залежно від розгортання творчого задуму.

Творчі ігри — типова група ігор дошкільників. Творчими їх називають тому, що діти самі визначають мету, зміст і правила гри, відображаючи здебільшого навколишнє життя, діяльність людини та міжособистісні взаємини. У процесі таких ігор пробуджується й вирує фантазія дітей.

Серед творчих ігор особливе місце в житті дітей посідають сюжетно-рольові, театралізовані, конструкторсько-будівельні ігри.

Граючи в *сюжетно-рольові ігри*, діти використовують створені з деталей LEGO® будівлі, транспортні засоби, предмети побуту, фігурки людей та тварин тощо. Усвідомлюючи, що гра — не справжнє життя, діти між тим по-справжньому переживають свої ролі, відверто виявляють свої емоції та почуття, творчо застосовують набуті уявлення про навколишній світ; вчаться працювати в колективі, дружно гратися; сприймають гру як важливу справу.

Різновидом творчої ігрової діяльності є *театралізована діяльність*. Вона пов'язана зі сприйманням творів художньої літератури та відтворенням в ігровій формі набутих уявлень, вражень, почуттів. Такі ігри не лише сприяють розвитку творчості й мовлення дітей, а й допомагають їм ліпше зрозуміти й відчути образи персонажів, їхню поведінку. Для організації таких ігор діти можуть створювати з конструктора LEGO® декорації до улюблених казок, образи тварин, людей; вигадувати та обігравати самостійно вигадані казки. Таким чином, в одному випадку діти організують театральну-ігрове поле, акторами і виконавцями в якому є іграшки LEGO®. В іншому випадку діти є і майстрами з виготовлення іграшок, і декораторами, і сценаристами, і режисерами.

Ще один вид творчих ігор — *конструкторсько-будівельні*. Ці ігри спрямовують увагу дитини на різні види будівництва, сприяють розвитку конструкторських навичок, організації та зближенню дітей, залученню їх до трудової діяльності. У конструкторсько-будівельних іграх з LEGO® яскраво проявляється зацікавленість дітей різноманітністю деталей конструктора, його функціональністю, що викликає бажання з ним працювати. Та зауважимо, що матеріалом для цих ігор може бути не лише конструктор LEGO® різних видів та розмірів, а й природні (пісок, глина, шишки тощо), штучні (тканина, пляшечки, палички тощо) матеріали, папір чи картон, із яких діти створюють різні речі за власним задумом або завданням дорослого. Такі ігри з LEGO® допомагають створювати ситуації успіху, бо все, що будують діти, виявляє їхню індивідуальність, креативність та власне бачення світу.

Творчі ігри можна організовувати протягом дня за бажанням та ініціативою дітей, або пропозицією дорослого.

## Вільна

У вільній грі дитина пізнає якості та властивості предметів, їх призначення, способи використання, усвідомлює особливості взаємин між людьми, пізнає саму себе, свої можливості і здібності. У такій грі тренуються навички, необхідні в дорослому житті, і перевіряються межі дозволеного в максимально безпечному оточенні, дитина вчиться об'єктивно оцінювати ризик.

Найповніше визначення поняття вільної гри належить Бобу Хейсу (*відповідник Bob Hays*), відомому британському досліднику гри (1982) та асоціації Play Walps з Уельса (1996).

Вільна гра — це поведінка:

- обрана дітьми самостійно, адже вони самі вирішують, коли, де і в який спосіб будуть грати;
- спрямована на самих гравців, позаяк діти самостійно встановлюють правила та розподіляють ролі;
- чітко мотивована та реалізується не заради нагороди, визнання чи набуття певного статусу.

Тому вільна гра (free play) — це не послідовність раніше продуманих дій або наявність певних ролей, що ведуть до програвання певного сюжету, а гра заради гри.

Вільна гра виникає за особистою ініціативою дітей. У ній вони реалізують власні задуми, по-своєму діють, змінюють за своїм уявленням реальне життя. Воля і самостійність дитини виявляється у виборі гри, її змісту, у добровільному об'єднанні з іншими дітьми, у вільному входженні в гру і виході з неї.

Маючи цікавість і потребу вникнути в доросле життя, дошкільник активно наслідуює дії та взаємини дорослих, оволодіває здатністю взаємодіяти з однолітками в рольових ігрових діях.

Вільна гра з LEGO® дає можливість дитині:

- відчувати насолоду від виявлення власної самостійності та активності (вивільняється і розвивається творча ініціатива);
- оволодіти здатністю фантазувати, творити, спираючись на власний досвід;
- відкривати нові закономірності, оволодівати нестандартними способами використання предметів та речей в результаті вільного пошуку;
- експериментувати з формами, їх поєднаннями і комбінуваннями;
- задовольняти потребу у визнанні серед однолітків та дорослих;
- розвивати вміння взаємодіяти з партнерами по грі (поважати дорослого та товаришів, працювати поряд і разом, ділитися та допомагати одне одному);
- виховувати базові якості особистості: самостійність, цілеспрямованість, наполегливість, вміння доводити розпочате до кінця, креативність.

Вільні ігри з LEGO® доцільно застосовувати:

- за бажанням, ініціативою дітей у будь-який вільний від організованої діяльності час;
- як продовження організованої навчальної діяльності — занять (діти за бажанням можуть програти те, що їх найбільше вразило, або вигадувати ігри вже на зовсім нову тему);
- будь-яка з інших видів гри (розвивальна, рухлива, творча) може переходити у вільну гру.

### *Рухлива*

Рухливі ігри з конструктором LEGO® сприяють фізичному розвитку дитини та збагаченню її рухового досвіду. Вони є ефективним засобом для:

- формування та вдосконалення життєво необхідних рухів;
- всебічного фізичного розвитку та зміцнення здоров'я дитини;
- виховання позитивних моральних та вольових якостей, як-от сміливість, рішучість, чесність, колективізм, сила, спритність, витривалість тощо.

Швидка зміна обставин під час гри привчає дитину користуватися своїм руховим досвідом, бути активною, спонукає до міркувань для досягнення успі-

ху. Крім того, рухливі ігри стимулюють розумовий розвиток дитини, розширюючи та уточнюючи її уявлення про навколишній світ, розвиваючи увагу, сприймання, творчу фантазію, пам'ять. Використання в рухливій грі конструктора LEGO® надає їй зацікавленості, мобілізує зусилля дитини, викликає нові враження, радість і задоволення.

Найчастіше з дошкільниками проводять сюжетні рухливі ігри та ігрові вправи (безсюжетні).

Сюжетні рухливі ігри базуються на життєвому досвіді дітей, їх уявленнях про навколишній світ (дії людей, тварин, птахів тощо). Рухи, які виконують діти під час гри, пов'язані з її сюжетом. Наприклад, створивши модель тварини з конструктора або використавши іграшку LEGO®, діти відтворюють у грі її рухи, поведінку тощо.

Більшість сюжетних рухливих ігор — колективні. Під час гри у дітей формується поняття про норми поведінки, закріплюються навички саморегуляції, міцніє прагнення діяти організовано для виконання спільного завдання.

Для ігрових вправ (безсюжетних ігор) характерна конкретність рухових завдань відповідно до вікових особливостей і фізичної підготовки дитини. Такі вправи сприяють закріпленню та вдосконаленню певних рухів (оббігти або перестрибнути через перешкоди, побудовані з конструктора; прокотити м'яч у ворітця з LEGO®; збити м'ячем побудовані з LEGO® кеглі тощо).

Більшість рухливих ігор з LEGO® доступні й корисні для дітей різних вікових груп. Перед проведенням гри важливо визначити мету, врахувати вікові можливості дитини, її інтереси та фізичну підготовленість.

Рухливі ігри з LEGO® педагоги можуть проводити під час організованої навчальної діяльності як фізкультхвилинку, забаву чи винагороду; на заняттях з фізкультури під час виконання основних рухів, під час ранкової гімнастики. Атрибути, виготовлені з конструктора LEGO®, доцільно також використовувати в естафетах та змаганнях під час фізкультурних свят та розваг.

## Моделі гри

Цей розділ Програми висвітлює основні підходи до організації гри з дитиною, які представлені у вигляді таких моделей, як інтеграційна, ситуативна, проектна. Вони характеризують стратегію поведінки дорослого та розкривають, як відбувається навчання дитини в грі. Кожна із запропонованих моделей може містити в собі різні варіанти ігор: розвивальну, творчу, вільну, рухливу.

Не обов'язково використовувати в грі з дітьми якусь одну модель. Залежно від конкретної ситуації (рівня підготовленості дітей, їх кількості, бажання, місця проведення, теми та мети гри тощо) учасники обирають для себе найдоцільнішу і починають грати.

Вміле чергування запропонованих Програмою моделей не лише підвищить інтерес дошкільників до спільної діяльності, а й спонукатиме кожну дитину бути активним учасником нової гри, підвищить пізнавальну активність та забезпечить шлях до перемоги.

### *Інтеграційна модель*

Головною умовою проходження гри для цієї моделі є інтеграційний підхід. Інтеграція (від лат. *integratio* — відновлення, поповнення) — це взаємопроникнення, об'єднання окремих елементів у єдине ціле.

Умови реалізації принципу інтеграції:

- урізноманітнення форм пізнавальної діяльності (дослідження, трансформування, експериментування та моделювання різних за величиною, кількістю та просторовим розміщенням об'єктів);
- доцільне поєднання матеріалу з різних розділів Програми та використання його у процесі життєдіяльності;
- співпраця, співтворчість дитини та дорослого, надання їй права вибору та можливості самостійно знаходити шляхи розв'язання завдань або проблемних ситуацій.

Гра з LEGO® — це активне, захопливе й, головне, корисне проведення часу, що інтегрує в собі пізнавальну, мовленнєву, образотворчу діяльність тощо. Вона спонукає дітей замислюватися, розмірковувати, шукати, експериментувати, робити висновки, виявляти креативність. Гра з конструктором захоплює дітей, і вони не помічають, що граючись, набувають нових знань.

Так, наприклад, розвивальні ігри з конструктором LEGO® сприяють формуванню у дітей елементарних математичних уявлень про число, множину, форму, величину, а також просторові уявлення. Діти порівнюють числа, визначають, на скільки одне число більше чи менше від другого, запам'ятовують місце цифри у числовому ряду, продовжують ряд за певною закономірністю, називають наступне чи попереднє число, знаходять «сусідів» заданого числа тощо.

Систематичне та цілеспрямоване використання різних варіантів ігор з LEGO® дає дітям змогу розвивати комунікативні здібності та мовленнєву ініціативу. LEGO® конструкції є чудовим стимулом і предметною опорою до складання невеликих казок, творчих розповідей, розучування віршів тощо. Діти створюють з LEGO® декорації та персонажів казок, а відтак розігрують ці казки на заняттях з розвитку мовлення, художньої літератури, під час театралізованих ігор, самостійної ігрової діяльності.

За допомогою деталей конструктора LEGO® діти можуть малювати рамки, друкувати візерунки, силуети предметів; залишати на папері відбитки від деталей, а відтак їх домальовувати; створювати візерунки, рельєфні зображення

на пластині, глині тощо. Під час виконання аплікації можна запропонувати дітям обводити цеглинки й вирізати силуети для наклеювання.

Також діти можуть змайструвати іграшкові дитячі музичні інструменти та організувати концерт; виготовити атрибути для спортивних, рухливих ігор з подальшим їх використанням на фізкультурних заняттях (загальнорозвивальні вправи з цеглинками LEGO®, естафети та рухливі ігри), під час спортивних розваг, родинних свят та змагань.

Інтеграційна модель гри з LEGO® дає можливість дитині не лише оволодіти знаннями про життя, світ, у якому вона живе, природу, людей, саму себе, а й розвинути потребу в системному підході до об'єкта пізнання. А також сформувати вміння аналізувати, порівнювати предмети, об'єкти довкілля, що забезпечить цілісне сприймання світу.

Під час упровадження інтеграційної моделі педагоги мають можливість проявляти творчість, ініціативу, креативний підхід, враховуючи сучасні вимоги до розвитку дітей дошкільного віку.

Завдання дорослого — наповнити діяльність дітей новими знаннями, цікавими фактами, справами, проблемними ситуаціями, ідеями та залучити кожну дитину до змістовної діяльності.

Планування роботи з дітьми може бути довільним і побудованим по-різному (за освітніми лініями, режимними моментами, видами діяльності, за інтегрованими блоками тощо). Педагог має свободу вибору якомога більш ефективної, зручної для себе моделі і форми планування.

Для реалізації інтеграційної моделі та організації взаємодії дорослого з дітьми можна використовувати не лише запропоновані варіанти ігор (розвивальну, творчу, вільну, рухливу), а й **циклічний підхід**, який містить такі ланки: взаємозв'язок, конструювання, осмислення (рефлексія), продовження.

**Взаємозв'язок.** Ця ланка називається *взаємозв'язком*, оскільки є своєрідним містком від уже наявного в дітей досвіду до нових знань та вмінь, отриманих у процесі розв'язання проблемної ситуації. На цьому етапі дорослий моделює ситуацію-виклик, ознайомлює дітей з темою, «вводить» їх у контекст навколо неї. Таким контекстом може бути епізод з мультфільму, фільму, вірш чи коротке оповідання, ілюстрації, малюнки, фото, презентації, історії з досвіду дітей. Це може бути й бесіда-діалог з дітьми на основі їхніх думок, знань, що стосуються ситуації-виклику, або ж просто обмін враженнями після прогулянки або екскурсії з педагогом чи батьками. Головним завданням цього етапу є викликати зацікавленість у дитини, створити мотивацію, впевненість у своїх силах і надати дитині роль головної дійової особи.

**Конструювання.** Власне, ця ланка передбачає безпосередню роботу з конструктором — створення та візуалізацію рішення проблемної ситуації. Створюючи щось у фізичному просторі, діти одночасно набувають знань та вмінь у ментальному вимірі. Головне завдання педагога — дати можливість дитині виразити своє бачення.



Часто може траплятися так, що дитина щось будує, а потім — руйнує і починає спочатку. Завданням дорослого є не підганяти її, а дати можливість пройти шлях самостійно і самою бути відповідальною за процес творення. Коли у дитини виникають труднощі з побудовою певного об'єкта і вона просить дорослого допомогти, найліпше, що він може зробити — це спонукати її до виконання завдання самостійно, запропонувавши їй відповісти чи обміркувати декілька відкритих запитань. Також можна залучити дитину до розглядання схем, ілюстрацій у книжці, журналі, до спостереження та аналізу потрібного їй об'єкта на вулиці чи в кімнаті або ж запросити інших дітей на допомогу. Це додасть натхнення для продовження роботи над побудовою.

**Осмислення (рефлексія).** Ця ланка передбачає аналізування рішення ситуації-виклику і того, чому обрано саме такий варіант рішення. На цьому етапі варто провести так зване тестування моделі, іншими словами — спробувати, чи спроможна створена модель впоратися у поставленій проблемній ситуації (наприклад, чи впорається збудована снігоочисна машина з прибиранням великої кількості снігу, або чи вистачить місця в збудованому будинку для всіх членів сім'ї). Саме це і дає дитині усвідомлення значущості того, що вона створила.

Головним завданням є надання дитині можливості проаналізувати, поділитися враженнями не лише про результат, а і про сам процес творення, даючи відповіді **на відкриті чи закриті запитання** дорослого чи товаришів.

**Закриті запитання** — запитання, на які можна дати відповідь одним словом: «так» або «ні». Наприклад: «Як ти гадаєш, чи треба тут побудувати огорожу, щоб сходи стали безпечними для мешканців будинку?». Дитина відповідає або «так», або «ні».

**Відкриті запитання** — запитання, на які не можна дати відповідь одним словом і які потребують від дитини формулювання власного бачення, ставлення, думки. Наприклад: «Що треба зробити, щоб сходи були безпечними для мешканців?». Дитина може запропонувати безліч власних варіантів і потім матиме змогу спробувати їх реалізувати і визначитися наскільки оптимальним було обране нею рішення. Саме такі запитання навчають дитину вчитися впродовж життя.

Нижче пропонуємо орієнтовні початки відкритих запитань.

Розкажи мені про...?

Що ти думаєш...?

Мені цікаво, чому...?

Як ти...?

Звідки ти знаєш ...?

Що ти можеш мені сказати про..?

Що ти зробив би натомість...?

Про що це тобі нагадує ...?

Звідки ти знаєш, що...?

Покажи мені, як ти...?

Що ти зробив спершу?

Чому ти...?

Подумай про інший спосіб/

Чи можеш ти по-іншому...?

Як ти думаєш, що могло трапитися, якби...?

Як ти це зробив...?

Що ти можеш зробити наступного разу...?

Розкажи мені, що трапилось?  
Як ти збираєшся це зробити?  
Із чого це зроблено?  
Що можна додати?  
На що ще це схоже?

Як ти називаєш речі, які використовуєш?  
Що ще ти можеш використати/застосувати?  
Як ти думаєш, що буде далі?  
Для чого ще це може бути використано?  
Як ти можеш зробити це швидше?

Запитань може бути велика кількість залежно від контексту, навколо якого розгорталося конструювання.

**Продовження.** Ця ланка дає дітям можливість закріпити отриманий досвід або поглибити його, спробувавши виконати складніші завдання. Саме на цьому етапі педагог може запропонувати дітям:

- змінити, побудувати, перебудувати модель, враховуючи безпеку, функціонування, дизайн тощо;
- уважно подивитися на моделі своїх однолітків і за бажання побудувати, змінити свою модель, використовуючи ідеї друзів;
- назвати сконструйовану модель, намалювати її, спробувати описати, вигадати казку про неї тощо.

Останній етап дещо перегукується з першим у тому сенсі, що дітям пропонують доконструювати чи змінити щось у вже готовій конструкції відповідно до іншого поставленого проблемного завдання. Таким чином реалізується циклічність, оскільки процес творення ніколи не завершується і кожне виконане завдання спонукає до інших відкриттів.

Ознайомитись із практичним застосуванням інтеграційної моделі на прикладі занять-ігор можна у **додатку 3**.

### *Ситуативна модель*

Суть цієї моделі гри полягає в тому, що кожна конкретна ситуація буття підказує дорослому її освітні можливості. У кожній життєвій ситуації щось викликає живий інтерес у дітей, спрямовує їх у виборі виду діяльності, забезпечуючи їх активне включення в процес спілкування, пошуку, практичних дій. Тут варто своєчасно зреагувати на цю ситуацію і розпочати гру.

### *Проектна модель*

Одним зі способів підтримання і стимулювання пізнавальної активності, розвитку творчої самостійності, креативності та ініціативи дітей є залучення їх до проектної діяльності з LEGO®.

Проект — це запланована діяльність, що передбачає досягнення поставлених завдань протягом певного періоду часу.

Основними перевагами проектування є:

- розширення знань дітей про різні сфери дійсності (насамперед, це стосується виконання дослідницьких та творчих проектів);

- розвиток пізнавальних, комунікативних та регуляторних здібностей дітей, адже робота над проектом передбачає формування оригінального задуму, вміння доступно його фіксувати, визначати етапи його реалізації, дотримуватися плану тощо;
- набуття досвіду публічного висловлення своїх думок, представлення конкретного продукту;
- соціалізація дошкільників: вони не просто залюбки виконують завдання, а й набувають необхідних соціальних навичок — стають уважнішими одне до одного, починають керуватися не лише власними мотивами, а й мотивами (цілями, завданнями) усієї групи, встановленими у ній правилами;
- зміна змісту ігрової діяльності дітей — вона стає різноманітнішою, складніше структурованою, а самі діти активніше взаємодіють одне з одним. Типи проектів мають численні варіанти. Класифікувати їх можна так:
- за характером методу, що домінує (дослідницький, інформаційний, ігровий, практично-орієнтований тощо);
- за роллю, визначальною участю дитини в проекті (виконавця, замовника, експерта, повного учасника — від розроблення до підбиття підсумків);
- за комунікативними завданнями (всередині своєї групи, із залученням інших груп, зокрема дітей іншого віку, членів сім'ї та ін.);
- за чисельністю учасників (від індивідуального до фронтального);
- за тривалістю (коротко-, середньо- і довгострокові).

Проекти в дошкільному навчальному закладі можуть бути: творчі, інформаційні, комунікативні, рольові, дослідницькі. Позаяк провідною діяльністю дошкільників є гра, то перевагу варто віддавати творчим і рольовим проектам.

*Тема* проекту має бути актуальною, реалістичною для виконання, а запланована організація допускати його гнучкість і внесення до процесу реалізації змін, на які наштовхують діти. Втілення проекту може передбачати проведення циклів занять, екскурсій, різних форм організації індивідуальної та групової роботи.

*Мета* проекту полягає не лише в досягненні реального результату, а і в наданні вагомого значення самому процесу, під час якого і відбувається всебічний цілісний розвиток особистості дитини.

До того ж проектна діяльність змушує педагога постійно перебувати у просторі можливостей, що змінює його світогляд і не допускає застосування стандартних, шаблонних дій, а навпаки, потребує щоденного творчого, особистісного зростання.

Зі зразком проектної діяльності можна ознайомитись у **додатку 4**.

# На старті творчих задумів

## Орієнтовна тематика конструкцій

Тематичний напрям	Тематичний блок	Вік дітей			
		Ранній вік (від 2 до 3 років)	Молодший дошкільний вік (від 3 до 4 років)	Середній дошкільний вік (від 4 до 5 років)	Старший дошкільний вік (від 5 до 6 років)
Світ предметів	Предмети побуту (іграшки, меблі, продукти, прилади, одяг)	<i>Індивідуальні конструкції (кожна дитина створює власну модель)</i>			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Кубик</li> <li>• Башточка</li> <li>• Лава</li> <li>• Ліжко</li> <li>• Цукерка</li> <li>• Печиво</li> <li>• Тарілка</li> <li>• Кошик</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Стіл</li> <li>• Стільчик</li> <li>• Диван</li> <li>• Морозиво</li> <li>• Гойдалка</li> <li>• Дзига</li> <li>• Гірка</li> <li>• Чобіток</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Тортик</li> <li>• Телефон</li> <li>• Телевізор</li> <li>• Ключик</li> <li>• Чарівний капелюх</li> <li>• Лампа</li> <li>• Ваза</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Годинник</li> <li>• Піца</li> <li>• Робот</li> <li>• Комп'ютер</li> <li>• Фотоапарат</li> <li>• Ваги</li> <li>• Карусель</li> <li>• Новорічна іграшка</li> </ul>
	<i>Колективні конструкції (діти разом створюють спільну композицію)</i>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Солодкий подарунок</li> <li>• Святковий сервіз</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Шафа з іграшками</li> <li>• Дитячий майданчик</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Затишна кімната</li> <li>• Магазин іграшок</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Піцерія</li> <li>• Парк розваг</li> <li>• Фабрика новорічних прикрас</li> </ul>	
Будівлі	<i>Індивідуальні</i>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Доріжка</li> <li>• Огорожа</li> <li>• Сходинок</li> <li>• Вежа</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Місток</li> <li>• Будиночок</li> <li>• Альтанка</li> <li>• Хмарочос</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Зупинка</li> <li>• Заправка</li> <li>• Котедж</li> <li>• Автопаркінг</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Кінотеатр</li> <li>• Розвідний міст</li> <li>• Вокзал</li> <li>• Чарівні ворота</li> </ul>	
	<i>Колективні</i>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Майданчик для песиків</li> <li>• Подвір'я</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Кафе</li> <li>• Дім друзів</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• На вулицях міста</li> <li>• Дитячий садок</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Шляхопровід</li> <li>• Фортеця</li> </ul>		

Тематичний напрям	Тематичний блок	Вік дітей			
		Ранній вік (від 2 до 3 років)	Молодший дошкільний вік (від 3 до 4 років)	Середній дошкільний вік (від 4 до 5 років)	Старший дошкільний вік (від 5 до 6 років)
Світ предметів	Техніка	<i>Індивідуальні</i>			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Візок</li> <li>• Човник</li> <li>• Пліт</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Легковий автомобіль</li> <li>• Пароплав</li> <li>• Паровозик</li> <li>• Літак</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Вантажівка</li> <li>• Автобус</li> <li>• Пожежна машина</li> <li>• Вертоліт</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Трактор</li> <li>• Підйомний кран</li> <li>• Болід</li> <li>• Космічний корабель</li> </ul>
		<i>Колективні</i>			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Гостинний порт</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Веселий потяг</li> <li>• Автомайстерня</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Аеропорт</li> <li>• Депо</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Будівельний майданчик</li> <li>• Космодром</li> </ul>
Світ природи	Тварини	<i>Індивідуальні</i>			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Гусень</li> <li>• Курчатко</li> <li>• Золота рибка</li> <li>• Равлик</li> <li>• Жучок</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Кошеня</li> <li>• Свинка</li> <li>• Зайчик</li> <li>• Їжачок</li> <li>• Сова</li> <li>• Жабка</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Папужка</li> <li>• Кит</li> <li>• Черепаха</li> <li>• Коник</li> <li>• Білочка</li> <li>• Жираф</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Крокодил</li> <li>• Лев</li> <li>• Панда</li> <li>• Песик</li> <li>• Краб</li> <li>• Дельфін</li> </ul>
		<i>Колективні</i>			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• На лузі</li> <li>• Танці комашок</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• На лісовій галявині</li> <li>• Ферма</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Зоопарк</li> <li>• На дні морському</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Цирк</li> <li>• Веселе фотосафарі</li> </ul>
	Рослини	<i>Індивідуальні</i>			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ягідка</li> <li>• Грибок</li> <li>• Листочок</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Вишеньки</li> <li>• Мухоморчик</li> <li>• Яблунька</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Гарбуз</li> <li>• Тюльпан</li> <li>• Ялинка</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ананас</li> <li>• Соняшник</li> <li>• Пальма</li> </ul>
		<i>Колективні</i>			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Кошик з горішками</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Дарунки природи</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Збір врожаю</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Дивовижний острів</li> </ul>
Явища природи	<i>Індивідуальні</i>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Струмочок</li> <li>• Бурулька</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Скеля бажань</li> <li>• Сонечко</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Веселка Таємнича печера</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Сніжинка</li> <li>• Місяць і зірки</li> </ul>	
	<i>Колективні</i>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Хвилясте й безмежне море</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Височенні гори</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• У пошуках підземних скарбів</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Зоряні світи</li> </ul>	

Тематичний напрям	Тематичний блок	Вік дітей			
		Ранній вік (від 2 до 3 років)	Молодший дошкільний вік (від 3 до 4 років)	Середній дошкільний вік (від 4 до 5 років)	Старший дошкільний вік (від 5 до 6 років)
Світ людей	Моя родина та країна	<i>Індивідуальні</i>			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Усмішка матері</li> <li>Український прапорець</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Рушничок</li> <li>Криничка</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Вишиванка</li> <li>Віночок</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Червона калина</li> <li>Писанка</li> </ul>
	Професії людей	<i>Колективні</i>			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Квіти для матері</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>На українському подвір'ї</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Барви рідної землі</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>LEGO® карта Батьківщини</li> </ul>
		<i>Індивідуальні</i>			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Кермо</li> <li>Штанга</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Плита</li> <li>Поліцейська машина</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Швидка допомога</li> <li>Каток</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Мікрофон</li> <li>Шкільне приладдя</li> </ul>
Світ літератури та архітектури	Улюблені казкові персонажі	<i>Індивідуальні</i>			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Курочка Ряба</li> <li>Колобок</li> <li>Свинка Пепа</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Смішарик</li> <li>Вінні-Пух</li> <li>Маша та Ведмідь</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Пінгвін з Мадагаскару</li> <li>Блискавка Маквін</li> <li>Король Лев</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Карлсон</li> <li>Кіт у чоботях</li> <li>Динозавр</li> </ul>
	Вражаючі архітектурні дива	<i>Колективні</i>			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Дітки Курочки Ряби</li> <li>Ріпка</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>День народження ослика Іа</li> <li>Троє поросят</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Вечірка на Мадагаскарі</li> <li>Великі автоперегони</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Смарагдове місто</li> <li>Парк Юрського періоду</li> </ul>
		<i>Індивідуальні</i>			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Піраміди Єгипту</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Біг-Бен</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ейфелева вежа</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Тауерський міст</li> <li>Японський будиночок</li> </ul>
Вражаючі архітектурні дива	<i>Колективні</i>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Руїни старого міста</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Арковий міст</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Амфітеатр</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Загадкове Мачу-Пікчу</li> </ul>	



# Граємо на рівних

## Роль дорослого в ігровому освітньому просторі дитини

Шановні дорослі, перш ніж розпочати взаємодію з дітьми за Програмою, замисліться над тим, що ви розвиваєте творчих людей, які вміють мислити, обґрунтовувати свою думку і готові вчитися впродовж життя. А ви є дизайнером умов і комфортного середовища, де перебувають діти, і стиль, у якому ви працюєте, має назву «гра». Гра може розвиватися як за ініціативою дитини, так і за ініціативою дорослого. Головним вашим завданням стає можливість віднайти розумний баланс ініціатив. Але гра, особливо творча, — це не конспект і не шаблон. Тому в цьому розділі Програми пропонуємо вам низку універсальних порад щодо особливостей взаємодії з дітьми залежно від віку.

- **Розпочинайте роботу з конструктором LEGO®**, просто запропонувавши дітям **насолодитися вільною грою**, під час якої ви перебуваєте не осторонь, а є активними рівноправними учасниками і одночасно уважними спостерігачами. Такий досвід дасть вам змогу ліпше зрозуміти, що цікаво дітям, і відповідно ефективніше організувати вашу взаємодію з ними надалі. Спостереження за дітьми, які поглинуті вільною грою, допоможе вам поглянути на декого з них по-іншому. Досвід педагогів, які пройшли цей шлях, свідчить про те, що часто в процесі гри замкнуті діти відкриваються з несподіваних сторін, а гіперактивні знаходять русло, в якому вони можуть спрямувати свою енергію. І що важливо — ви зможете побачити, який потужний творчий потенціал закладений у наших дітях.
- Організуючи середовище для ігрової діяльності дошкільників чи пропонуючи їм будь-яку ігрову діяльність, **дотримуйтеся правила легкого старту**, тобто складність пропонованого дітям завдання має відповідати рівню впевненості кожного з них у своїх силах, адже це створює ситуацію успіху. А вірячи в успіх, дитина відчуває впевненість у своїх силах і готова крок за кроком виконувати все складніші і складніші завдання, більшість із яких вона далі ставить собі сама. У разі якщо завдання заскладне, дитина втратить віру в себе і бажання просуватися далі; якщо ж занадто легке, їй буде нецікаво, і як результат, вона не зможе досягти стану «поток» (від англ. «flow»).



**Потік** — стан, коли людина зливається в єдине ціле з тим, що робить, отримує задоволення від самореалізації, підвищеної та обґрунтованої впевненості в собі, здобуває здатність чітко й зрозуміло формулювати свої думки, переконувати, розв'язувати проблеми будь-якої складності, часто знаходячи нестандартні, креативні способи. Стан потоку виникає, коли людина робить те, що їй подобається, та має чіткий баланс між власними вміннями та складністю завдання. Для цього стану характерні глибока концентрація, почуття легкості, радості і впевненості у собі. Зусилля педагога мають бути спрямовані на створення та підтримку саме такого балансу.

- **Будьте завжди поруч з дітьми:** на килимку чи за столом, уважно спостерігайте за їхньою самостійною роботою та взаємодією з товаришами.
- **Будьте гнучкими** у вашій взаємодії з дітьми, не нав'язуйте ваших ідей. Навпаки, допоможіть кожній дитині втілити власний задум.
- **Давайте дітям час** для реалізації цих задумів і насолоди самим процесом гри. Діти самостійно можуть контролювати, упродовж якого часу вони хочуть виконувати ту чи іншу діяльність.
- **Не акцентуйте увагу на кінцевому продукті.** Заохочуйте та підтримуйте процес його створення.
- **Пам'ятайте,** що одним із завдань Програми є закласти основу для вміння дитини вчитися впродовж життя, тому це природньо, якщо у неї щось не виходить. Допоможіть дитині зрозуміти, що невдача — це не привід кидати розпочате, а **можливість спробувати знову і знову.** Допоможіть дитині зрозуміти, із чим саме пов'язані її труднощі. Наприклад, можна запитати: «Що у тебе не виходить?», «Нумо поміркуймо, чому не виходить?», «Що заважає?», «Чого бракує?» тощо. У такий спосіб ви стимулюєте вміння дитини справлятися із ситуаціями, які виникатимуть на шляху її становлення, а також допомагаєте дитині відчувати впевненість у власних силах і бути самостійною.
- **Не робіть за дитину** те, що вона може зробити чи вирішити сама (наприклад, з'єднати, переставити чи додати деталі конструктора з метою зробити щось міцнішим тощо). Ліпше допоможіть дитині запитанням, підказкою.
- **Віддавайте перевагу відкритим запитанням.** Відсутність відкритих запитань і ситуацій у вашій взаємодії гальмує розвиток розумових процесів, зокрема мовлення. У разі постановки винятково закритих запитань, тобто таких, що потребують від дитини стверджувальної чи заперечної відповіді, ви не створите умов для розкриття її індивідуальності. Пам'ятайте, що не існує єдино правильної відповіді на запитання.
- **Надайте дитині більше свободи і самостійності** у процесі пошуку відповіді на виклик. У такий спосіб ви навчите її технологій розв'язання будь-яких життєвих ситуацій, і це стане міцною цеглиною у фундаменті, який ми закладаємо.

- **Поважайте думку дитини**, навіть якщо вона вам здається безглуздою. Ніколи не говоріть: «Та він не так робить», адже у грі дітей немає понять «правильно» та «неправильно». Те, що нам, дорослим, які живуть за певними правилами і усталеними нормами, здається неправильним, не означає, що варіант, запропонований дитиною, не має права на існування. Навпаки, попросіть дитину пояснити своє бачення. Завжди давайте їй можливість зробити власний вибір.
  - **Пам'ятайте**, що головною словесною формою взаємодії між вами й дитиною є **діалог на рівних**.
  - Завжди **пропонуйте дітям зворотній зв'язок**, адже таким чином ви показуєте свою зацікавленість їхньою діяльністю і виявляєте бажання дізнатися ще більше або навіть стати частиною цієї діяльності. Така поведінка не є оцінюванням того, що зробили діти, а радше визнанням зусиль, які юний гравець докладає для досягнення мети, а також його наполегливості та старанності на шляху до успіху.
  - **Довіряйте можливостям дітей**. Не пропонуйте їм готових рішень. Дуже часто ми навіть не підозрюємо, який потужний творчий потенціал закладений у наших дітях. Дайте можливість їм розкрити цей потенціал. Просто наберіться терпіння й зачекайте.
  - **Пам'ятайте**, що діти вчаться краще, коли почуваються **відповідальними за сам процес** навчання, розуміють та усвідомлюють, чому вони щось роблять.
  - **Заохочуйте і підтримуйте** будь-які старання дітей, давайте корисні та слушні поради виваженим та спокійним тоном, який буде додавати дітям впевненості у своїх силах.
  - **Будьте готові до того**, що під час навчання у грі, зокрема з LEGO®, завжди пануватиме так званий **шум дитячої творчості**, створений брязкотінням конструктора і дітьми, які в процесі спільної роботи над чимось радяться одне з одним, домовляються і шукають компроміси. Не вимагайте від дітей цілковитої тиші. Навпаки, **заохочуйте їх до спілкування**. Адже саме в такий спосіб діти здобувають одне з ключових умінь нашого століття — бути **командним гравцем**.
- Нижче пропонуємо практичні поради щодо створення ігрового простору для дітей різних вікових категорій.

### *Ранній вік (2–3 роки)*

- **Забезпечте** час і простір для простого маніпулювання дитиною іграшками і конструктором LEGO®, зокрема у так званих діяльності обстеження і дослідження.
- **Користуйтеся** технікою «Допоможи мені щось зробити, наприклад викласти доріжку, промінчик сонечка, краплинки дощу тощо». Але попередньо не забувайте запитати в дітей: «Чого бракує сонечку, хмаринці, вулиці?..», — і лише після цього разом беріться до роботи.

- *У різні способи спонукайте дитину вам допомагати.* Наприклад, вдайте нібито ви не можете з'єднати цеглинки, переплутали кольори чи пропонуйте птахам посмакувати цеглинками.
- *Не просіть дитину* подати вам 3 чи 4 цеглинки. Принести вони зможуть, а от перелічити запропоновану кількість — ще ні.
- *Надавайте дітям можливість* вправлятися у сортуванні деталей за кольорами, розмірами чи формами. Часто у них виникатимуть «помилки»-невдачі — допоможіть малюкам зрозуміти і виправити їх.
- Використовуючи в грі LEGO® тварин, *створюйте ігрові ситуації* навколо теми, як-от: звуконаслідування, імітування манери поведінки, ходьби тварин. Танці і пісні є невід'ємною частиною вашої взаємодії з дітьми. Нехай діти покажуть, як вправно стрибає з гілки на гілку білочка чи як незграбно плентається лісом ведмідь.
- *Відмовтесь* від спокуси щоразу, як у дитини щось не виходить, наприклад з'єднати цеглинки, якнайшвидше втрутитися й зробити все за неї. Просто дайте дитині час.
- *Коментуйте* ігрові дії, адже це допомагає дітям опановувати мову.
- *У разі виникнення* конфліктної ситуації, наприклад під час розподілу дітьми деталей конструктора, іграшок між собою, не пропонуйте готовий спосіб розв'язання ситуації, ліпше спробуйте допомогти запитаннями, аби діти самостійно знайшли рішення.

### *Молодший дошкільний вік (3–4 роки)*

- *Підтримуйте* прагнення дітей активніше, глибше, змістовніше пізнавати ті чи інші предмети, матеріали, засвоювати відповідні способи їх використання.
- Чергуйте завдання, щоб дітям було цікаво, але *не перевантажуйте* дошкільників надмірною кількістю завдань.
- *Намагайтеся* задовольняти ініціативи дітей, які стають усе частішими. Проігнороване прохання спричинить демотивацію дитини наступного разу.
- *Заохочуйте, підтримуйте та позитивно оцінюйте* самостійні спроби дитини щось створити, висловлюйте довіру її можливостям, спонукайте спостерігати, досліджувати.
- *Не лише коментуйте* ігрові дії, а і ставте запитання, обов'язково давайте час дитині поміркувати і відповісти. Не поспішайте пропонувати свій варіант відповіді.
- *Спонукайте дітей* виконувати завдання самостійно, допомагайте розумною порадою, якщо бачите, що діти розчаровуються, або тоді, коли вони просять вашої допомоги.

- *Позитивно оцінюйте* навіть найменші успіхи дітей у грі — це допоможе викликати у вихованців стійке прагнення до подальшої ігрової взаємодії.
- Постійно *будьте частиною* гри дітей. Граючи зі своїми вихованцями, давайте їм можливість керувати вашими діями.
- *Підбадьорюйте дітей* у процесі роботи, спілкуйтеся м'яким і спокійним тоном.
- *Спрямовуйте* свої зусилля на подолання звички дитини гратися наодинці. Залучайте якомога більше дітей до спільної гри, допомагайте в розширенні сюжету, розподілі ролей.

### *Середній дошкільний вік (4–5 років)*

- *Підтримуйте і стимулюйте* уважне ставлення дитини до тих предметів, із якими вона грається, заохочуйте її до пошуків, дослідництва, до постановки запитань, пов'язаних з новими враженнями від більш детального обстеження предметів і явищ.
- *Завжди намагайтеся* задовольнити безмежну цікавість дітей, даючи відповіді на їхні запитання або пропонуючи поміркувати над ними разом з вами чи іншими дітьми.
- *Пам'ятайте*, діти вчаться ліпше, коли їх цінують, коли вправи, пропонувані для виконання, допомагають отримати нові знання й опанувати вміння, а головне, коли діти розуміють суть завдання і отримують насолоду від його виконання.
- Часто діти втрачають інтерес до того, що вони створюють, або бояться труднощів на шляху до успіху, тому *допоможіть їм подолати ці труднощі* і просунутися далі, запропонувавши наступний крок або заінтригувавши цікавим запитанням.
- *Показуйте* дитині, як ви співпереживаєте за успіх інших, і завдяки цьому саме від вас вона перейме вміння виявляти це почуття.
- *Будьте винахідливими*. Удосконалюйте своє вміння ставити запитання, робити часткові підказки, вносити уточнення, роз'яснення, вставляти репліки, які спонукають до пошуку.
- *Вводьте* в ігрове дійство ситуації, які потребують від дітей самостійності в судженнях, у прийнятті творчих рішень і демонстрації конкретних навичок, можливостей.
- *Пропонуйте* дітям ігри з правилами, адже саме так вони вправлятимуться у самоконтролі і опанують вміння сприймати точку зору іншого.
- *Будьте актором* (змінюйте голоси, приміряйте на себе ролі казкових персонажів), адже це допоможе ввести дитину у світ гри-фантазії.
- *Сприяйте* налагодженню міжособистісних взаємин, залучаючи дітей до спільної гри в міні-групах та групах.

## Старший дошкільний вік (5–6 років)

- *Створюйте* умови для накопичення дітьми конкретних уявлень та знань про навколишній світ, діяльність дорослих (наприклад, за допомогою спостережень за працею будівельників, продавців, водіїв, тощо).
- *Надавайте можливість* дітям робити вибір, приймати рішення, обґрунтовувати та обстоювати власну думку; переконайтеся, що вони беруть активну участь у виконанні завдання.
- *Стимулюйте* пошукову та дослідницьку діяльність у предметно-ігровому середовищі, прояви творчої уяви, цілеспрямовану та результативну поведінку.
- *Заохочуйте, схвалюйте* спроби кожної дитини проявляти оригінальність, гнучкість мислення, продукувати креативні відповіді та рішення, бачити нові можливості у відомому, висувати самостійні ідеї, гіпотези, робити припущення, намагатися практично апробувати та реалізувати свої ідеї, критично і реалістично оцінювати зроблене, зіставляти задумане з реально досягнутим.
- Доцільно час від часу *створювати проблемні ситуації* для вправлення дитини в аналізуванні та створенні того самого образу, оскільки результату можна досягти в різні способи.
- *Пропонуйте* дітям в процесі розв'язання творчого завдання проговорювати ідеї, які виникли спонтанно, спонукайте до їх реалізації. Заохочуйте знаходити у творчому завданні суперечності, обходити перешкоди, починати діяти з незвичної позиції; використовувати знайоме по-новому.
- *Надавайте* дітям можливість самостійно вигадувати ігри та правила до них, придумувати сюжети й розподіляти ролі. Не забувайте, що не всі діти одночасно хочуть бути залученими до тієї самої гри. Поважайте думку і право вибору дитини.
- *Залучайте* дитину до обговорення та обміну думками, враженнями, отриманими під час спільної діяльності.
- *Підтримуйте* прагнення дитини допомагати іншим. Допоможіть їй скоординувати свої особисті інтереси з інтересами колективу (Чим допоможе місту машина, яку ти сконструював?).

# Будуємо місточки у дитинство

## *Підготовка педагогів*

Успішна реалізація програмових вимог потребує від педагогів як опанування нового засобу в роботі (конструктора LEGO®), так і підходу «навчання через гру». А тому керівництву закладу необхідно подбати про залучення педагогів до участі в заходах, які допоможуть їм оволодіти новими методами, прийомами, формами роботи з дітьми і батьками, спонукатимуть їх до творчого самовираження та самовдосконалення.

Одним з найефективніших підходів у реалізації вищезокреслених завдань є використання інтерактивних форм роботи, яким властиво залучення педагогів до ігрової діяльності та діалогу. У результаті цього педагоги глибше, не лише на теоретичному, а й на практичному рівні, усвідомлять потенціал гри для розвитку дитини. Вони матимуть можливість пройти той шлях, який проходить дитина у процесі гри, і проаналізувати уже з позиції дорослого значення як самого процесу, так і результату гри для дитини. Такий спосіб організації роботи сприятиме активізації педагогів, розвитку їхнього креативного мислення. Адже лише у креативного педагога вихованці мають всі можливості для того, аби розвинути свою креативність, набути вмінь, необхідних для подальшого навчання та дорослого життя.

Програма допоможе побудувати систему методичної роботи, яка дасть змогу урізноманітнити освітній процес дошкільного закладу та допомогти педагогам у налагодженні партнерської взаємодії з вихованцями і, відповідно, зробити ще один крок на шляху професійного зростання.

У межах упровадження Програми можна провести будь-яку з відомих у методичній літературі та практиці форм роботи з педагогічними працівниками, як-от: засідання педагогічної ради, семінар-практикум, майстер-клас, індивідуальні чи групові консультації, засідання творчої групи, обмін досвідом тощо. Вибір форми та теми заходу є індивідуальним для кожного закладу і, передусім, зумовлений ініціативою педагогічного колективу та необхідністю запропонувати педагогам ідеї щодо професійного розвитку в певному напрямі.

Під час проведення будь-якого заходу необхідно нагадувати педагогам, що невід'ємною частиною щоденної багатогранної діяльності є підвищення фахової кваліфікації шляхом самоосвіти, адже педагогічна діяльність буде ефективною і продуктивною лише у тому випадку, якщо педагог прагне до професійного самовдосконалення.

У **додатку 5** запропоновано розробку семінару-практикуму «Гра з LEGO® — механізм партнерської взаємодії педагога з дитиною», який доцільно провести після початкового етапу впровадження Програми з метою розкриття ролі дорослого в ігровому освітньому просторі дитини.

## Налагодження взаємодії з батьками

Сім'я для дошкільників — перша й незамінна школа виховання, найвагоміший чинник у становленні й розвитку особистості. Саме в родинному колі розвиваються почуття дитини, закладаються моральні цінності, формується соціальна компетентність.

Відокремлюючи себе від процесу виховання, батьки несвідомо завдають дитині чималої шкоди — бо навіть найкращий педагог ніколи не розкриє її фарби життя, які мама й тато розкриють своїм прикладом. І що менше батьки спілкуються з дитиною, то більше дитина втрачає кольорів життя.

Дошкільне дитинство забезпечує загальний розвиток дитини, що є фундаментом для набуття знань, вмінь і навичок з різних видів діяльності. Сформовані у цей період якості визначають загальний характер поведінки дитини, її ставлення до світу, певною мірою є основою її життєдіяльності у майбутньому. Завдання педагога — довести батькам, що **гра для дошкільника — справжнє життя** зі своїми радощами і прикрощами, переживаннями й досягненнями, у якому дитина вільно, без натиску дорослого, засвоює різноманітні знання, набуває вмінь, готується до дорослого життя.

Важливо не лише здійснювати психолого-педагогічну просвіту батьків, виробляти з ними єдину стратегію впливу на дитину, а й залучати їх до життя дитячого садка. Активна позиція батьків, продуктивна співпраця дорослих — необхідний для дитини зразок соціальної поведінки, а також запорука гармонійного розвитку дитини.

На часі впровадження інтерактивних форм роботи з родинами, де батьки будуть не просто слухачами, а активними учасниками, що висловлюють і доводять власну думку, випробовують запропоновані методи і прийоми на практиці, обмінюються досвідом, проявляють ініціативу. До таких форм співпраці з батьками належать: тренінгові заняття, майстер-класи, семінари-практикуми, клуби батьків тощо.

Використання такого інструменту як LEGO® наповнить ці форми роботи з батьками ігровою практичною діяльністю, додасть яскравих вражень, допоможе усвідомити безмежний потенціал гри для розвитку дитини.

Не менш ефективним засобом поліпшення взаєморозуміння та взаємопідтримки між дітьми та їхніми батьками є проведення спільних розваг, свят, вечорів відпочинку.

Спільні ігри допомагають батькам ліпше пізнати своїх дітей, зрозуміти особливості їхнього характеру й поведінки, зблизитися з ними, а головне — самим повернутися в дитинство, у світ гри, радості й відкриттів.

Залученню батьків до освітнього процесу сприяє організація проектної діяльності, виставок, конкурсів, у яких взаємодіють всі: педагоги, батьки, діти. Так, цікавим для батьків може стати творчий проект «Навколо LEGO® родину зберемо — весело грати разом почнемо» (**додаток 6**).

Робота з батьками в дошкільному закладі повинна мати цілісний характер, згуртовувати педагогів і батьків у єдиний дружний педагогічний колектив, у якому кожний своїми засобами і способами прагне до спільної мети — якнайліпше організувати життєдіяльність дітей і забезпечити їхній всебічний розвиток.





# Прокладаємо стежинку до дитячої душі

## *Використання потенціалу гри з LEGO® у роботі практичного психолога*

Роль практичного психолога в дитячому садку доволі важлива. У його руках, у буквальному сенсі, психічне здоров'я і гармонійний розвиток наших дітей, адже більшу частину активного часу вони проводять саме в дитячому садку.

Психологи в дошкільному закладі пов'язані з охороною фізичного і психічного здоров'я дітей, зі створенням умов, які сприяють їхньому емоційному благополуччю і забезпечують вільний і ефективний розвиток здібностей кожної дитини.

Задля досягнення поставлених завдань, поряд з психологічним інструментарієм, фахівець може використовувати і конструктор LEGO®. Конструктор LEGO® є як діагностичним, так і розвивально-корекційним матеріалом. У процесі роботи з LEGO®:

- формуються і корегуються психічні процеси (мислення, пам'ять, сприймання, увага, уява);
- розвивається емоційно-вольова сфера;
- помітно підвищується здатність до концентрації уваги, з'являється цілеспрямованість у діяльності, вміння працювати в колективі;
- розвивається активне мовлення, поліпшується здатність до комунікації, формується впевненість у собі;
- поліпшується сприймання кольорів та їх відтінків, розвиваються творчі здібності, асоціативне та абстрактне мислення;
- розвивається дрібна моторика рук, координуються рухи тіла, рук, пальців.

Поєднуючи в одній цікавій грі з LEGO® діагностичну та корекційно-розвивальну роботу, практичний психолог має змогу трансформувати негативні, травмивні події у житті дитини, гармонізувати її внутрішній світ, побудувати нову реальність. Трансформаційний потенціал гри з LEGO® — дуже важливий механізм професійної взаємодії практичного психолога з дітьми.

Для того щоб розробити індивідуальний план розвитку кожної дитини, практичний психолог упродовж певного часу вивчає особливості її поведінки, зокрема під час спостереження за вільною грою та під час виконання дитиною ігрових завдань.

Прикладами таких завдань для дітей **раннього віку** можуть бути: пропозиція знайти із представлених деталей таку саму цеглинку LEGO®; використовуючи іграшки до теми «Ферма», імітувати голоси тварин, їхні рухи; до теми «Сім'я» — запропонувати дитині покласти ляльку спати чи погодувати її тощо.

Дітям **молодшого і середнього дошкільного віку** практичний психолог може запропонувати за зразком і в певному порядку викласти цеглинки LEGO®, сортувати їх за кольором та величиною (велика-маленька), знайти таку саму, більшу чи меншу за задану тощо.

У **старшому дошкільному віці** діти починають грати в ігри за правилами, у них з'являється здатність до рефлексії. Це дає змогу практичному психологу застосовувати різноманітні завдання з LEGO®, що є придатними для вивчення пізнавальної сфери кожної дитини. Можна запропонувати дітям набір різноманітних деталей, які потрібно згрупувати за вибраною ними ознакою (узагальнення); викласти цеглинки в певному порядку (переключення та розподіл уваги), використати тематичні набори для з'ясування знань дошкільників про навколишній світ тощо.

Поряд зі спостереженнями практичному психологу доцільно використати й більш активний метод — *психологічний експеримент*. Дуже часто експерименти з дітьми проводять безпосередньо в групі дитячого садочка, а дослідник виконує роль вихователя, який організовує ту чи іншу діяльність дітей. Діти при цьому і не підозрюють, що ті ігри, які їм підказують, або завдання, які дають, організовані спеціально.

Можна дати дітям різноманітні деталі LEGO® й запропонувати теми, за якими їх потрібно розсортувати. Дошкільники захоплено грають, і лише дослідник знає, що в результаті гри можна з'ясувати, за яким принципом діти роблять узагальнення, на які ознаки вони при цьому звертають увагу.

Як варіант, старшим дошкільникам на занятті пропонують сконструювати автомобілі з певних деталей LEGO®. Для чого буде призначений цей автомобіль, кожна дитина визначає самостійно. Для дітей це звичайні ігри, а для практичного психолога — спосіб визначити вплив різних мотивів на діяльність дитини.

Цінну інформацію про внутрішній світ дитини, її ставлення до навколишнього середовища, особливості сприймання та інші сторони психіки практичний

психолог може отримати в результаті *аналізування продуктів діяльності* дитини. Предметом аналізування можуть бути продукти зображувальної, конструктивної, музичної діяльності, дитячі розповіді, казки, перекази літературних творів.

Результати самостійної конструктивної діяльності з LEGO®, особливо створені за власним задумом, є значущим матеріалом для висновків про різні сторони психічного розвитку дитини. У результаті діяльності виражаються особливості сприймання, уявлень дітей про предмети, які вони зображають. Дитячі витвори з LEGO® дають підстави для міркувань про рівень інтелектуального розвитку їх авторів.

Під час вивчення продуктів діяльності дітей практичний психолог має звертати увагу на сюжет, зміст, манеру виконання, процес створення виробу. Те, що дитина робить за прямими вказівками дорослих, допомагає виявити, як добре вона розуміє й виконує вказівки, наскільки уважна, сумлінна тощо. Наприклад, за продуктами діяльності можна бачити, яку роль у формуванні уявлень про предмети відіграють власні дії дитини із цими предметами: зазвичай підкреслюються ті особливості, з якими дитина ознайомилась у процесі гри з LEGO®.

Одним з методів психологічного дослідження є *бесіда*, яка має чітко усвідомлену мету, відбувається з використанням заздалегідь підготовлених запитань, які практичний психолог формулює чітко й коротко.

Проведення бесіди потребує від фахівця глибокого розуміння дітей, гнучкості й винахідливості.

Метод бесіди (опитування) для вивчення психологічних особливостей дошкільників застосовують у певних вікових межах. Із дітьми, молодшими чотирьох років, опитування проводять зазвичай у такий спосіб, щоб діти відповідали, вказуючи на предмети або зображення. У пригоді при цьому стають іграшки, малюнки, конструктор LEGO®.

Зі старшими дітьми доцільно проводити опитування, що передбачає словесні відповіді. Бесіду застосовують у тих випадках, коли потрібно з'ясувати знання та уявлення дитини, її думку про предмети, явища, події, людей і саму себе. Дитина старшого дошкільного віку може створити з LEGO® тварину, людину, будинок та описати створене, наділити їх певними якостями — позитивними чи негативними, додати чи, навпаки, виключити певну деталь, пояснити чому тощо.

Бесіду повинен проводити підготовлений дослідник. Її слід вибудовувати навколо теми, яка цікавить дитину: «Сім'я», «Друзі», «Професії дорослих», «Транспорт» з використанням відповідних деталей конструктора LEGO® тощо.

*Тестування* як метод дослідження не потребує багато часу. Його об'єктом можуть бути як індивід, так і групи. Тестові випробування дають фахівцю інформацію про особливості особистості дитини (самооцінка, рівень домагань тощо), її мотиваційної сфери, діяльності і спілкування, рівень розвитку пізнавальних процесів.

Тестові завдання для дошкільників оформлюють у вигляді звичної для них діяльності — гри, конструювання, аплікації. Певні завдання тестів діти можуть ви-

конувати за допомогою конструктора LEGO®: викладання цеглинок у певному порядку на слух чи за зразком; визначення кольорів, викладання з цеглинок літери або цифри, групування деталей конструктора за вибраною ознакою (колір, розмір, форма) та багато іншого.

### *LEGO® й розвивальна робота*

Розвиток — це розширення меж внутрішнього світу. Завдання, які ставить для себе практичний психолог у роботі з дітьми:

- розвиток психічних процесів (пам'яті, уваги, мислення, уяви);
- розвиток вміння реалізовувати отриману інформацію (бачу+чую= роблю);
- розвиток саморегуляції та самоконтролю;
- розвиток емоцій та почуттів;
- виховання самостійності, впевненості, старанності, охайності.

Із метою реалізації окреслених завдань практичний психолог проводить розвивальні заняття у формі гри. Кожна розвивальна гра, як і будь-яка гра, має свою структуру:

- ігровий задум (ситуація, в яку входить дитина і сприймає її як реальну);
- ігрові дії (дії, що потрібно здійснити для реалізації ігрового задуму);
- ігрові завдання;
- ігрові матеріали (папір, пластилін, пісок, LEGO®, стрічки, м'ячі, картинки тощо);
- ігрові правила, серед яких є правила взаємодії та спілкування.

### *LEGO® й корекційна робота*

Корекція — один з видів психологічної допомоги, спрямований на виправлення особливостей розвитку та формування потрібних якостей у дитини. Основна мета корекційної роботи в просторі щасливого дитинства — сприяти повноцінному особистісному розвитку дитини.

Розрізняють індивідуальну та групову корекцію. В індивідуальній психолог працює з дитиною сам на сам, за відсутності сторонніх осіб. У груповій — робота відбувається одразу з групою дітей зі схожими проблемами, ефекту вдається досягти завдяки взаємодії та взаємовпливу дітей одне на одного.

Під час ігор з LEGO® застосовують такі види корекційної взаємодії, як: переконання, навіювання, наслідування, підкріплення.

Корекційна робота тісно пов'язана з розвивальною, тому ви маєте змогу адаптувати вправи, запропоновані Програмою (**додаток 2**), задля досягнення поставленої мети.

# Використання потенціалу гри з LEGO® у роботі вчителя-логопеда

Мовлення відіграє важливу роль у становленні особистості дитини. Це універсальний засіб пізнання світу й налагодження спілкування з оточенням. Що старшою стає дитина, то більшого значення набуває в її житті мовлення. Ось чому настільки важливо вчасно помітити мовленнєві порушення ще в дошкільному віці та провести відповідну роботу щодо їх корекції.

Залежно від тих чи інших особливостей розвитку або соматичних, органічних порушень у дітей спостерігаються різні вади мовлення (від легких — фонетико-фонематичне недорозвинення мовлення до тяжких — загальне недорозвинення мовлення різного рівня, дизартрія, алалія, затинання).

Корекційна робота з подолання загального недорозвинення мовлення передбачає різні напрями втручання фахівця, одним з яких є використання конструктора LEGO®. Під час виконання практичних завдань з ним у роботі задіяні різні групи м'язів, відбувається корекція та розвиток моторики рук, пізнавальної діяльності, емоційно-вольової сфери. Саме під час розвитку дрібної моторики відбувається потужний вплив на діяльність кори головного мозку, а відповідно, і на мовлення. Ось чому застосування конструктора LEGO® є невід'ємною складовою корекційної роботи.

Використання конструктора LEGO® робить корекційний процес значно результативнішим, адже для дітей таке заняття — це звичайна гра. Що різноманітнішими будуть прийоми логопедичного впливу на дітей з порушеннями мовлення, то успішнішим буде формування мовлення.

Використання конструктора LEGO® в ігровій взаємодії вчителя-логопеда з дошкільниками позитивно відображається на якості корекції та навчання, оскільки сприяє:

- розвитку лексичної сфери мовлення в межах певних тем (відпрацювання лексичної теми засобами LEGO® розширює словниковий запас дітей, сприяє розвитку творчого потенціалу, візуалізує навчальний процес. Наприклад, під час вивчення теми «Домашні тварини» дитині набагато цікавіше розглядати тварин-іграшок, аніж тварин на картинках, або ж самій збудувати будинок з різними кімнатами під час опрацювання теми «Моя домівка» тощо);
- формуванню граматичних навичок (відпрацювання навичок узгодження числівника з іменниками, як от: «Скільки в будинку віконечок? Скільки квіточок на клумбі? Скільки в зоопарку звірів?»; прикметників з іменниками в роді, числі та відмінку, словотворення дієслів з використанням різних префіксів, утворення складних слів, відмінкових закінчень: «Кошеня без чого? (без хвоста); без чого будиночок ? (без даху, без дверей) тощо»)

- формуванню та розвитку правильного тривалого видиху (завдання стають цікавішими, яскравішими, зникає монотонність та інертність дітей, адже вони можуть тактильно і зорово відтворювати вправи);
- постановці та автоматизації звуків (побудова «чарівних» сходинок, драбинок, доріжок з конструктора LEGO®, по яких дитина «проходить», називаючи відповідний склад чи слово);
- оволодінню навичками звукового та складового аналізу слів;
- формуванню графічного образу літер шляхом створення їх з конструктора під час навчання грамоти;
- розвитку й удосконаленню вищих психічних процесів (пам'яті, уваги, мислення);
- розвитку дрібної моторики, а саме тонких диференційованих рухів пальців та кистей рук.

### *LEGO® в розвитку мовленнєвого дихання*

Загальновідомо, що належний розвиток мовленнєвого дихання відіграє важливу роль у активному мовленні дітей. Логопеди-практики розробили численні комплекси вправ для розвитку дихання. Ці комплекси можна урізноманітнювати за допомогою конструктора LEGO®, що своїми яскравими кольорами розкриває можливості для розвитку дитячої творчості та креативності.

### *LEGO® в роботі з постановки, автоматизації та диференціації звуків*

Важливим етапом корекційної роботи є формування правильної вимови звуків, їх автоматизація у самостійному мовленні та диференціація з іншими звуками. Це тривалий, а інколи й монотонний процес. Тож для того, щоб зацікавити дитину, зробити взаємодію з нею жвавішою, а завдання різноманітнішими, доцільно використовувати конструктор LEGO®.

Підготовчим етапом до постановки звуків, та й загалом, для розвитку мовлення, є артикуляційна гімнастика. Відомо, що кожна вправа для губ та язика має свою назву. Щоб зацікавити дитину такими вправами і допомогти запам'ятати їх назви, можна використовувати деталі конструктора LEGO®, такі як тварини, елементи домашнього вжитку, або ж попросити дитину самостійно побудувати модель, необхідну для вправи.

Працюючи над постановкою звука, можна запропонувати дитині створити його графічний образ, тобто збудувати або викласти з деталей конструктора LEGO® літеру, що позначає цей звук.

Під час автоматизації звука доцільно запропонувати дитині сконструювати модель, у назві якої є цей звук (тварину, споруду тощо). Для ліпшого розуміння

місцезнаходження у слові звука, що автоматизується, можна запропонувати позначати цей звук цеглинкою (тоненька пластина — це слово, а цеглинка — це звук).

Диференціація звуків у мовленні дитини є невід'ємним і важливим етапом у корекції звуковимови.

### *LEGO® в розвитку словника*

Робота над лексичними темами за допомогою конструктора LEGO®, який пропонує широку тематичну палітру, дає змогу дітям із загальним недорозвиненням мовлення запам'ятовувати нові слова, використовувати тактильні та зорові аналізатори. У таких дітей розширення словника ліпше відбувається тоді, коли діти мають змогу побачити, відчути на дотик, усвідомити певне слово. До того ж використання конструктора LEGO® допомагає розвивати не лише мовлення дітей, а й їхню фантазію та креативність.

### *LEGO® в роботі зі звукового та складового аналізу слів*

Оволодіння звуковим та складовим аналізом є невід'ємною частиною корекційних занять. Ця робота передбачає навчання дітей звуків рідної мови, вміння визначати звукову та складову структуру слів, є підготовчим етапом до оволодіння писемним мовленням. Тому цій частині роботи приділяють достатньо часу в дошкільному віці.

Оволодіння навичками звукового та складового аналізу у дітей-логопатів викликає значні труднощі. Ця категорія дітей ліпше сприймає навчальний матеріал наочно. Тому традиційно на заняттях зі звукової культури використовують готові набори для звукового аналізу. Використання ж із цією метою конструктора LEGO® надає процесу нового забарвлення, адже замість рисочок та кружечків звуки позначені цеглинками: голосні звуки — червоними, а приголосні — синіми. На пластинках чи на столі діти викладають моделі слів, які є яскравими і набагато зрозумілішими для них.

Складову структуру слова за допомогою цеглинок LEGO® діти можуть опанувати в такі способи:

- «відстукати» кількість складів у слові за допомогою однієї цеглинки (наприклад, слово «собака»: відстукуємо тричі, оскільки у слові три склади);
- на пластині викладати кожний склад за допомогою окремої цеглинки, колір якої дитина обирає самостійно (наприклад, слово «машина»: на пластині викладено три цеглинки). Ці завдання зрозумілі дитині й наочно демонструють те, що вона чує й розуміє.

Під час роботи над реченням конструктор LEGO® дає дитині змогу «побачити» та «зрозуміти», власне, поняття «речення», його складових частин (слів). Викор-



ристовуючи конструктор, речення можна позначити за допомогою пластини 2x10, а слова — цеглинками 2x2 і в такий спосіб викладати речення. Це дає можливість дітям чітко визначати кількість слів у реченні, їх порядок. Окрім цього, діти можуть змінювати порядок слів, переставляючи ключове слово в різні місця. Це дасть їм змогу наочно зрозуміти, що від порядку слів у реченні залежить його зміст.

Конструктор LEGO® — це дієвий ігровий засіб, що дає змогу здійснювати корекцію з найбільшим психологічним комфортом. Граючи з конструктором, аналізуючи об'єкти, плануючи свою діяльність чи підсумовуючи її, дитина за-своєє потрібні слова, вправляється у правильному їх вживанні.

Конструктор LEGO® допомагає педагогу ліпше зрозуміти внутрішній світ дитини і стати в ньому її партнером і другом. Систематичне і цілеспрямоване використання LEGO® в практичній діяльності вчителя-логопеда дає змогу розвивати комунікативні здібності та мовленнєву компетентність кожної дитини.

Радість від ігрової діяльності поступово переростає в радість навчання.

Приклади вправ з використанням конструктора LEGO® в роботі вчителя-логопеда подано в **додатку 7** до Програми.

## **Використання потенціалу гри з LEGO® у роботі тифлопедагога**

Нині у всьому світі спостерігається тенденція до збільшення кількості дітей з порушеннями зору. Причини виникнення цих порушень можуть бути як вродженими, так і набутими.

Різде зниження зору негативно позначається, насамперед, на процесі зорового сприймання. У слабозорих дітей воно значно уповільнене, відзначається вузькістю огляду предметів і явищ довкілля, зниженням його точності. Порушення функціонування зорового аналізатора викликають у дитини труднощі у пізнавальній діяльності, обмежують її можливості. Більшість дітей із зоровою депривацією мають низький рівень розвитку дотикової чутливості й дрібної моторики пальців і кистей рук. Зазначені труднощі можуть бути скореговані в процесі формування у дітей навичок бісенсорного або полісенсорного сприймання, тобто раціональної взаємодії дотику, наявного зору та інших аналізаторів.

Зрозуміло, що діти з порушеннями зору потребують особливих умов для повноцінного всебічного розвитку. У процесі навчання таким дітям потрібна спеціальна допомога, яку в змозі надати тифлопедагог. Він координує і спрямовує корекційно-педагогічну роботу; проводить профілактичну та розвивальну роботу з дітьми з урахуванням патології зору та інших порушень.

Використання наочно-дійових методик у корекційній роботі з дітьми сприяє розвитку рухів рук, дрібної моторики пальців, зорово-моторної координації,

цілеспрямованих рухів з предметами на основі поєднання зорового і дотикового сприймання, навичок орієнтування в мікропросторі із зоровим контролем.

Засобами реалізації наочно-дійових методик є натуральні предмети та їх моделі. Серед них важливе місце посідає і конструктор LEGO®.

Гра дітей з конструктором дуже тісно пов'язана з їхнім чуттєвим та інтелектуальним розвитком. Вона має особливе значення для вдосконалення та розвитку гостроти зору, точності кольоросприймання, тактильних якостей, розвитку дрібної мускулатури кистей рук, сприймання форми і розмірів об'єкта, його просторового розміщення.

Використання конструктора в процесі діагностики дітей є одним з важливих напрямів діяльності тифлопедагога.

Діагностичні вправи з LEGO®, спостереження за спонтанною і колективною грою, індивідуальними іграми дітей дадуть спеціалісту можливість зібрати найповнішу інформацію щодо рівня розвитку дошкільника з вадами зору й скласти план подальшої корекційно-педагогічної роботи з дитиною.

Складові цієї роботи відображаються в таких напрямках корекційно-педагогічного процесу, як-от:

- розвиток зорового сприймання (зорово-моторної координації, окорухової функції, фіксації погляду);
- розвиток сенсорних еталонів (колір, форма, величина);
- розвиток просторового орієнтування;
- розвиток пізнавальних здібностей;
- розвиток психічних процесів (мовлення, пам'яті, уваги, уяви, логічного мислення);
- розвиток дрібної моторики пальців рук;
- соціальна адаптація.

Використання LEGO® у роботі з дітьми надає можливість проводити корекцію з найбільшим психологічним комфортом. Діти сприймають корекційні заняття як гру, що сприяє ліпшому засвоєнню навчального матеріалу.

Важливо пам'ятати, що ігри та завдання з використанням LEGO® тифлопедагог має добирати індивідуально для кожної дитини, залежно від стану зору й періоду плеоптичного лікування.

В оснащенні та підготовці робочого місця для ігор дітей з LEGO® зберігаються всі правила роботи з дітьми з порушеннями зору.

Важливою умовою проведення корекційної роботи є добирання спеціальної наочності, більш великої фронтальної (до 15–20 см) та диференційованої індивідуальної (1–5 см); наявність фронтів, що поліпшують зорове сприймання під час демонстрації об'єктів; переважання посібників червоного, оранжевого, жовтого, зеленого кольорів, що сприяють тренуванню колбочкового апарату ока; а також використання підставок, що дають змогу розглядати об'єкт у вертикальному положенні.

На перших етапах гри з LEGO® потрібно ознайомити дітей з конструктором, показавши різні його форми. Найважливішими прийомами є спільні обстежувальні дії, супроводжувані словесними описами педагога, а пізніше й самої дитини.

Оволодіння прийомами дотикового сприймання об'єктів і вмінням виконувати практичні дії за участю тактильно-рухового аналізатора дають дітям з порушенням зору можливість якомога точніше уявити предмет, виділити основні ознаки, ознайомитися з можливостями його застосування.

Слід зауважити, що звичайний будівельний матеріал для цього непридатний, оскільки діти з порушеннями зору не вміють акуратно обстежити споруди, тож вони легко руйнуються. Тому застосування конструктора LEGO®, деталі якого з'єднуються між собою за допомогою штирів, є дуже зручним як для обстеження зразка, так і для самого процесу гри з ним.

Робота з використанням конструктора LEGO® може відбуватися під час корекційно-розвивальних занять та доповнювати освітній процес у дошкільному закладі. А вдома батьки можуть продовжувати її з дитиною. Під час організації спеціальних занять педагог може дозувати тривалість часу на опанування дітьми навичок дотикового сприймання або прийомів конкретної предметно-практичної діяльності. При цьому після кожного виконаного завдання обов'язково слід наголошувати на позитивних сторонах діяльності дитини, її самостійності.

Вибір ефективних методів і прийомів з урахуванням не лише вікових та індивідуальних можливостей, а й стану зорових функцій дітей, значно підвищує рівень розвитку зорового сприймання.

Розвитку зорового аналізу і синтезу, довільної зорової уваги і запам'ятовування сприяють такі вправи, як: визначення змін у ряді предметів (цеглинок, LEGO® чоловічків, тварин, транспорту тощо); знаходження «зайвої» деталі; знаходження відмінностей між двома подібними конструкціями; запам'ятовування 4–6 предметів (цеглинок) і відтворення їх у заданій послідовності.

У роботі з дітьми з порушеннями зору слід враховувати й такі їхні індивідуально-психологічні особливості, як повільність під час виконання завдань, часті відволікання, пов'язані зі швидкою стомлюваністю, яка позначається на зниженні працездатності. Швидка стомлюваність дітей потребує зміни діяльності на занятті, а саме — введення *рухливої гімнастики*, що сприяє зміцненню й поліпшенню фізичних якостей дитини з порушеннями зору. Зорово-моторна координація ефективно розвивається під час виконання різних рухових вправ з використанням конструктора LEGO®. Це, зокрема, такі вправи, як: ходьба і біг за розмітками, викладеними з LEGO® деталей, масаж ніг з використанням цеглинок, ходіння по пластинах тощо.

Використання LEGO® у поєднанні з *пальчиковими іграми* (самомасаж цеглинок, надягання цеглинок на пальчики та розігрування віршиків) сприятиме розвитку дрібної моторики, активізації уваги, що дуже важливо для подолання вторинних відхилень у розвитку дитини з порушеннями зору.

Обов'язковим компонентом корекційної роботи з дітьми, які мають порушення зору, є *зорова гімнастика*. Її слід проводити декілька разів протягом дня (перед, під час та між заняттями), тривалість гімнастики становить 3–5 хв. Щоб забезпечити ефективність виконання зорової гімнастики, її можна проводити з використанням цеглинок LEGO®. Наприклад: одягнувши цеглинку на вказівний пальчик дитини на витягнутій руці, запропонувати їй стежити очима за рухом цеглинки за словесними вказівками педагога: вгору-вниз, вправо-вліво, далеко-близько (віддаляти й наближати предмет); по колу (зліва-направо); по діагоналі (знизу-вгору, зверху-вниз).

Застосування офтальмотренажерів, електронних зорових гімнастик з використанням цеглинок LEGO® також сприятиме активізації уваги дитини з порушеннями зору, розвитку інтересу під час виконання розвивальних вправ. Із цікавими формами роботи з корекції зору засобом LEGO® ви можете ознайомитись у **додатку 8**.



# Додатки





# Додаток 1

## Назви основних деталей LEGO®

Цеглинка 2x2



Цеглинка 2x4



Пластина 2x10



Цеглинка  
із заокругленням



Цеглинка  
із заокругленою вершиною



Цеглинка з очима

Пластина 6x12



Цеглинка зі скосом



Основа для машини





Цеглинка  
П-подібна або місток

Цеглинка  
із заокругленою вершиною



Вікно

Рама для вікна

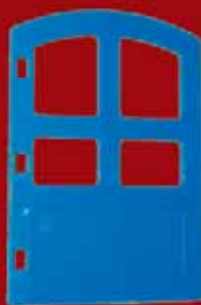


Елемент стіни

LEGO®  
чоловічок



Підтримувач  
даху



Двері

Елемент даху

Пластина 16x8



Пластина 8x8



# Додаток 2

## Розвивальні ігри-вправи з LEGO®

### Відкриваємо таємниці цеглинок DUPLO®

**Мета:** вправляти дітей у вмінні розрізняти деталі за формою, кольором, кількістю штирів, формувати сенсорні основи сприймання, розвивати візуальну пам'ять, дрібну моторику рук, уміння розв'язувати проблемні ситуації.

**Матеріали та обладнання:** цеглинки LEGO® DUPLO®.

**Ключові слова:** квадрат, прямокутник, колір, лічба, спостережливість.

#### *Хід вправи*

Запросіть дітей сісти півколом на килимку. Розмістіть усередині кола набір цеглинок LEGO® DUPLO®, різних за формою та кольором. Продемонструйте дітям цеглинку 2x2 червоного кольору. Попросіть їх уважно подивитися на неї та підняти таку саму. Далі запропонуйте дітям заплющити очі й спробувати знайти перед собою цеглинку, схожу на ту, що вони щойно бачили, а саме цеглинку 2x2.

#### Варіант 1

Педагог звертається до дітей з такими запитаннями:

- Це така сама цеглинка, яку я тримаю?
- Чим наші цеглинки схожі, а чим відрізняються?
- Якого кольору ваша цеглинка?
- Спробуйте знайти в кімнаті предмети такого самого кольору. (Пригадайте, де такий колір зустрічається у природі? Чи є предмети такого самого кольору у вас удома?)
- Якої форми ваша цеглинка?
- Чи можете ви знайти предмети такої самої форми у кімнаті? (за вікном тощо)

#### Варіант 2

- Опишіть цеглинку, яку ви тримаєте в руці.
- На яку геометричну фігуру схожа ваша цеглинка? (поняття «квадрат»)
- Покладіть вашу цеглинку поруч із цеглинкою сусіда справа (зліва).
- Яку геометричну фігуру нагадують ці дві цеглинки разом? (поняття «прямокутник»)

- А чи зможете ви тепер у наборі цеглинок всередині кола знайти одну цеглинку, яка має таку саму форму, як ці дві разом?
- Скільки цеглинок розміром 2x2 можна поставити зверху на цеглинку 2x4? Перевірте це, використовуючи цеглинки 2x2 такого самого кольору, як і ваша прямокутна цеглинка. Нумо спробуємо ще раз, використовуючи цеглинки різних кольорів.
- Чим відрізняється прямокутник від квадрата?
- Подумайте, як можна назвати виступи на цеглинці? (вводимо поняття «штирі»)
- Полічіть штирі на квадратній цеглинці, а тепер — на прямокутній.
- Скільки штирів всього разом на прямокутній і на квадратній цеглинках?

### **Запам'ятайко**

**Мета:** вправляти дітей у вмінні розрізняти деталі за формою, кольором, кількістю штирів, формувати вміння виконувати завдання відповідно до поставленої мети, аналізувати задані умови та оцінювати результат своєї роботи, розвивати пам'ять і мислення.

**Матеріали та обладнання:** цеглинки LEGO® DUPLO®, прищіпки.

**Ключові слова:** форма, колір, відтворення, пам'ять, порівняння.

#### *Хід вправи*

Об'єднайте дітей у підгрупи по 4–6 осіб та запросіть їх сісти на килимку. Також можна, не об'єднуючи в підгрупи, запросити дітей сісти півколом на килимку. Розмістіть у колі набір із різних за кольором і формою цеглинок та набір прищіпок. Запропонуйте дітям взяти по одній прищіпці для одягу.

Зверніться до дітей: «Використовуючи прищіпки, візьміть одну цеглинку зеленого кольору 2x4, одну червоного 2x4, одну жовтого 2x4 і одну блакитного 2x2. Розкладіть цеглинки зліва-направо у такому самому порядку, у якому ви їх брали: спочатку цеглинку зеленого кольору 2x4, тоді червоного 2x4, потім жовтого 2x4 і, нарешті, блакитного 2x2».

Відтак конструйте модель, використовуючи такі самі цеглинки, як у дітей, і демонструйте її дітям упродовж певного часу. Після цього зверніться до дітей: «Подивіться уважно, запам'ятайте і зробіть таку саму». При цьому сховайте з поля зору дітей побудовану вами модель. Після того, як діти побудували, попросіть дітей порівняти їхню модель з вашою, запитайте «Вони однакові чи відрізняються? Чим саме?». Якщо моделі відрізняються, попросіть дітей ще раз уважно подивитися на вашу модель і сконструювати таку саму.

Пам'ятайте, щоразу, коли ви виконаєте такі вправи, ускладнюйте моделі, додаючи нові цеглинки або змінюючи їх розташування у просторі.

## Спритні рученята

**Мета:** сприяти вправлянню дітей у розрізненні цеглинок LEGO® DUPLO® за кольором, розвивати спритність, координацію рухів, виховувати потребу у спільній роботі для досягнення однієї мети.

**Матеріали та обладнання:** цеглинки LEGO® DUPLO®, прищіпки, «чарівний» мішечок.

**Ключові слова:** робота в парі, швидкість, порівняння.

### *Хід вправи*

Підготуйте «чарівний» мішечок з різними за кольором цеглинками, але враховуючи, що кожного виду цеглинок має бути по дві. Запропонуйте дітям витягти по одній цеглинці з мішечка. Включіть жваву музику і запропонуйте якнайшвидше знайти свого друга, у якого така сама цеглинка, і взятися з ним за руку.

Об'єднавши в такий спосіб дітей, поясніть, що зараз вони будуть працювати в парі. Розмістіть у колі набір із різних за кольором і формою цеглинок. Запропонуйте дітям взяти по одній прищіпці.

Зверніться до дітей: «Використовуючи прищіпки, вам буде необхідно за відведений час зібрати якомога більше цеглинок зеленого кольору 2x2. Та пара, яка збере найбільшу кількість цеглинок, виграє».

Після того, як усі цеглинки зеленого кольору зібрано, запитайте у дітей: «Як ми можемо визначити, яка пара збрала найбільше цеглинок?» (*Побудувати башточку, викласти змію, доріжку, порохувати.*)

## Квітуча галявина

**Мета:** розвивати спритність, увагу, координацію рухів, активність, інтерес до участі в грі, збагачувати руховий досвід.

**Матеріали та обладнання:** цеглинки LEGO® DUPLO®, кошики.

**Ключові слова:** швидкість, орієнтація, рухлива гра, колір, знання про навколишній світ.

### *Хід вправи*

Розкладіть різні за кольором та формою цеглинки на підлозі. Роздайте дітям кошики і скажіть, що зараз ви вирушите на галявину, де квітне багато яскравих квітів, і вам треба буде зібрати чудовий букет. Для цього необхідно тримати кошик у лівій руці, а квіти збирати правою рукою.

По команді «почали» діти збирають цеглинки-квіти правою рукою у свої кошики (*завдання можна супроводжувати музикою*). У кінці можна запропонувати дітям назвати кольори квітів, які вони збрали у кошик.

### Розширення:

- 1) запропонуйте дітям розставити цеглинки-квіти у вазі, розсортуювши їх за кольорами;
- 2) запропонуйте дітям відібрати окремо маленькі та великі цеглинки-квіти;
- 3) запропонуйте дітям пригадати назви квітів, які можуть бути такого самого кольору, як зібрані ними цеглинки.

### Побудуй і опиши

**Мета:** розвивати вміння конструювати моделі з обмеженої кількості цеглинок, спонукати до опису власної моделі, сприяти розвитку творчої уяви, фантазії.

**Матеріали та обладнання:** цеглинки LEGO® DUPLO®.

**Ключові слова:** уява, опис-розповідь.

*Хід вправи*

Об'єднайте дітей у підгрупи по 4–6 осіб та запросіть сісти на килимку. Розмістіть у колі для кожної підгрупи набір із різних за кольором та формою цеглинок. Запропонуйте кожній дитині вибрати 6–9 цеглинок і побудувати що-небудь виключно із цієї кількості цеглинок.

Запитайте у дітей:

- Що ви побудували? Чи є у цієї моделі якесь ім'я?
- Чи може ця модель рухатися?
- А ця модель може говорити? Що ще вона може робити?

### Весела команда

**Мета:** розвивати креативність мислення, конструктивні здібності; спонукати до складання описових розповідей моделей; виховувати бажання працювати в колективі, терплячість під час виконання завдання; закладати основи для розвитку механізму саморегуляції та самоконтролю; удосконалювати моторику, координацію рухів.

**Матеріали та обладнання:** цеглинки LEGO® DUPLO®.

**Ключові слова:** команда, уява, опис, координація рухів.

*Хід вправи*

Об'єднайте дітей у підгрупи по 4–6 осіб та запросіть їх сісти на килимку. Розмістіть усередині кола різні за формою та кольором цеглинки. Поясніть дітям, що вони працюватимуть по черзі одне за одним. Перша дитина бере обома руками дві цеглинки і з'єднує їх, потім наступна дитина бере обома руками дві цеглинки і приєднує їх до попередньої моделі. Так триває доти, доки остання дитина не приєднає свої дві цеглинки. Запропонуйте дітям описати те, що вони побудували.

### Маленькі фантазери

**Мета:** розвивати мовленнєву ініціативу, образне мислення, творчу уяву, зв'язне мовлення, стимулювати креативність дітей, розвивати дрібну моторику рук, уміння розв'язувати проблемні ситуації.

**Матеріали та обладнання:** цеглинки LEGO® DUPLO®.

**Ключові слова:** творча уява, мова.

### *Хід вправи*

Запросіть дітей сісти півколом на килимку. Розмістіть усередині кола цеглинки різні за формою та кольором. Заздалегідь побудуйте певного персонажа і почніть розповідати дітям історію або казку про нього. Завершіть вашу розповідь якоюсь проблемною ситуацією.

Запропонуйте дітям також побудувати казкового персонажа. По завершенні побудови моделі попросіть дітей спробувати придумати закінчення історії. Дайте можливість кожній дитині розповісти власну кінцівку історії.

### **Виклади форми слів**

**Мета:** навчати визначати послідовність звуків у словах, робити звуковий аналіз слів, виховувати спостережливість, увагу та самостійність.

**Обладнання:** цеглинки LEGO® DUPLO®, картки зі словами.

**Ключові слова:** викладання, читання.

### *Хід вправи*

Запросіть дітей сісти півколом на підлозі. Розмістіть усередині кола цеглинки різні за формою та кольором.

Заздалегідь підготуйте картки зі словами, надрукованими великим напівжирним шрифтом (КІТ, МИША, ЛІС тощо)

Попросіть дітей викласти із цеглинок форми надрукованих слів. Дітям старшої вікової групи, які вже вміють читати, можна запропонувати спочатку прочитати надруковані слова, а потім викласти їх із цеглинок.

### **Веселі черв'ячки**

**Мета:** вправляти у виконанні завдань з урахуванням обов'язкової умови, розвивати логічне мислення та вміння працювати разом, вчити узгоджувати свої дії з діями товаришів, розвивати дрібну моторику рук.

**Матеріал та обладнання:** цеглинки LEGO® DUPLO®, пластини, цеглинки з «очима».

**Ключові слова:** робота в парах, форма, колір.

### *Хід вправи*

Об'єднайте дітей у пари. Роздайте кожній парі по пластині, по набору різних за формою і кольором цеглинок, а також по цеглинці з «очима». Попросіть розмістити цеглинку з «очима» посередині пластини. По черзі викладаючи цеглинки на пластину, діти мають збудувати черв'ячка. При цьому підряд можна ставити лише цеглинки або такої самої форми, або такого самого кольору.

### **Кольорова розвага**

**Мета:** розвивати вміння порівнювати, узагальнювати; удосконалювати вміння лічити, співвідносити кількість з відповідною цифрою; розвивати увагу, мислення; виховувати самостійність, наполегливість, зосередженість.

**Матеріал та обладнання:** моделі із цеглинок LEGO® DUPLO® відповідно до кількості дітей у групі, картки із зображенням цеглинок та відповідної цифри.

**Ключові слова:** кількість, порівняння, висота.

#### *Хід вправи*

Задалегідь підготуйте картки, де буде вказано кількість цеглинок певних кольорів. Запропонуйте дітям створити моделі з 10 цеглинок і виставити їх на столі. Зверніться до дітей:

#### Варіант 1

- Діти, виберіть 3 картки і знайдіть модель (-і), яка (-і) містять таку саму кількість цеглинок певного кольору, як вказано на картках, покладіть їх біля цих моделей.

Після того, як завдання виконане, разом з дітьми перевірте, чи правильно розкладені картки.

#### Варіант 2

- Діти, виберіть будь-яку картку і побудуйте споруду, у якій буде використана така сама кількість цеглинок певного кольору, яка вказана на картці.

### **Чудові візерунки**

**Мета:** закріплювати знання дітей про колір, форму цеглинок, ознайомити з поняттям «візерунок», вправляти у викладанні візерунків; розвивати зорову пам'ять, спостережливість, вміння орієнтуватися на площині; виховувати естетичний смак та вміння отримувати насолоду від виконання проблемних завдань.

**Матеріали та обладнання:** цеглинки LEGO® DUPLO®, пластини, картки з візерунками.

**Ключові слова:** послідовність, зліва-направо, згори-донизу.

#### *Хід вправи*

Запросіть дітей сісти півколом на килимку. Підготуйте базову пластину і цеглинки двох кольорів. Викладіть послідовність із цеглинок зліва-направо, чергуючи два кольори. Продемонструйте візерунок дітям.

Запропонуйте дітям відтворити візерунок і продовжити його. Візерунок можна варіювати, використовуючи більш ніж два кольори, різні за формою цеглинки.

Попросіть дітей відтворити такий самий візерунок, але не зліва-направо, а згори-донизу.

#### Розширення:

1) Підготуйте картки із зображенням римованих візерунків із цеглинок. Запропонуйте кожній дитині вибрати собі картку. Попросіть дітей відтворити візерунок, зображений на картці, і продовжити його. Запитайте дітей, із якого боку вони починали викладати візерунок (справа чи зліва)? Чи вдалося їм продовжити візерунок самостійно?

2) Продемонструйте дітям візерунок, який ви склали, і накрийте його «чарівною» серветкою. Запросіть дітей вибрати з цеглинок, які знаходяться в колі, ті, які вони бачили на візерунку. Потім продемонструйте їм свій візерунок і порівняйте, чим вони схожі, а чим відрізняються. Виконайте цю вправу декілька разів, змінюючи візерунок.

3) Продемонструйте дітям візерунок, який ви склали, і накрийте його «чарівною» серветкою. Заберіть (додайте) одну цеглинку і ще раз покажіть цей візерунок дітям. Запитайте, що змінилося у візерунку? Запропонуйте дітям знайти таку саму цеглинку серед цеглинок, які розкладені на килимку.

### **Веселі фігурки**

**Мета:** закріплювати знання про геометричні фігури, вправляти у зіставленні геометричних фігур з формами реальних предметів; розвивати спритність, увагу, координацію рухів; виховувати інтерес до рухової діяльності з цеглинками.

**Матеріали та обладнання:** цеглинки LEGO® DUPLO®.

**Ключові слова:** трикутник, прямокутник, ромб, квадрат, увага, рух.

#### *Хід вправи*

Запропонуйте дітям викласти великі геометричні фігури (трикутник, прямокутник, ромб, квадрат) на підлозі чи килимку, використовуючи цеглинки DUPLO®. Попросіть дітей назвати фігуру, яку вони виклали. Запропонуйте знайти в приміщенні предмети, схожі на геометричну фігуру, яку вони виклали (педагог називає фігури по черзі).

#### Розширення «Гра на уважність»

Ви називаєте фігуру, а дитина, яка її виклала, має виконати певну дію (застрибнути всередину фігури на одній нозі, двома ногами; присісти всередині; обійти навколо фігури тощо).

### **Кмітливі дітлахи**

**Мета:** вправляти у розрізненні цеглинок LEGO® DUPLO® за кольором, формою, формувати навички чіткого виконання словесної інструкції; розвивати просторову орієнтацію, увагу; виховувати вміння координувати свої рухи з рухами однолітків.

**Матеріали та обладнання:** цеглинки LEGO® DUPLO®.

**Ключові слова:** колір, увага, рух, спритність.

#### *Хід вправи*

Розкладіть декілька цеглинок, різних за кольором та формою, на підлозі по всій кімнаті. Попросіть дітей виконати такі дії:

- присісти біля червоної цеглинки 2x2;
- підняти правою (лівою) рукою зелену цеглинку 2x2;
- присісти біля синьої цеглинки 2x4;
- наступити правою (лівою) ногою на оранжеву цеглинку 2x2.



Вправу можна ускладнювати, пропонуючи дітям виконати декілька дій підряд. Наприклад, перескочити через зелену цеглинку 2x2, потім підняти її лівою рукою.

### **Кольорові перегони**

**Мета:** вправляти дітей у розрізненні цеглинок LEGO® DUPLO® за кольором; вчити працювати в команді; розвивати спритність, швидкість; акцентувати увагу дітей на задоволенні, яке ми отримуємо від спільної роботи, почутті радості від її успішного завершення.

**Матеріали та обладнання:** цеглинки LEGO® DUPLO®, 4 коробочки, 4 прищіпки, 4 ложки, 4 мішечки.

**Ключові слова:** кольори, кмітливість, команда, швидкість.

#### *Хід вправи*

##### Варіант 1

Розмістіть посеред кімнати велику кількість цеглинок різного кольору (зеленого, синього, червоного, жовтого). Переконайтеся в тому, що цеглинок кожного кольору — порівну.

Об'єднайте дітей відповідно до кольорів цеглинок на чотири команди. Розмістіть перед кожною командою коробку, куди вони зможуть скласти цеглинки.

За сигналом дорослого кожна дитина підбігає до цеглинок, бере одну цеглинку кольору своєї команди, повертається назад до своєї команди, кладе цеглинку у коробку та передає естафету наступному гравцеві. Гра триває доти, доки одна з команд першою не збере свої цеглинки.

##### Варіант 2

Розмістіть посеред кімнати велику кількість цеглинок різного кольору (зеленого, синього, червоного, жовтого). Роздайте кожній команді по мішечку і прищіпці для одягу.

За сигналом дорослого діти по черзі підбігають до цеглинок, беруть прищіпкою цеглинку кольору своєї команди, кладуть у мішечок, повертаються назад та передають мішечок та прищіпку наступному гравцеві.

##### Варіант 3

Розмістіть посеред кімнати велику кількість цеглинок різного кольору (зеленого, синього, червоного, жовтого). Роздайте кожній команді по ложці. За сигналом дорослого діти по черзі підбігають до цеглинок, беруть одну цеглинку кольору своєї команди, кладуть її на ложку, повертаються назад, намагаючись не впустити цеглинку на підлогу, кладуть цеглинку в коробку та передають естафету наступному гравцеві. У разі падіння цеглинки гравець повертається до команди без неї і стає у кінець шеренги.

## Уважний світлофор

**Мета:** удосконалювати навички основних рухів; формувати вміння дотримуватися правил гри; розвивати координацію рухів, спритність, увагу, вміння орієнтуватися в просторі.

**Матеріали та обладнання:** цеглинки LEGO® DUPLO®, музичний аудіозапис.

**Ключові слова:** рухлива гра, кольори, увага.

*Хід вправи*

### Варіант 1

Візьміть три цеглинки (жовтого, зеленого, червоного кольорів) та станьте навпроти дітей.

Піднімаєте зелену цеглинку — діти можуть рухатися, бігати, стрибати.

Піднімаєте жовту цеглинку — діти мають уповільнити рух.

Піднімаєте червону цеглинку — діти мають залишатися на місці.

### Варіант 2

Запропонуйте дітям вибрати по одній цеглинці будь-якого кольору. По черзі піднімайте цеглинки певних кольорів. Діти, у яких цеглинки того самого кольору, що й у вас, можуть рухатися, а в кого іншого кольору — мають стояти на місці. Дорослий може запросити виконати роль ведучого когось із дітей.

### Варіант 3

Визначте місце «зупинок» для різних кольорів, поклавши цеглинку певного кольору. Під веселу музику діти рухаються по кімнаті. По закінченні музики вони повинні зібратися біля цеглинки свого кольору.



# Додаток 3

## Практичне застосування інтеграційної моделі на прикладі занять-ігор для дітей різних вікових категорій

### Мешканці акваріума

(для дітей молодшого дошкільного віку (3-4 роки))

**Мета:** поглиблювати знання про водоплавних тварин та риб, що можуть мешкати в акваріумі; сприяти розвитку логічного мислення, вміння розмірковувати та аргументувати свою думку; розвивати дрібну моторику рук; виховувати бережливе ставлення до природи.

**Матеріали та обладнання:** конструктор LEGO® DUPLO®, побудований дітьми під час попередніх ігор акваріум з LEGO® DUPLO®, в якому знаходяться камінці, водорості; корм для риб, водоплавних тварин (або його муляж); паперові серветки, пластилін. Педагог також може використати фото, відео, ілюстрації або живих мешканців акваріуму (якщо дозволяють умови).

*Хід заняття-гри*

#### I. Взаємозв'язок

Педагог звертає увагу дітей на акваріум, побудований з конструктора LEGO® DUPLO®, і ставить запитання:

- Діти, що це? (Акваріум.)
- Звідки він з'явився? (Відповіді дітей.)
- А що є в нашому акваріумі? (Камінці, водорості.)
- А кого там не вистачає? Хто може в ньому жити? (Відповіді дітей.)

**Педагог:** Нумо пограймо у гру «Хто живе в акваріумі».

#### Гра «Хто живе в акваріумі»

Педагог називає істоту, а діти плескають в долоні, якщо ця істота може жити в акваріумі, а якщо ні — тупають ніжками.

- Котик
- Жабка
- Півник
- Горобчик
- Рибка
- Колобок
- Качка
- Равлик
- Черв'ячок
- Собачка
- Черепашка
- Жираф

**Педагог:** Діти, кого ж ви хочете поселити в наш акваріум? *(Відповіді дітей.)*

Пропоную вам пригадати особливості будови найвідоміших мешканців акваріума:

- Які частини тіла має риба? *(Голова, тулуб, плавнички, хвостик.)* А що допомагає рибці плавати? *(Плавнички та хвостик.)* Як рухається хвостик? *(Діти показують.)*
- А які частини тіла має жабка? *(Голова, тулуб, лапи.)* За допомогою чого жабка плаває? *(Лапки з перетинками.)* А як ще вона вміє пересуватися? *(Стрибає.)*
- Покажіть, як жабка вміє стрибати.
- А тепер розгляньмо, із чого складається тіло черепашки? *(Голова, лапи, хвіст, панцир.)* Хіба у черепашки немає тулуба? *(Він схований у панцирі.)* А для чого їй панцир? *(Щоб ховатися.)* Як рухається черепашка? *(Плаває і ходить.)*
- А це хто такий? *(Равлик.)* А може, це черепашка? *(Ні.)* Чому? У нього теж є голова, хвіст і «будиночок», куди ховатися. Чим же він відрізняється від черепашки? *(У нього немає лап.)* Як же він рухається без лап? *(Повзає.)* А хто рухається повільніше: равлик чи черепаха? *(Відповіді дітей. Педагог уточнює, що це равлик. За необхідності може продемонструвати відео, яке доводить, що черепаха рухається швидше)*
- Як ви думаєте, чим схожі жабка і черепашка? А чим вони відрізняються? *(Відповіді дітей.)*

## II. Конструювання

**Педагог:** Діти, нумо сконструюємо з деталей LEGO® мешканців для нашого акваріума. *(Діти будують рибку, жабку, черепашку, равлика. Під час конструювання педагог ставить дітям такі навідні запитання: «Що ти будуєш? Чи є хвостик у твоєї рибки? Яка це частина тіла?» тощо.)*

## III. Осмислення (рефлексія)

**Педагог:** Розкажіть про мешканців свого акваріума. Подумайте, як ви їх назвете? Що вони люблять робити? Хто з ким товаришує? Як вони розважаються в акваріумі? *(Відповіді дітей.)* Нумо заселимо наш акваріум. *(Діти розставляють побудованих мешканців в акваріумі. Педагог цікавиться, за яким саме принципом діти розміщують свої моделі в акваріумі й чому?)*

#### IV. Продовження

**Педагог:** Нашим мешканцям подобається в акваріумі. Вони хочуть з вами пограти.

##### Гра «Повтори рух»

Дорослий стає навпроти дітей, тримає в руках чотири цеглинки (зеленого, червоного, коричневого, жовтого кольорів). Педагог на вибір піднімає цеглинку. Діти залежно від кольору цієї цеглинки виконують відповідні рухи: цеглинка зеленого кольору — це жабка (діти стрибають і кажуть: «Ква-ква»); цеглинка червоного кольору — рибка (діти імітують, як рибка відкриває рот); цеглинка коричневого кольору — черепаха (діти показують рухами рук, як черепаха пливе у воді); цеглинка жовтого — равлик (діти показують двома вказівними пальчиками, які в равлика різки на голові).

**Педагог:** Пограли наші мешканці з вами. Але, мабуть, вони зголодніли. Цікаво, що ж вони люблять їсти? *(Відповіді дітей. Вихователь доповнює відповіді, демонструє справжній корм для рибок або його муляж).* Далі пропонує дітям виготовити корм для мешканців акваріума із запропонованого матеріалу (пластилін, паперові серветки тощо). Діти виготовляють корм, ліплять черв'ячків.)

Далі відбувається вільна гра дітей.

##### На пташиному подвір'ї

*(для дітей молодшого дошкільного віку (3-4 роки))*

**Мета:** формувати та узагальнювати уявлення дітей про свійських птахів; вправляти у розрізненні цеглинок LEGO® DUPLO® за кольором, знаходженні відповідного кольору та його називанні; формувати сенсорні основи сприймання, вміння порівнювати, класифікувати; розвивати дрібну моторику рук; виховувати наполегливість під час виконання завдання.

**Матеріали та обладнання:** конструктор LEGO® DUPLO®; картинки з ілюстраціями пташиного подвір'я; мультимедійна презентація «На пташиному подвір'ї»; пластмасові великі пусті яйця; музичний супровід — «Танок веселих каченят».

*Хід заняття-гри*

#### I. Взаємозв'язок

**Педагог:** Діти, сьогодні ми з вами помандруємо на ферму. Подивіться, ми опинилися на пташиному подвір'ї. Нумо поміркуймо, хто тут може жити? *(Відповіді дітей.)* Розгляньте картинку й назвіть, що є на подвір'ї? *(Будинок фермера, пташник, ставок, лужок.)* Але щось немає нікого. Мабуть, всі птахи ще сплять. Чую, хтось прокинувся першим. *(Звук «голос півня».)* Як ви думаєте, хто це? *(Відповіді дітей.)* Ще хтось прокинувся? *(Звук «квочка з курчатами».)* Він так співав, що розбудив свою родину: квочку з курчатами. А це хто поспішає на подвір'я? *(Звук «голос індиків»)* *(Відповіді дітей.)* Це — родина індиків. За пташиним подвір'ям є ставок. Як ви думаєте, хто зі свійських птахів любить купатися у ставку? *(Звук «голос гусей».)* *(Відповіді дітей.)* Це гуска веде своїх гусенят. Чути на подвір'ї ще чийсь голос.

Здогадалися, хто це? (Звук «голос качки».) Мені здається, вона чимось збентежена. Як ви думаєте, чому вона засмучена? (Відповіді дітей.) Нумо допоможімо качечці — сконструюймо для неї маленьких каченят. (Діти розглядають пластмасові яєчка, дістають з них цеглинки.) Пригадайте, що є в качечки? (Відповіді дітей). Цеглинки в нас різні за розміром та кольором. Якого кольору тулуб у каченят? (Жовтого.) А голівка? (Теж жовтого.) А дзьобик? (Червоного) Чудово — починаємо будувати!

## II. Конструювання

Діти конструюють качечок за уявою. У процесі конструювання педагог цікавиться, що діти будують на тому чи тому етапі, у разі виникнення труднощів допомагає їм навідними запитаннями.

## III. Осмислення (рефлексія)

**Педагог:** Дуже гарні у вас вийшли каченята. Такі маленькі, веселі. Мені здається, вони хочуть з вами потанцювати. (Діти разом з педагогом, тримаючи в руках побудованих каченят, танцюють «Танок веселих каченят».)

А що ваші каченята ще люблять робити? Каченята люблять купатися, щипати травичку. А на нашому подвір'ї немає ні ставочка, ні галявинки. Пропоную покласти поки каченят у гніздечко, нехай відпочинуть. А ми тим часом зробимо для них сюрприз.

## IV. Продовження

Діти конструюють об'єкти для качиної родини (будиночок, ставок і галявину тощо).

Запитання, які допоможуть педагогові в процесі взаємодії з дітьми:

- Із чого складається будиночок? (Із підлоги, стін, даху.)
- Якого кольору цеглинки нам знадобляться, аби побудувати ставок? (Синього.)
- А для побудови галявинки з травичкою? (Зеленого.)

Діти на пластині будують будиночок, на інших пластинах викладають із цеглинок відповідного кольору ставок і галявинку.

**Педагог:** Нумо познайомимо ваших каченят із пташиним подвір'ям. Поведіть їх до ставочка, на галявинку пощипати травичку, у будиночок — відпочити.

Далі відбувається вільна гра дітей.

## Щоб до зірок злітати, треба ракету побудувати

(для дітей середнього та старшого дошкільного віку (4-6 років))

**Мета:** розширювати й закріплювати уявлення дітей про природу Космосу і освоєння його людиною; розвивати творчу уяву, розповідне та описове мовлення, основи логічного мислення, здатність до порівняння, аналізу, синтезу і класифікації; формувати вміння дружно гратися у спільні ігри, бажання досягати спільного результату.

**Матеріали та обладнання:** макет саморобної ракети; робот-іграшка, конструктор LEGO® DUPLO®: пластини, цеглинки 2x2 різного кольору, пластини (відповідно до кількості дітей), гра «Трафарет».

*Хід заняття-гри*

### I. Взаємозв'язок

**Педагог:** Діти, подивіться, яка велика ракета прилетіла до нас у садок. Погляньмо, хто в ній прилетів? Це ж робот-дослідник повернувся з космічної подорожі навколо планети Земля. А ви хотіли би полетіти в Космос? Що нам потрібно для цього? На чому ще можна полетіти в Космос? *(Відповіді дітей.)*

#### LEGO® гра «Трафарет»

**Педагог:** Сьогодні ми будемо інженерами-конструкторами. Запрошую вас до конструкторського бюро. Тут є справжні космічні схеми. Щоб побудувати ракету, нам потрібно перевірити, чи є в нас усі необхідні деталі для конструювання. Знайдіть таку саму деталь, яка зображена на схемі. Для цього потрібно взяти деталь і перевірити, прикладаючи її до трафарету, чи підходить вона за розміром, кольором, формою. *(Під час роботи вихователь закріплює в мовленні дітей назви деталей конструктора.)*

#### Графічний диктант

**Педагог:** Для запуску й керування ракетою нам знадобиться панель дистанційного керування. Візьміть панелі-пластини. Слухайте уважно, які кнопки будуть потрібні для керування ракетою *(У лотку пластина квадратна, цеглини 2x2 різного кольору, відповідно до кількості дітей)*

**Педагог:**

- Візьміть високу червону цеглинку і прикріпіть посередині пластини — це «кнопка запуску»;
- жовту цеглинку прикріплюємо знизу під високою червоною — це «кнопка зв'язку»;
- синю цеглинку прикріплюємо зверху над високою червоною — це «кнопка керування»;
- зелену цеглинку прикріплюємо у правому верхньому куточку — це «кнопка сигналу»;



- оранжеву цеглинку прикріплюємо у верхньому лівому куточку — це «кнопка автопілот»;
- білу цеглинку прикріплюємо посередині між зеленою та оранжевою — це «кнопка передачі даних».

Усе потрібне для будування ракети в нас є. Але перш ніж розпочати конструювання, пригадаймо, із яких частин складається ракета? *(Відповіді дітей. Педагог уточнює: корпус — найбільша частина, міцно скріплена, щоб ракета не розпалася; носова частина повинна бути меншою; нижня частина з турбінами — широка. Педагог звертає увагу на важливість дотримання балансу.)*

## II. Конструювання

**Педагог:** Розпочімо роботу з конструювання ракети. *(У ході конструювання дорослий цікавиться, що діти будують на тому чи тому етапі; звертає увагу на розмір частин ракети, на баланс, на міцність скріплення (носова частина не повинна бути надто довга, нижня частина має бути ширша); ставить навідні запитання: «Які функції виконує кожна частина ракети? Де знаходяться космонавти? Де ілюмінатори? За допомогою чого злітає ракета?».)*

Діти, які швидше впоралися з конструюванням ракети, можуть протестувати її на міцність, імітуючи її запуск та політ.

## III. Осмислення (рефлексія)

**Педагог:** Тепер, юні космонавти, приготуйтеся до польоту. Увага! Усі ракети готові? Натискаємо на кнопку запуску. Починаємо зворотній відлік: 5,4,3,2,1. Полетіли в Космос! *(Діти імітують політ ракети, рухаються кімнатою.)*

## IV. Продовження

**Педагог:** Ось ми запустили свої ракети, і вони полетять ще вище в Космос. Мабуть, кожна ракета має свою назву. Як ви назвете свої ракети? *(Відповіді дітей.)* Сьогодні відбувся запуск ракет: деякі здійснюють політ навколо Землі, а інші вирушили до інших планет. Куди полетіли ваші ракети? *(Відповіді дітей.)* Далі відбувається вільна гра дітей.

*Інші варіанти (для дітей старшого дошкільного віку):*

**Педагог:** Цікаво, яких друзів ви зустріли на інших планетах? Як ви з ними спілкувалися? Спробуйте створити їх із конструктора. *(Конструювання неземних істот та вільна гра дітей.)*

Що цікавого ви привезли з подорожі? Де ви його знайшли? Хто вам його подарував? *(Конструювання за уявою дітей та вільна гра.)*

Чи знаєте ви, як називається місце, де відбувається запуск ракет? *(Космодром.)* Нумо побудуймо для наших ракет космодром. *(Конструювання та вільна гра дітей.)*

## Мешканці водного світу

(для дітей середнього дошкільного віку (4-5 років))

**Мета:** розширювати та уточнювати дітей знання про мешканців водного світу; заохочувати до створення власних образів та втілення задуманого за допомогою конструктора; розвивати мовлення, мислення, пам'ять, увагу, пробуджувати інтерес до нового.

**Матеріали та обладнання:** конструктор LEGO® SYSTEM, відеоматеріал «Підводні мешканці», аудіозапис Каміль Сен-Санс «Акваріум», малюнки рибок, зроблені дітьми раніше, камінчики, стрічки, пластилін, серветки, залишкові матеріали, акваріум з конструктора LEGO® DUPLO®, збудований дітьми напередодні.

*Хід заняття-гри*

### I. Взаємозв'язок

**Педагог:** Сьогодні, діти, я запрошую вас до підводного царства. *(Показ відеоматеріалу.)*

А тепер пропоную послухати музику та уявити себе на дні океану.

#### Психогімнастика

Звучить музика. Діти імітують рухи мешканців водного світу відповідно до темпу музики та розповіді педагога — «пливуть», рухаючись по кімнаті.

**Педагог:** Не забувайте діти, що мешканці водного світу не вміють розмовляти, вони тільки відкривають і закривають ротики. *(діти повторюють цей рух)*

- А ось пропливли хижі рибки. *(діти імітують поведінку хижаків)*
- А на дні ростуть водорості. *(діти імітують)*
- Інколи на морях та океанах вирує шторм. *(діти імітують)*
- А чи знаєте ви, що коли на поверхні шторм, на дні тихо-тихо, все завмирає. *(діти імітують)*

**Педагог:** Ми з вами побували в підводному царстві. Яким ви його «побачили»? *(Відповіді дітей.)* Яких рибок ви там побачили? Пам'ятаєте, ми вчора малювали рибок? Розгляньмо ще раз ваші малюнки. *(Діти разом розглядають намальовані задалегідь малюнки.)* А чи можемо ми побудувати з конструктора таких рибок, як ви намальовали? *(Відповіді дітей.)*

### II. Конструювання

**Педагог:** Діти, виберіть кожен рибку на малюнку, яка вам найбільше сподобалася, і ми спробуємо з вами сконструювати таких самих рибок із конструктора. *(Діти будують. Під час конструювання звучить музика. Педагог допомагає навідними запитаннями.)*

### III. Осмислення (рефлексія)

**Педагог:** У нас вийшли дуже гарні рибки. Розкажіть, хто яку рибку сконструював? Чому саме цю? Чи схожа рибка на ту, яка зображена на малюнку? Що не вийшло зробити так само? Чому? *(Розповіді дітей про сконструйованих рибок.)*

### IV. Продовження

**Педагог:** А ви знаєте, що рибки не можуть жити без води? А де у нашій групі могли би жити рибки? *(Відповіді дітей).* Поселімо їх в акваріум. *(Діти з допомогою педагога розселяють рибок в акваріум.)* Діти, а в кого є вдома акваріум? Розкажіть про своїх рибок. Можливо, в них є імена? *(Розповіді дітей.)* А чи все є у наших рибок для комфортного проживання? Чим вони харчуються? Де будуть ховатись від хижих риб? Як буде очищуватись вода в акваріумі? Що ще потрібно побудувати для нашого акваріума? *(Відповіді дітей.)*

*(Діти створюють з залишкового матеріалу водорості, равликів, черепашок тощо. Розміщують їх у акваріумі.)*

Далі відбувається вільна гра дітей.

## Ми — винахідники

*(для дітей старшого дошкільного віку (5-6 років))*

**Мета:** формувати в дітей основи економічної грамотності, навички раціонального використання предметів; розширювати знання про товари та товарно-грошові відносини, джерела рекламування та види реклами; спонукати знаходити різні способи розв'язання завдання; розвивати основи критичного мислення, уяву, фантазування, креативність, ініціативність; виховувати наполегливість, дружні стосунки; спонукати до презентації власного винаходу.

**Матеріали та обладнання:** конструктор LEGO®, папір, олівці, музичні інструменти, залишковий матеріал, грошова одиниця (цеглинки, папір, гудзики, копійки тощо).

*Хід заняття-гри*

### I. Взаємозв'язок

Педагог пропонує дітям оглянути кімнату, звертає увагу на різні предмети (стілець, олівець, чашка тощо), просить пояснити їх призначення.

#### Гра «Моя домівка»

Педагог пропонує дітям згрупувати картки із зображеннями предметів домашнього вжитку за призначенням: меблі, посуд, побутова техніка, одяг, іграшки.

**Педагог:** А тепер уявіть, що деяких предметів у кімнаті не існує. Як можна обійтися без ліжка (стола, ложки, телефону)? *(Відповіді дітей.)* З усіх боків нас оточують результати чийсь праці. І стіл, і олівець, і посуд — усе зроблено руками людей для всіх нас. А який предмет для вас найнеобхідніший? Без чого ви не зможете обійтися? А можливо, цього предмета ще не існує? *(Відповіді дітей.)*

*(Педагог пропонує дітям перейти до «конструкторського бюро» та створити речі, без яких вони не можуть обійтися.)*

## **II. Конструювання**

Діти будують індивідуально або в міні-групах за бажанням. У процесі конструювання педагог цікавиться, що діти будують на тому чи тому етапі, та допомагає спочатку навідними запитаннями, потім порадою.

## **III. Осмислення (рефлексія)**

Діти презентують свої винаходи за уточнювальними запитаннями педагога:

- Як називається твій винахід?
- Де його можна використовувати? А ще де?
- Як він працює?
- Хто його може використовувати/ для кого він призначений?

## **IV. Продовження**

**Педагог:** Діти, ви створили дуже потрібні речі. Вони можуть стати в пригоді людям. Тож пропоную виставити їх на ярмарку-продажі (аукціоні). Та заждіть, ніхто ж не знає про призначення створених вами речей, про їх корисність. Поміркуймо: «Як зробити, щоб люди дізналися про ваші товари? Якою буває реклама? Де можна рекламувати свій товар? Що треба вказати в рекламі? Як встановити ціну на товар? Від чого вона залежить?». *(Відповіді дітей.)*

*(Відтак педагог пропонує дітям створити рекламу для своїх виробів, використовуючи допоміжні матеріали. Діти створюють рекламу для товару. Потім по черзі рекламують свій винахід на ярмарку-продажу. Продаж товару можна провести у формі аукціону)*

Далі відбувається вільна гра дітей.

## У пошуках скарбів

(для дітей старшого дошкільного віку (5-6 років))

**Мета:** формувати економічну компетентність дітей; розширювати уявлення про грошову одиницю України та інших країн; формувати вміння зіставляти ціну товарів з кількістю наявних грошей; формувати уявлення, що працюючі люди оплачують грошима (заробітна плата); закріплювати знання про джерела рекламування та види реклами; спонукати знаходити різні способи розв'язання завдання; розвивати основи критичного мислення, уяву, фантазування, креативність, ініціативність; виховувати наполегливість, дружелюбність, адекватне ставлення до грошей.

**Матеріали та обладнання:** конструктор LEGO® DUPLO®, карта, цінники, олівці, папір, музичні інструменти, викидний матеріал, іграшка або костюм гномика, скринька, фото прапорів різних країн, грошові одиниці різних країн (іграшкові), «коштовні» камінці, штучні прикраси.

*Хід заняття-гри*

### I. Взаємозв'язок

Педагог заздалегідь продумує сюрпризний момент, завдяки якому в груповій кімнаті з'являється карта скарбів. Діти розглядають карту і з'ясовують, що скарб захований на острові.

**Педагог:** Як же ми можемо дістатися до острова? (Відповіді дітей; педагог підводить дітей до висновку, що треба збудувати великий пересувний засіб (за вибором дітей), на якому можна буде перевезти всіх на острів. Відтак педагог ставить дітям запитання: «Із чого ми будемо будувати наш транспорт? Скільки нам знадобиться конструктора? Подивіться, чи вистачить нашого конструктора? Де можна придбати конструктор?». (Відповіді дітей.) Діти йдуть до «іграшкового магазину» (поличок з іграшками, на яких є цінники)).

**Педагог:** Подивіться, як багато іграшок в магазині. Що це за яскраві позначення на іграшках? (Цінники.) Чи однакова ціна на всі іграшки в магазині? А від чого залежить ціна товару? (Відповіді дітей.) Нумо знайдемо конструктор. Скільки він коштує? Чи вистачить у нас грошей? Де ми їх можемо взяти? Як ми можемо їх заробити? (Відповіді дітей. Педагог узагальнює відповіді дітей та підводить їх до висновку, що заробити гроші можна, виготовляючи товари та надаючи послуги).

**Педагог:** Де ми з вами зараз можемо заробити гроші? (Відповіді дітей.) Погляньте, тут поряд кафе. Пропоную зайти в нього. Ой, чому воно пусте? Пошукаймо господаря. (З'являється Гномик — переодягнений дорослий або дитина.) Гномику, чому до твого кафе ніхто не ходить?

**Гномик:** У моєму кафе смачні страви, але я тільки-но відкрився, тож ніхто не знає про моє кафе. Що мені робити?

**Педагог:** Діти, як допомогти Гномику? Як можна прорекламувати його кафе? *(Відповіді дітей. Діти об'єднуються в групи за бажанням та створюють рекламу: малюють вивіску, листівки, складають розповіді (вірші) про страви тощо. Гномик дякує їм та платить заробітну плату за рекламу).*

**Педагог:** Діти, порахуймо, скільки грошей нам вдалося заробити? Чи вистачить їх на конструктор? *(Відповіді дітей. Діти повертаються до магазину та купують конструктор.)*

## II. Конструювання

**Педагог:** Що ж, тепер у нас є достатньо матеріалу, з якого можна побудувати транспорт і нарешті дістатися до острова.

*(Діти спільно працюють над створенням засобу для пересування. У процесі конструювання педагог цікавиться, що діти будують на тому чи тому етапі, та допомагає спочатку запитаннями, потім порадою).*

## III. Осмислення (рефлексія)

**Педагог:** Що ви збудували? Як ви будували? Розкажіть, хто з вас що будував? Що у вас вийшло, що ні? Чому? Як ми попливемо (полетимо), що ще потрібно для нашого транспорту? Що ще знадобиться для нашої подорожі?

*(Діти обирають капітана, який, користуючись картою, проводить усіх до острова).*

## IV. Продовження

**Педагог:** Діти ми знайшли скарб! Погляньмо, що там.

*(Діти знаходять у маленькій коробці гроші різних країн. Педагог розповідає та показує дітям, які бувають гроші — монети й купюри різних розмірів та кольорів. Гроші інших країн називаються валютою).*

### Варіант 1

У другій коробці діти знаходять конструктор. Діти об'єднуються в групи та будують прапори різних країн.

### Варіант 2

Педагог пропонує розсортувати гроші за зовнішнім виглядом та грошовим номіналом.

**Педагог:** Ми зможемо відвідати ці країни на наступних заняттях та більше дізнатися про валюту. А тепер нам час повертатися до дитячого садка.

Далі відбувається вільна гра.

## Снігопад у місті

(для дітей старшого дошкільного віку (5-6 років))

**Мета:** закріплювати назви деталей конструктора; продовжувати розширювати знання про різні види транспорту; спонукати висувати припущення та намагатися знаходити різні способи виконання завдання; розвивати основи критичного мислення, уяву, фантазію; виховувати наполегливість, дружелюбність; спонукати дітей до презентації власної конструкції.

**Матеріали та обладнання:** конструктор LEGO® DUPLO®, LEGO® чоловічки, LEGO® місто, побудоване дітьми раніше, вата, зображення снігоприбиральних машин, сніг та лід для дослідів, формочки, стрічки, фарби..

*Хід заняття-гри*

### I. Взаємозв'язок

Педагог звертає увагу дітей на LEGO® місто, яке вони побудували раніше.

**Педагог:** Діти, пам'ятаєте, ми з вами будували місто для LEGO® чоловічків? Що в ньому змінилось? *(Відповіді дітей)*. Так, випало дуже багато снігу.

*(Потім педагог звертає увагу дітей на ємкість зі справжнім снігом та льодом, пропонує доторкнутися до них та ставить запитання:*

- *Розкажіть, який на дотик сніг? А лід? Нумо порівняймо сніг та лід. Чим вони відрізняються? Що між ними спільного? (Відповіді дітей.)*
- *Справді, снігу в місті дуже багато. Це добре чи погано? (Відповіді дітей.)*

*Педагог підводить дітей до думки, що сніг заважає людям і транспорту пересуватися містом).*

**Педагог:** LEGO® чоловічки просять нас про допомогу. Як ми можемо допомогти? Як у нашому місті справляються з заметами? Які снігоприбиральні машини ви бачили на вулицях нашого міста? *(Відповіді дітей.)* Пропоную розглянути їхні зображення. *(Діти розглядають картки із зображеннями снігоприбиральної техніки, міркують, як машини працюють, педагог за потреби вправляє та доповнює розповіді дітей.)* А ми зможемо збудувати такі машини? Що нам знадобиться? *(Відповіді дітей.)*

### II. Конструювання

**Педагог:** Діти, нумо збудуймо машини, які допоможуть LEGO® чоловічкам упоратися зі сніговими заметами.

*(Діти будують машини за власним задумом. За потреби педагог допомагає навідними запитаннями: «Що ти хочеш побудувати? Що твоя машина повинна робити? У який спосіб вона буде рухатися?» тощо, а також спонукає дітей допомагати одне одному).*

### III. Осмислення (рефлексія)

**Педагог:** Які машини ви збудували? Як вони працюють? (*Діти по черзі презентують свої машини.*) А тепер, діти, нумо зберімо «сніг» (вата або кульки з паперових серветок) в LEGO® місті.

### IV. Продовження

**Педагог:** Ми прибрали сніг у місті, та зараз зима, тож він може знову засипати місто. Якщо ми залишимо машини LEGO® чоловічкам, де вони будуть їх зберігати? Де можна розташувати нову споруду? Що ще можна змінити в місті, щоб наші машини швидко та якісно виконували свою роботу? (*Відповіді дітей. Відтак діти добудовують, переплановують місто, розповідають про зміни.*)

**Педагог:** Погляньте, діти, поки ми працювали, сніг та лід зовсім розтанули. На що вони перетворилися? Як зробити так, щоб лід знову з'явився? (*Відповіді дітей. Педагог пропонує розлити воду в заготовлені формочки, прикрасити стрічками, намистинками та заморозити. Діти відбувають віпсіля того, як вода в формочках замерзла, діти можуть під час прогулянки прикрасити цими різнокольоровими іграшками дерева та кущі на подвір'ї дитячого садка.*)

Відтак відбувається вільна гра дітей.

### Неіснуюча тварина

(для дітей старшого дошкільного віку (5-6 років))

**Мета:** розширювати та уточнювати знання про тварин, їх будову, харчування, спосіб життя; спонукати творчо відображати отримані знання у власних спорудах; залучати до відгадування загадок та утворення найпростіших порівняльних зворотів; розвивати творчу уяву, мислення, дрібну моторику рук; виховувати інтерес до живої природи.

**Матеріали та обладнання:** конструктор LEGO® DUPLO®, LEGO® SYSTEM.

*Хід заняття-гри*

### I. Взаємозв'язок

**Педагог:** Діти, чи любите ви тварин? Яких тварин ви знаєте? А яка ваша улюблена? Чому? Що ви про неї знаєте? (*Відповіді дітей*) А тепер відгадайте, про яких тварин я вам загадаю загадки.

*Загадки:*

Хто все літечко гуляє:

Їсть малину, мед шукає,

Він зимою тільки спить,

Бо не має що робить?

(*Ведмідь*)



Дуже довга в нього шия  
І плямиста, як у змія,  
Нею він через паркан  
Зазирає, наче кран.

*(Жираф)*

На малюнку у Мишка  
І не кінь, і не лоша,  
Чорно-білі смуги має.  
Хто з дітей його впізнає?

*(Зебра)*

**Педагог:** Зараз пропоную вам пограти в гру, яка називається «Відгадай». Кожен з вас по черзі загадує якусь тварину та намагається розповісти про неї, показати її, але не називати. Решта дітей спробують відгадати. *(Діти загадують тварину.)* Ось скільки тваринок ми знаємо, а насправді їх ще більше. А якщо додати казкових вигаданих тваринок, їх загалом буде дуже-дуже багато. Яких казкових тварин ви знаєте? Риси, яких справжніх тварин вони поєднують? *(Відповіді дітей.)* Пропоную вам уявити їх і побудувати з конструктора LEGO®.

## II. Конструювання

Діти самостійно будують неіснуючу тварину та вигадують їй ім'я. Педагог може допомагати запитаннями: «Яку тварину ти будуєш? Ти вже придумав, яка в неї буде голова, скільки лап, хвостів тощо?».

## III. Осмислення (рефлексія)

**Педагог:** Діти, опишіть свою тварину: де живе, що їсть? Який у неї характер? Вона добра чи зла? Чому? Що вона вміє робити? З ким вона товаришує? Чи ніхто її не ображає? Яке у неї є бажання? Про що вона мріє? *(Діти по черзі розповідають про тварину, яку вони сконструювали.)*

## IV. Продовження

### Варіант 1

**Педагог:** Наші тваринки тільки сьогодні з'явилися на світ — у них сьогодні День народження. А як можна привітати їх із Днем народження? Пропоную для кожної тваринки зробити подарунок. *(Діти будують подарунки для тварин за власним задумом.)* Відтак педагог запитує кожного: « Чому саме такий подарунок ти побудував? Можливо, він чарівний? Якій тваринці ти хочеш його подарувати?»).

### Варіант 2

**Педагог:** Де ваші тваринки будуть жити? Збудуємо для них житло? Яким воно буде? Пропоную збудувати для них чудо-зоопарк. *(Діти будують за власним задумом. Описують житло. Педагог допомагає їм уточнювальними запитаннями.)*  
Відтак відбувається вільна гра дітей.

# Додаток 4

## **Проект «Навколо LEGO® родину зберемо — у веселу ферму грати почнемо»**

### **МЕТА ПРОЕКТУ:**

- формувати уявлення членів родини про сучасні освітні завдання. Актуалізувати педагогічний потенціал родини. Збагачувати виховні вміння батьків та підтримувати їх упевненість у своїх педагогічних можливостях;
- розвивати конструктивні здібності дітей п'ятого року життя засобами наборів конструктора LEGO®;
- розширювати та уточнювати уявлення дітей про ферму, її устрій та мешканців.

### **ЗАВДАННЯ ПРОЕКТУ:**

- активно залучати родини до участі в освітньому процесі;
- зміцнювати стосунки та поліпшувати взаєморозуміння між дорослими та маленькими учасниками проекту;
- формувати в дітей цілісну систему уявлень про ферму: її види, складові частини, устрій; свійських тварин, виконання людьми взаємопов'язаних трудових дій, сільськогосподарську техніку;
- формувати в дітей навички планування своєї діяльності, заохочувати до створення моделей за власним задумом, які допоможуть у розв'язанні поставлених завдань;
- розвивати комунікативні здібності, мовленнєву ініціативу, збагачувати лексичний запас дітей словами, що стосуються теми «Ферма»;
- розвивати пізнавальну активність, творчість, мислення, просторову та творчу уяву, пам'ять;
- сприяти духовно-моральному вихованню: навчати поважати дорослих, товаришів, ділитися, допомагати одне одному, розв'язувати проблемні ситуації спільними зусиллями;

- виховувати інтерес до образно-рольової гри;
- викликати задоволення від успішно виконаної роботи.

#### **ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОЕКТУ:**

- *вид проекту* — творчий, практично орієнтований;
- *за кількістю учасників* — колективний;
- *за тривалістю* — середньої тривалості;
- *за змістом* — інтегрований.

#### **УЧАСНИКИ ПРОЕКТУ:**

- діти п'ятого року життя, члени родин, педагоги ДНЗ (вихователь-методист, вихователі, практичний психолог, інструктор з фізкультури, музичний керівник)

#### **ТЕРМІН РЕАЛІЗАЦІЇ:**

- жовтень-листопад

#### **ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ:**

- інтерактивна творча гра «Фермерське містечко»

#### **Мотиваційний етап**

**Мета:** спонукати педагогів та батьків вихованців до участі в проекті; зацікавити учасників темою «Ферма»; викликати бажання ділитися своїми знаннями і вміннями в ході реалізації проекту.

#### **Заходи:**

- засідання педагогічної ради «Метод проектів як засіб підвищення фахової майстерності педагогів»;
- опрацювання методичної літератури, добирання науково-популярної та художньої літератури, ілюстративного матеріалу за темою «Ферма»;
- складання перспективних планів реалізації проекту відповідно до теми;
- семінар-тренінг з батьками «Дитина крокує в майбутнє з LEGO®»;
- діагностика рівня обізнаності батьків щодо теми проекту (анкетування);
- поповнення предметно-розвивального середовища добіркою зображень ферми, свійських тварин, сільськогосподарської техніки, дидактичними іграми «Хто де живе?», «Ферма» тощо.

#### **Інформаційний етап**

**Мета:** збагачувати та уточнювати знання дітей та їхніх родин з теми «Ферма».

#### **Заходи:**

- заняття-ігри «У гості до бабусі», «Ознайомлення з фермою»;

- перегляд мультимедійної презентації з елементами гри «Прогулянка фермою» (види ферм, свійські тварини та їхні відмінності від диких, хто як кричить, ігрові вправи та проблемні ситуації);
- опрацювання літератури «Домашня бібліотечка» (розглядання, читання та обговорення періодичних видань, науково-популярної та художньої літератури);
- творчі конструкторсько-будівельні ігри: конструювання містка, загорожі, паркана, дерев та кущів, будиночків тощо;
- рухливі ігри «Трактористи», «Нагодуй тварин», «Запряжемо коника» тощо;
- настільні дидактичні ігри «Ферма», «Хто де живе?», «Де чия мама?» тощо;
- виставка родинних творчих робіт із конструктора «LEGO® єднає родину»;
- дозвілля з родиною у вихідний день: екскурсія на страусину ферму.

### Репродуктивний етап

**Мета:** систематизувати уявлення учасників проекту про ферму, створювати умови для практичного застосування дітьми та їхніми батьками набутих знань, умінь і навичок; залучати учасників проекту до створення з LEGO® складових частин ферми (курник, будиночок фермера, хлів) та власних конструкцій за уявою.

#### Заходи:

- спільна гра з батьками «Конструкторське бюро татусів» — виконання різноманітних ігрових завдань за темою;
- музична казка-драматизація «На пташиному подвір'ї» за участю батьків;
- виготовлення атрибутів до творчої гри «Фермерське містечко» з використанням природних та залишкових матеріалів;
- заняття-ігри з конструювання «На пташиному подвір'ї», «Будинок фермера», «Хлів».

### Етап узагальнення, аналізувння й систематизації отриманих знань

**Мета:** узагальнювати отримані знання дітей; спонукати застосовувати набуті знання у різних видах діяльності; заохочувати використовувати виготовлені моделі з конструктора LEGO® під час сюжетно-рольових ігор; розвивати активність, увагу, мислення, пам'ять, мовлення; налаштовувати батьків на реалізацію спільно з дітьми творчого задуму.

#### Заходи:

- підсумкове заняття «Життя на фермі» з виготовленням колажу «Карта ферми»;
- спортивна розвага за участю батьків «На фермі Гриця та Катеринки».

### Творчий етап

**Мета:** спонукати дітей застосовувати на практиці набуті знання, вміння та навички для самостійної реалізації творчого задуму; створити умови щодо проведен-

ня творчої гри «Фермерське містечко»; сприяти отриманню дітьми задоволення від партнерської взаємодії з дорослими під час спільної гри.

**Заходи:**

- конструювання разом з батьками фермерського містечка з конструктора LEGO® за «Картою ферми»;
- розширення сюжету гри різними ігровими наборами, як-от «Фермерська залізниця», «Сільськогосподарська техніка» тощо;
- творча гра «Фермерське містечко» з використанням творчих конструкцій дітей та батьків.

**Рефлексивно-оцінювальний етап**

**Мета:** залучати дітей до самооцінювання, виявлення спільних успіхів, виховувати здатність помічати успіхи однолітків та радіти їм.

**Заходи:**

- виготовлення альбома в техніці скрапбукінг «Навколо LEGO® родину зберемо — у веселу ферму грати почнемо»;
- «Скарбничка вражень»: бесіда з дітьми, обмін враженнями, створення альбома малюнків;
- «Концептуальне коло» (з дорослими): обговорення досягнень дітей, обмін думками та враженнями щодо ходу проекту та його впливу на міжособистісні стосунки в родині.

**Спортивна розвага за участю батьків**

**«На фермі Гриця та Катеринки»**

**Мета:** створювати умови для підвищення рухової активності дітей; розвивати сміливість, спритність, впевненість у своїх силах, вміння свідомо і творчо виконувати рухи; формувати дружні взаємини з однолітками, вміння співпереживати, співчувати, радіти спільним результатам; об'єднувати зусилля дошкільного закладу й сім'ї щодо формування у дітей уявлень про здоровий спосіб життя.

**Матеріали та обладнання:** цеглинки LEGO® DUPLO® (по 2 шт. кожній дитині для виконання загальнорозвивальних вправ; для гри-естафети «Збір врожаю»; для конструювання загорожі для тварин); дитячі іграшкові рулі; гумові надувні тварини; виготовлені з конструктора LEGO® атрибути для естафети; кошики, обручі; спортивний ігровий набір «Веселка»; м'які поролонові палиці з липучками на кінцях.

## ХІД РОЗВАГИ:

**Педагог:** У нас сьогодні спортивне свято,  
Гостей зібралось багато.  
А ну ж, на мене подивіться  
І веселенько усміхніться.

Діти, чи звернули ви увагу, що в залі в нас не лише спортивне обладнання?

Є конструктор в нас чарівний —  
LEGO® називається,  
З нього можна будувати  
Та в спортивні ігри грати.

*Діти перешиковуються в чотири колони.*

Тож цеглинки в руки візьмемо,  
Фізкультурні вправи весело почнемо.  
Фізкультура незвичайна,  
А весела і навчальна.  
Не так давно вона ведеться  
«LEGOробікою» зветься.

### **Загальнорозвивальні вправи «LEGOробіка»**

*Вправа «Веселі цеглинки»*

В. п.: ноги на ширині ступні, в руках по одній цеглинці

- 1 — руки в сторони; 2 — з'єднати цеглинки над головою;
- 3 — руки в сторони; 4 — з'єднати цеглинки перед собою;
- 5 — руки в сторони; 6 — з'єднати цеглинки за спиною;
- 7 — руки в сторони; 8 — В. п.

*Вправа «Запальний таночок»*

В. п.: основна стійка, в руках по одній цеглинці.

Почергове переминання на правій та лівій нозі та почергове піднімання рук вгору (ритмічно до музичного супроводу).

*Вправа «Дружна парочка»:* (парами перша колона з другою, а третя з четвертою)

В. п.: ноги на ширині плечей, руки з цеглинками на рівні грудей

- 1 — поворот до партнера, витягнути руки вперед, торкнутися цеглинок товариша (за можливості цеглинки приєднати);

2 — повернутись у В. п.

3 — поворот в іншу сторону, 2 рази стукнути цеглинками одна об одну;

4 — повернутись у В. п.

*Вправа «Запальний таночок»:* повтор другої вправи.

*Вправа «Стрибучий феєрверк»:* у стрибку ноги нарізно, руки в сторони; у стрибку ноги разом, руки над головою.

*Діти перешиковуються в одну колонку та сідають на лави.*

**Педагог:** За горами, за лісами,  
За широкими полями,  
На родючій на землі  
Жили люди на селі.

*Під українську мелодію виходять Катерина та Гриць (дорослі або діти, переодягнені в національні українські костюми)*

**Катерина:** Добрий день! На вас чекала,  
У віконце виглядала.  
Я — хазяйка Катерина,  
Зустрічаю всіх гостинно.

**Гриць:** Добрий день усім гостям,  
Дуже-дуже радий вам.  
Я на фермі — головний.  
Гриць — господар он який!

**Катерина:** У фермера робота нелегка —  
За садом й городом він догляда.  
Ще й тварин багато на подвір'ї  
Догляд також їм потрібний.

**Гриць:** Господиню добру маю.  
Мені скрізь допомагає.  
Разом врожаї збираєм,  
І наша ферма процвітає.

**Катерина й Гриць (разом):** Тож проходьте, просимо вас  
На фермі провести свій час!

**Педагог:** Мабуть, роботи у вас багато. А чи встигли ви врожай свій зібрати?

**Катерина:** Та ні, не встигли. Багато цього року вродило.

**Педагог:** То діти наші вам допоможуть врожай зібрати.

### **Гра-естафета «Збір врожаю» з кольорових перегонів**

**Педагог:** Як багато ми врожаю збрали. Що ж ви будете з ним робити?

**Катерина:** Будемо самі їсти і худобу годувати.

**Педагог:** А де ваша худоба?

**Катерина:** На полі пасеться.

**Педагог:** То поїдемо на поле — нагодуємо тварин. А на чому ж ми будемо їхати? Який транспорт є на фермі? *(Відповіді дітей.)*

### **Гра «Водії»**

**Педагог:** Ось ми й приїхали. Нумо поспостерігаймо за тваринами, що вони роблять на полі.

*Діти виконують танок козенят.*

**Катерина:** Ой, порозбігалася моя худоба. Грицю, треба загорожу будувати.

**Гриць:** Та побудую. Але спочатку відпочину, щось я стомився.

*Гриць лягає на «солому».*

**Катерина:** Діти, давайте Гриця попросимо стати до роботи.

*Обігравання пісні «Грицю, Грицю, до роботи».*

**Гриць:** Ну добре, вже побудую, а діти нехай мені допоможуть.



### Конструювання загорожі для тварин

Педагог об'єднує дітей у дві команди й запрошує батьків приєднатися до дітей. За командою педагога під веселу музику учасники гри починають будувати загорожу для тварин із цеглинок LEGO® DUPLO®. Перемагає команда, яка першою впорасться із завданням.

**Педагог:** Гарну загорожу ми побудували. А тепер настав час нагодувати тварин.

### Гра «Нагодуємо худобу»

Педагог об'єднує дітей у дві команди. Перед кожною командою розміщує обруч — «город», на якому розкладає відповідно до кількості дітей муляжі овочів та фруктів. По команді педагога кожна дитина підбігає до «городу», долаючи перешкоди зроблені з конструктора LEGO®: «тиночки», «квіточки» тощо. Бере один овоч чи фрукт, повертається до своєї команди і кладе в кошик. Перемагає команда, яка швидше перенесе всі овочі та фрукти в кошик.

**Катерина:** Всю роботу на полі вже зробили. І загорожі побудували, щоб тварини не розбіглися. І худобу нагодували. Час вже повертатися на ферму.

**Гриць:** А додому ми будемо повертатися на конях.

**Педагог:** Щоб їхати нам усім разом, треба збудувати вози. А батьки нам допоможуть їх сконструювати.

*Батьки дітей конструюють вози за схемою, використовуючи м'які поролонові палиці з липучками на кінцях.*

**Педагог:** Вози готові, запрягаймо коней і поїхали!

### Гра «На возах»

*Діти «сідають на возики» і їдуть до будинку фермера.*

**Катерина:** Ось ми й повернулись. Ходімо, Грицю, треба вози в сарай поставити і коней в хлів загнати.

*Гриць і Катерина виходять.*

**Педагог:** Діти, пропоную нашим гостинним фермерам зробимо сюрприз — побудуємо їм з великого конструктора меблі в будинок.

## Конструювання меблів зі спортивного ігрового набору «Веселка»

*Повертаються Гриць і Катерина.*

**Гриць:** Тільки поглянь, Катерино, які діти гарні меблі нам сконструювали. Треба їм віддячити. Неси щось смачненьке.

**Катерина:** Пригощайтеся, малята, овочами та фруктами з нашого городу та саду.

*Діти пригощаються морквинками та яблучками.*

### Творча гра «Фермерське містечко»

**Мета:** узагальнювати у дітей цілісну систему уявлень про ферму: її види, складові частини, устрій, свійських тварин і птахів, виконання людьми взаємопов'язаних трудових дій, сільськогосподарську техніку; продовжувати формувати навички планування своєї діяльності, заохочувати до створення власних моделей з конструктора LEGO®; розвивати комунікативні здібності, мовленнєву ініціативу дітей; сприяти виникненню у дітей задоволення від партнерської взаємодії з дорослими під час гри; викликати задоволення від успішно виконаної роботи.

**Матеріали та обладнання:** конструктор LEGO® DUPLO®, ігрові набори «Ферма», «Фермерська залізниця», «Ляльковий будинок», «Сільськогосподарська техніка»; атрибути до гри, виготовлені дітьми; колаж «Карта ферми», муляжі овочів та фруктів, набір іграшкового посуду, медичних інструментів, с/г інвентарю.

#### ХІД ТВОРЧОЇ ГРИ:

Педагог звертає увагу дітей на карту фермерського містечка і пропонує дітям назвати об'єкти, зображені на ній, та їхнє призначення (тваринницька ферма, птахоферма, будинок фермера, гараж, хлів, залізниця, сад).

Педагог запрошує дітей до створення фермерського містечка за картою. Діти об'єднуються у групи та будують складові ферми. У цей час батьки створюють фруктовий сад, використовуючи конструктор та додаткові матеріали, такі як муляжі фруктів, папір тощо.

#### *Ігрові завдання*

- Що робить фермер на фермі? Хто йому допомагає? Як саме?
- Яка техніка є на фермі? Хто її обслуговує?
- Що треба робити, коли захворіла тварина?
- Як фермеру перевезти увесь врожай з поля додому?

- Якщо рік був дуже врожайним і така кількість урожаю не потрібна фермеру, що він може з ним зробити?
- Як проходить день на пташиній фермі?
- Чим фермер буде годувати тварин узимку?
- Допоможіть фермеру продати молоко.

### *Ролі та рольові дії*

Фермер (годує тварин, збирає врожай), садівник (доглядає за фруктовими деревами, кущами), тракторист (керує трактором та іншою технікою), пастух (випасає худобу, доглядає за тваринами на полі), машиніст (керує потягом), ветеринар (лікує хворих тварин) тощо.

Кожна дитина обирає для себе роль. Відтак розв'язання ігрових завдань перетворюється на творчу гру «Весела ферма» з використанням власних конструкцій та конструкцій батьків.

### **Анкета для батьків «LEGO® в житті дитини»**

1. Чи любить Ваша дитина гратися з конструктором? \_\_\_\_\_

2. Чи є у Вас удома конструктори? Якщо є, то які? \_\_\_\_\_

3. Із ким конструює Ваша дитина?

сама

із вашою участю чи допомогою

зі старшими братиками чи сестричками

4. Що Вам відомо про конструктор LEGO®? \_\_\_\_\_

5. Що Ви хотіли б дізнатися про навчання через гру з LEGO®? \_\_\_\_\_

6. Який розвивальний вплив, на вашу думку, мають на дитину ігри з конструктором LEGO®?

підвищення пізнавальної активності;

збагачення мовлення;

розвиток мислення та уваги;

розвиток координації;

розширення кругозору;

розвиток вміння працювати в колективі;

ваш варіант \_\_\_\_\_

# Додаток 5

## Семінар-практикум «Гра з LEGO® — механізм партнерської взаємодії педагога з дитиною»

**Мета:** розширювати уявлення педагогів про можливості використання конструктора LEGO® в роботі з дітьми; залучати їх до тренінгових вправ з використанням конструктора LEGO®; сприяти розвитку творчої ініціативи, активності; викликати позитивні емоції, інтерес до семінару-практикуму, бажання втілювати в практику роботи отримані знання і вміння.

**Матеріали та обладнання:** конструктор LEGO®, м'яч або інші атрибути (лялька тощо), паперові шаблони цеглинок, «чарівна скринька» з парним набором деталей LEGO®, різних за формою, ілюстрації/фото із зображенням педагога, дітей, дошка (фліпчарт, ватман).

### План семінару-практикуму

1. Вправа-енергізатор «Веселий рахунок»
2. Обмін думками «Гра з LEGO® як ефективний механізм розвитку дитини»
3. Мозковий штурм
4. Тренінгові вправи:
  - вправа «Мільйон цікавих запитань»
  - вправа «Розуміємо одне одного»
  - вправа з цеглинками «Безмежний світ гри з LEGO®»
5. Підбиття підсумків. Складання таблиці у вигляді сходинок «Наблизитись до дитини сходинками LEGO®»

### 1. Вправа-енергізатор «Веселий рахунок»

**Мета:** активізувати увагу учасників, налаштувати на активну роботу, сприяти згуртованості колективу, створити позитивний настрій у колективі.

*Хід вправи*

Педагоги об'єднуються в пари відповідно до форми деталі, витягнутої з «чарівної скриньки». Після цього повертаються обличчям одне до одного і по команді починають по черзі лічити «1,2,3».

Після цього ведучий пропонує ускладнення: I варіант — замість «1» плескати у долоні і далі продовжувати рахунок; II варіант — замість «1» плескати у долоні, замість «2» — покружляти навколо себе, а замість «3» — сказати «Молодець».

### 2. Обмін думками «Гра з LEGO® як ефективний механізм розвитку дитини»

На цьому етапі семінару ведучий пропонує учасникам декілька запитань для висвітлення. Відповіді та думки учасників фіксує на дошці (фліпчарті, ватмані тощо).

*Запитання для висвітлення:*

- Як, на вашу думку, гра з LEGO® впливає на вихованців?
- У чому ви вбачаєте найбільшу цінність використання конструктора LEGO® в освітньому процесі?
- Як розвиває вас як педагога підхід «навчання через гру з LEGO®»?
- Чи згодні ви з тим, що гра з LEGO® є ефективним механізмом розвитку дитини? Чому?

Зафіксовані відповіді та думки залишаються у полі зору учасників до кінця заходу.

### 3. Мозковий штурм

Ведучий робить інформаційне повідомлення для учасників семінару про експеримент, проведений у Бостонському університеті, та висвітлює отримані результати.

*У Бостонському університеті було проведено експеримент, у якому брали участь 75 вихованців дошкільних навчальних закладів. Їх поділили на 2 групи, кожна з яких була поділена ще на чотири підгрупи. Одна група спостерігала за склом, друга група виконувала певні дії з механізованим конструктором. Цей конструктор мав 4 функції: світився, котився, видавав звуки, крутився.*

Перша підгрупа працювала за методом «Пряме педагогічне інструктування».

Педагог демонстрував дітям дві функції конструктора: «У мене є конструктор. Якщо я натисну на цю кнопку, то він засвітиться. Якщо натисну на другу — то покотяться кульки». Після цього педагог залишив дітей самостійно грати з конструктором. Ці діти змогли лише відтворити дії педагога, не намагаючись знайти ще якісь функції іграшки.

Друга підгрупа працювала за методом «Перерване інструктування».

Педагог показував дві функції конструктора: «У мене є конструктор. Він може котитися, видавати звуки». Після цього педагог переривав показ з вигаданої причини (ніби покликали до телефону) і залишав дітей наодинці з іграшкою. Ці діти змогли відтворити дві показані функції конструктора, а декому з них вдалося відкрити ще й третю.

Третя підгрупа працювала за методом «Наївний».

Педагог демонстрував дітям три функції конструктора: «Подивіться, у мене є цікавий конструктор. Ой, він світиться, та ще й крутиться, звучить». Далі педагог не втручався у гру дітей з конструктором. Діти з цієї підгрупи змогли відтворити три функції конструктора, а четверту так і не віднайшли.

Четверта підгрупа працювала «Самостійно».

Педагог приносить конструктор: «Я вам приніс нову іграшку», — і давав можливість дітям самостійно дослідити його. Діти цієї підгрупи змогли відкрити всі чотири функції конструктора самостійно.

Цікавим результатом цього експерименту стало те, що діти другої групи, які спостерігали за тим, що відбувалося за склом, скопіювали дії усіх чотирьох підгруп, які безпосередньо грали з конструктором.

Після інформаційного повідомлення ведучий пропонує учасникам дати відповідь на таке запитання: «Як ви думаєте, чому дітям з останньої підгрупи вдалося відкрити всі функції конструктора, запропонованого в експерименті?».

*Варіанти відповідей учасників ведучий фіксує на дошці.*

*Варіанти відповідей:*

- Дітям дали достатньо часу для обстеження конструктора.
- Діти отримали свободу дій.
- Педагог не нав'язував свою думку.
- Діти мали змогу поекспериментувати, використати метод «спроб і помилок».
- Невдачі дітей не були оцінені негативно.
- Діти працювали разом, у команді.
- Педагог зумів зацікавити дітей.

Ведучий підсумовує відповіді педагогів. Відтак наголошує на тому, що діти вчаться краще, коли завдання, запропоновані педагогом для виконання, допомагають отримати

нові знання й опанувати вміння, а головне, коли діти розуміють і отримують насолоду від завдання, яке виконують. Ведучий звертає увагу учасників на те, що нині як ніколи важливо виховувати креативних особистостей, і звертається до досвіду педагогів з таким запитанням: «Як можна заохочувати дітей під час пошуку рішень, зокрема нестандартних?».

*Варіанти відповідей:*

- Спонукаати дітей пробувати вирішувати самостійно, допомагати розумною порадою, запитанням, коли діти розчаровуються або коли просять допомоги.
- Підбадьорювати дітей у процесі роботи, спілкуватися м'яким і спокійним тоном.
- Бути завжди поруч з дітьми на килимку чи за столом, уважно спостерігати за їхньою самостійною роботою та взаємодією з товаришами.
- Давати дітям можливість самостійно робити вибір, приймати рішення і виконувати активну роль у розв'язанні завдань.

*Відповіді учасників ведучий занотує на дошці.*

#### 4. Тренінгові вправи

##### **Вправа «Мільйон цікавих запитань»**

**Мета:** вправляти педагогів у вмінні ставити запитання, які спонукатимуть дитину до мислення та дії.

*Хід вправи*

Ведучий акцентує увагу на тому, наскільки важливим для успішного зростання креативної особистості є вміння педагога ставити запитання, які стимулюють мислення, і пропонує аудиторії повправлятися у цьому.

Педагоги передають по колу будь-який предмет (цеглинку LEGO®, м'яч, ляльку тощо). Спочатку педагоги відповідають на запитання ведучого по черзі, не повторюючись.

*Орієнтовні запитання:*

- Який цей м'яч (цеглинка, лялька)?
- Як я можу ним (нею) грати?
- Як ви думаєте, де я його (її) взяла?
- А що можна з цим предметом (цеглинкою, лялькою) зробити?

Після цього педагоги в парах, на які вони розподілились на початку семінару, вправляються у вмінні ставити запитання до будь-якого іншого предмета. Завданням є поставити якомога більше запитань відкритого типу. Перемагає та пара, яка поставить найбільшу кількість запитань.

### **Вправа «Розуміємо одне одного»**

**Мета:** вправляти педагогів у вмінні чітко, у простій доступній формі доносити інформацію, пояснювати завдання.

#### *Хід вправи*

Учасники об'єднуються в пари за бажанням. Пара отримує по два набори з 5 однакових цеглинок LEGO® DUPLO®. Учасники повертаються спиною одне до одного. Перший учасник збирає модель із цеглинок. Відтак пояснює другому, що і як побудував, не показуючи свою модель. Другий учасник намагається побудувати таку саму модель, спираючись на словесний опис/інструкцію партнера. Потім учасники повертаються одне до одного обличчям і порівнюють свої моделі, обговорюючи, що в цьому процесі було найскладнішим і чому, а також, що було найважливішим і чому.

Ведучий просить учасників зробити висновок щодо важливості вміння правильно доносити інформацію одне одному та дітям.

### **Вправа з цеглинками «Безмежний світ гри з LEGO®»**

**Мета:** показати педагогам безмежні можливості використання конструктора LEGO® в роботі з дітьми.

#### *Хід вправи*

**Ведучий:** Заплющіть очі й візьміть у руку одну цеглинку. Підніміть її, розплющіть очі й подивіться навколо. Чи бачите ви у когось цеглинку такого самого кольору, як ваша? Підійдіть до того, у кого цеглинка такого самого кольору, і порівняйте свої цеглинки. Ваші цеглинки однакового кольору? А якого саме? Знайдіть у кімнаті щось такого самого кольору, як і ваша цеглинка. Чи можете ви назвати щось у природі, що має такий колір, як ваша цеглинка?

Чи можете ви назвати що-небудь, що починається з тієї самої літери, що й колір вашої цеглинки? Із якої літери починається назва кольору вашої цеглинки? Назвіть інші слова, що починаються на цю літеру. Чи можете ви скласти речення, у якому всі слова починатимуться з тієї самої літери, що й назва кольору вашої цеглинки?»

Далі ведучий просить кожну пару учасників запропонувати по одній ідеї, як можна продовжити цю гру далі.

## **5. Підбиття підсумків**

**Ведучий:** Під час взаємодії з дітьми слід пам'ятати, що ми розвиваємо креативних людей, які вміють мислити, обґрунтувати свою думку і готові вчитися впродовж життя. А ми, педагоги, є дизайнерами умов і комфортного середовища, де перебувають діти.

Наприкінці зустрічі, враховуючи інформацію, знання та досвід, який педагоги отримали під час заходу, ведучий пропонує їм на заздалегідь виготовлених шаблонах цеглинок сформулювати поради щодо успішної партнерської взаємодії з дитиною,



зокрема під час гри з LEGO®. Учасники записують поради і прикріплюють їх на стіну/дошку, створюючи «сходи» від педагога до дітей.

*Орієнтовні поради:*

- спонукати до самостійності;
- допомагати порадою;
- підбадьорювати;
- спілкуватися м'яко й спокійно;
- бути завжди поруч;
- уважно спостерігати;
- давати можливість вибору тощо.

# Додаток 6

## Засідання клубу «Сім'я» з теми «Іграшки та ігри, від яких залежить майбутнє дитини»

**Мета:** розкрити батькам значення гри та іграшки у розвитку дитини; довести, що іграшка — могутній чинник виховання дітей, один з вагомих морально-естетичних орієнтирів, засобів соціалізації дитини, інтелектуального та психічного розвитку; ознайомлювати батьків з можливостями використання LEGO®; показати, як конструктор може впливати на розвиток дитини, мислення й логіку, моторику, вміння долати труднощі, допомагати фантазувати, розкривати творчий потенціал; підвищувати педагогічну компетентність батьків, сприяти усвідомленню батьками важливості гри у розвитку дитини; сприяти розвитку творчості, ініціативності та комунікативності батьків.

**Матеріали та обладнання:** механічні іграшки, трансформери, транспортні засоби, м'які іграшки, ляльки; конструктор LEGO®; різні картинки, пазли, пірамідки, втулки; набори 6 цеглинок LEGO® DUPLO® 2x4 (жовтого, оранжевого, блакитного, синього, зеленого, червоного кольорів; по одному на кожного дорослого); мішечок, свічка, сірники; музичний запис.

*Засідання проводять в кімнаті, де заздалегідь приготована шафа з різноманітними іграшками; розставлені столи (по 6 місць).*

### ХІД ЗАСІДАННЯ:

**Перша ведуча:** Чому діти так люблять гру? Чим вона приваблює їх? Звідки беруть вони енергію, щоб без упину бігати з м'ячем, годинами будувати замки й мости, бавитися з ляльками? Талановитий український педагог і письменник Василь Олександрович Сухомлинський називав гру величезним світлим вікном, крізь яке

в духовний світ дитини вливається живильний потік уявлень, понять про навколишній світ.

**Друга ведуча:** Гра для дошкільника — справжнє життя зі своїми радощами і прикрощами, переживаннями і досягненнями. Водночас це — вільна діяльність, адже дитина грає без примусу, залюбки.

**Перша ведуча:** Гра — найважливіша діяльність дитини дошкільного віку. Найперша цінність гри в тому, що в ній дитина легко засвоює те, на що в інших умовах довелося б витратити значні зусилля. Вільно, без натиску дорослих, дошкільник засвоює знання, набуває вмінь, готується до дорослого життя. Гра розвиває у дітей здатність, так би мовити, діяти в уяві. Природно, що ті з них, хто має розвинену уяву, ліпше вчаться в школі, їм легше пізнавати навколишній світ, бо вони можуть уявити предмети і явища, недоступні безпосередньому сприйманню.

**Друга ведуча:** Гра сприяє розвитку мислення й мовлення, уваги, кмітливості, винахідливості, спритності. Ігрова діяльність дитини впливає не лише на її почуття, хід думок, а й на поведінку.

**Перша ведуча:** Отже, розвиток дитини залежить, перш за все, від змісту гри, а зміст може змінюватися під впливом дорослих. Спрямовуючи ігри дітей, дорослому варто пам'ятати: у жодному разі не можна позбавляти їх ініціативи, самостійності. Лише за таких умов гра матиме найбільшу розвивальну й виховну цінність.

### Хвилинка-спогад

Ведучі пропонують батькам поринути у світ дитинства і, передаючи по колу одне одному запалену свічку, пригадати, в які ігри вони грали, коли були маленькими.

**Друга ведуча:** Світ дитинства — це такий чарівний світ, у якому дитина може грати з ляльками, машинами, м'ячем. І хоча дитинство минає дуже швидко, воно все-таки дуже цікаве, яскраве й веселе. Це незабутня пора, пора мрій, щирої радості й дорослішання людини. Ми маємо не забувати дитинство, берегти його в своєму серці, і тоді воно не забуде нас.

**Перша ведуча:** А ми повертаємося до гри. Складно уявити гру дошкільників без іграшки. Правильно дібрана іграшка сприяє пізнавальному, фізичному, соціально-моральному, художньо-естетичному, креативному розвитку дітей дошкільного віку. Якою має бути іграшка, щоб вона стала бажаним супутником дитячої гри?

**Друга ведуча:** Спробуймо поспостерігати за поведінкою дорослих в іграшковій крамниці. Хтось у пошуках яскравого презентабельного подарунка зупиняє погляд на великих рожевих слонах або модно вбраних ляльках. Інший одразу прямує до полиць із конструкторами, пазлами, намагаючись віднайти там «розумну» іграшку. Нині маємо чудову нагоду поговорити з вами про те, як вибрати іграшку, що стане улюбленою для малюка, не залишить його байдужим, навчить нового, цікавого.

### **Гра «Іграшкова крамниця»**

Ведучі пропонують батькам завітати до «Іграшкової крамниці» (полиці, або шафа, де розміщені іграшки), обрати іграшки, матеріали для гри та сісти за столи й пограти з ними (10 хв.).

*Батькам запропоновано такий асортимент іграшок:*

- Механічні іграшки, трансформери, транспорт.
- М'які іграшки, ляльки.
- Деталі конструктора LEGO® (цеглинки, пластини, LEGO® чоловічки, тваринки, машинки тощо).
- Розрізні картинки, пазли, пірамідки, втулки.

Після завершення відведеного часу ведучі та батьки аналізують іграшки та ігрові дії, цікавляться, чому саме таку іграшку вони обрали, чи цікаво їм було з нею грати, як довго вони могли пограти з нею тощо.

**Перша ведуча:** Іноді ми, дорослі, купуючи іграшку, керуємося тим, що подобається нам самим (гарна, практична), не думаючи про її відповідність вікові, вподобанням нашої дитини, про те, як ця іграшка може вплинути на її розвиток.

Розмаїття іграшок потребує від дорослого виваженого підходу до їх вибору. У грі дитина проявляє себе з різних боків, демонструє слабкі та сильні риси характеру, особливості поведінки. У родині, де батьки ставляться до дитячих ігор з мудрістю, ігри можуть стати дієвим засобом, що впливає на дітей безпосередньо, без нудних повчань з боку дорослих.

**Друга ведуча:** Діти третього року життя активно пізнають предметне довкілля. У цей час важливо наповнити предметно-розвивальне середовище дитини іграшками, які сприятимуть накопиченню її сенсорного досвіду, розширенню уявлень про форму, колір предмета, його положення в просторі.

У молодшому дошкільному віці іграшка є підказкою для розгортання ігрового сюжету. Дитина 3-4-х років потребує іграшок, які допоможуть змоделювати місце події (будиночки, меблі, обладнання тощо). Старші дошкільники потребують таких

іграшок, які задовольняють їхній потяг до «справжніх» предметів та активізують їхню уяву.

**Перша ведуча:** Завдяки своїй універсальності одним з розвивальних матеріалів, що сприяють розвитку інтелектуальної та творчої сфери дошкільників та сповна задовольняють їхні вікові інтереси й потреби, є конструктор, зокрема LEGO®.

Під час створення споруд із конструктора діти не лише вчаться будувати, а й вибирають правильну послідовність дій, прийоми з'єднань, поєднання форм, кольорів та пропорцій. Під час гри з конструктором діти:

- розвивають дрібну моторику рук, стимулюючи загальний мовленнєвий розвиток і розумові здібності;
- вчаться правильно і швидко орієнтуватися в просторі;
- отримують математичні знання про кількість, форму, пропорцію, симетрію;
- розширюють свої уявлення про навколишній світ;
- розвивають увагу, здатність зосередитися, пам'ять, мислення;
- опановують уміння подумки ділити предмет на складові частини і збирати ціле з частин;
- навчаються спілкуватись одне з одним, влаштовувати спільні ігри, поважати свою працю та працю інших.

Гра з конструктором дає змогу розвивати пізнавальну сферу дитини як в цілому, так і з акцентом на ту чи ту пізнавальну функцію. Пропоную вам, шановні дорослі, ознайомитися із цим універсальним матеріалом.

### **Гра-вправа «Знайомство з цеглинками»**

Ведучі пропонують батькам набір із шести цеглинок LEGO® DUPLO® 2x4 (жовтого, оранжевого, блакитного, синього, зеленого, червоного кольорів).

*Хід вправи:*

- Відокремте усі цеглинки одна від одної — розкладіть їх у довільному порядку перед собою.
- Візьміть у руку цеглинку синього (червоного, жовтого...) кольору. Знайдіть у кімнаті щось такого самого кольору, як і ваша цеглинка. А де у природі зустрічається такий колір? Спробуйте пригадати слова, які починаються на той самий звук, що й назва кольору вашої цеглинки.
- Уявіть, чим може бути ця цеглинка? Що вона вміє робити?
- Спробуйте скласти віршик про вашу цеглинку.

**Друга ведуча:** Конструктор LEGO® — це матеріал для втілення нових і нових ідей, занурення в уявні подорожі та відкриття. Із його деталей дитина легко мєблює кімнату для ляльки, створює загои для звірів, будує гаражі й автотрасу тощо. Конструктор LEGO® не має чіткої інструкції з використання, він відкриває

простір для пошуку, стимулює дитячу допитливість, а тому конструкція може вдосконалюватися, змінюватися, трансформуватися у будь-що, що необхідно тут і тепер для продовження гри.

### **Гра-вправа «Асоціації»**

Ведучі пропонують групі батьків, використовуючи цеглинки LEGO® DUPLO®, побудувати будь-яку фігуру/форму та показати її решті учасників заходу, не називаючи що це. Розглянувши споруду, учасники мають озвучити свої варіанти її назви та призначення. Почувши отримані відповіді, автор споруди має пояснити, що він побудував.

Наприкінці вправи ведучий підбиває підсумок, наголошуючи, що кожен по-своєму відтворює предмети навколишнього світу, уявляє, вигадує, створює конструкції.

**Перша ведуча:** Гра з конструктором дає змогу відчутися творцем, проявити самостійність під час діяльності. У процесі гри дитина може легко відступити від звичних і відомих їй способів використання як усього конструктора, так і окремих його частин. Вона експериментує і створює щось нове для себе та своєї гри. Ігри з конструктором довго не набридають дитині, оскільки забезпечують значну варіативність, різноманітність комбінацій. Хочете ще пограти? *(Відповіді батьків.)*

### **Творче завдання «Улюблена іграшка вашого малюка»**

Ведучі пропонують батькам побудувати з конструктора LEGO® DUPLO® улюблену іграшку їхньої дитини та презентувати її (назвати, пояснити, чому саме ця іграшка є улюбленою, як дитина з нею грає).

**Друга ведуча:** Іграшка — вірний друг та супутник нашого дитинства й чи не єдине, що, окрім спогадів, дає нам змогу повертатися туди. Гра та іграшки — невід’ємні одна від одної. Іграшка може викликати до життя гру, а гра у своєму розвитку потребує все нових і нових іграшок. Добирання іграшок в наш час — справа серйозна й відповідальна. Адже від правильності обрання іграшок залежить не лише настрої дитини, а й прогрес у її розвитку.

**Перша ведуча:** Дякуємо за увагу, шановні батьки. До зустрічі!

*Ця зустріч батьківського клубу пропонується як вступна. На наступних засіданнях можна провести низку тренінгів для батьків щодо використання LEGO® у розвитку дитини; обмін сімейним досвідом різних ігор з LEGO®; виставки; конкурси тощо.*



# Додаток 7

## Використання конструктора LEGO® у взаємодії вчителя-логопеда з дошкільниками

### Вправи на розвиток мовленнєвого дихання

#### Фіалки за вікном

**Мета:** відпрацювати плавний, тривалий видих із використанням міміки, жестів, що передають враження від вдихання аромату квітів.

**Обладнання:** пластина типу DUPLO®, LEGO® квіти різного кольору.

#### Хід вправи

Дорослий читає дитині вірш, після чого пропонує понюхати квіти, зробивши повільний глибокий вдих через ніс і затримавши дихання, а потім зробити плавний тривалий видих через рот.

*Розцвіли фіалки.*

*Я прийду до них ясним*

*Теплим тихим ранком.*

*Все напосне навкруг*

*Ніжним ароматом!*

*Нахилюсь до них, вдихну*

*І не стану рвати.*

Вправу повторюють 5–8 разів.

#### Чайник

**Мета:** відпрацювати тривалий видих із вимовлянням; розвивати інтонаційну різноманітність мовлення, міміку.

**Обладнання:** пластина типу DUPLO®, LEGO® посуд.



### *Хід вправи*

Дорослий разом з дитиною виконують два-три короткі енергійні вдихи через ніс, потім затримують дихання і роблять сильний тривалий видих із вимовлянням: «С-с-с».

Вправу повторюють 5–8 разів.

### **Чашечки**

**Мета:** відпрацьовувати тривалий видих із вимовлянням; розвивати інтонаційну виразність мовлення, міміку.

**Обладнання:** пластина типу DUPLO®, LEGO® посуд.

### *Хід вправи*

Дорослий і дитина разом або по черзі виконують по два-три короткі енергійні вдихи через ніс, потім затримують дихання і роблять спокійний плавний видих із вимовлянням : «Дзінь-дзінь-дзінь».

Вправу повторюють 5–8 разів.

### **Іменинний торт**

**Мета:** відпрацьовувати тривалий видих із вимовлянням; розвивати інтонаційну виразність мовлення, міміку.

**Обладнання:** пластина типу DUPLO®, LEGO® торт

### *Хід вправи*

Дитина самостійно або разом з учителем-логопедом виконує два-три короткі енергійні вдихи через ніс, потім затримує дихання і робить сильний спрямований видих із вимовлянням : «Ф-ф-фу-ууу» (імітувати задування свічки одним видихом).

Вправу повторюють 5–8 разів.

### **Гарячий чай**

**Мета:** відпрацьовувати тривалий видих із вимовлянням; розвивати інтонаційну виразність мовлення, міміку.

**Обладнання:** пластина типу DUPLO®, LEGO® посуд (чашечки, блюдечка)

### *Хід вправи*

Дитина самостійно або разом з учителем-логопедом виконує вдих через ніс, потім затримує дихання й робить 2–3 коротких видихи з вимовлянням: «Ф-ф-ф».

Вправу повторюють 5–8 разів.

## Футбол

**Мета:** відпрацьовувати тривалий видих із використанням міміки, жестів, що передають враження.

**Обладнання:** пластина типу DUPLO®, різноколірні LEGO® цеглини.

### *Хід вправи*

Дитина виконує повільний глибокий вдих через ніс, затримує дихання і робить плавний, тривалий видих через рот.

Для вправи дитина може збудувати ворота лише для себе, або ж і для вчителя-логопеда чи іншої дитини, якщо вправу виконують у парі.

Вправу повторюють 5–8 разів.

## **Вправи звуконаслідування**

### Старий пес

**Мета:** розвивати тривалий видих із вимовлянням звуків; відпрацьовувати інтонаційну виразність мовлення, міміку.

**Обладнання:** пластина типу DUPLO®, LEGO® тварини.

### *Хід вправи*

Дорослий читає дитині вірш, після чого пропонує зробити повільний глибокий вдих через ніс і затримати дихання, а потім зробити плавний тривалий видих через рот із вимовлянням «Гр-р-р» (змінювати силу й висоту голосу, інтонацію).

*Пес старий у будці спить,*

*Але що ж там шарудить?*

*— Гр-р-р!*

*Чути обережні кроки,*

*Може, злодій ненароком?*

*— Гр-р-р!*

*Хто в цю темну ніч блукає?*

*— Не підходьте, покусаю!*

*— Гр-р-р! -Гр-р-р!*

Вправу повторюють 5–8 разів.

### Кошеня

**Мета:** розвивати тривалий видих із вимовлянням звуків; відпрацьовувати інтонаційну виразність мовлення, міміку.

**Обладнання:** пластина типу DUPLO®, LEGO® тварини

### *Хід вправи*

Дитина виконує глибокий вдих, затримує дихання, відтак робить тривалий видих із вимовлянням «Няв-няв-няв» (протяжне нявчання на одному видиху).

Вправу повторюють 5–8 разів.

### **Корова й телятко**

**Мета:** розвивати тривалий видих, відпрацьовувати вміння змінювати силу і висоту голосу; інтонаційну виразність мовлення, міміку.

**Обладнання:** пластина типу DUPLO®, LEGO® тварини

### *Хід вправи*

Дорослий читає дитині вірш, після чого пропонує зробити вдих через ніс, затримати дихання, відтак зробити тривалий видих із вимовлянням «Му-му-муу» (змінювати силу і висоту голосу, інтонацію: корова — низьким голосом, телятко — високим, тонким голосом ).

*Маленьке телятко пішло погуляти*

*Без дозволу мами, без дозволу тата.*

*Паслося на луках, по лісі ходило,*

*Додому стежину воно загубило.*

*— Чому ти не слухав матусі, чому?*

*Он ,чуєш, гукає тебе вона:*

*— Му-му-му!*

*— Му-му-му! — і теля подало голосок.*

*— Му-му-му! — поспішаю до тебе, синок!*

Вправу повторюють 5–8 разів.

### **Вправи на звуковимову**

#### **Слоник**

**Мета:** розвивати рухливість артикуляційного апарату, розвивати точні та диференційовані рухи органів артикуляції.

**Обладнання:** пластина типу DUPLO®, LEGO® тварини (слон з набору «Зоопарк»)

### *Хід вправи*

Дорослий читає дитині вірш, після чого пропонує їй повторити рухи:

*Я стою собі й гуду: «Ду-ду-ду, ду-ду-ду»*

*Бо я витівки люблю: «Ду-ду-ду, ду-ду-ду»*

Вправу повторюють 7–10 разів.

### Кізонька й корова

**Мета:** розвивати рухливість артикуляційного апарату, точні та диференційовані рухи органів артикуляції.

**Обладнання:** пластина типу DUPLO®, LEGO® тварини.

#### Хід вправи

Дорослий читає дитині вірш, після чого пропонує їй повторити звуки.

*Ви не знаєте чому  
Всі корівки кажуть: «Му»?  
Козенятко мале  
Ще з дитинства каже: «Ме».  
Так ведуть розмову  
Кізонька й корова: «Ме-му, ме-му».*

Вправу повторюють 7–10 разів.

### Вправа для язичка

**Мета:** розвивати рухливість артикуляційного апарату, точні та диференційовані рухи органів артикуляції.

**Обладнання:** пластина типу DUPLO®, різноколірні LEGO® цеглини, лопатка, гойдалка з набору, фігурки коників.

#### Хід вправи

Дорослий читає дитині вірш, після чого пропонує їй повторити рухи:

*Знаємо, що наш язик —  
Дивовижний чарівник.  
Все, що ми захочемо,  
Зробить він охоче.  
Перетвориться спочатку  
На малесеньку лопатку. (лопатка)  
Наша гойдалочка мила  
Діткам всім дарує крила. (гойдалка)  
Знаєш ти, і знаю я,  
Якщо трапиться змія,  
І своє покаже жало,  
Страху буде, мабуть, мало. (дитина може самостійно збудувати зміюку з LEGO® цеглинок або інших елементів)  
Ось біжать без перепону  
По дорозі диво-коні.  
І дзвенять, дзвенять підкови  
Диво-коників казкових. (фігурки коників)*

Вправу повторюють 7–10 разів.

### «Диференціація звуків [с]-[ш]»

**Мета:** повторювати й закріплювати правильну артикуляцію звуків [с]-[ш]; провести диференціацію звуків в словах; повторювати й закріплювати назви одягу; розвивати вміння визначати, який звук є у слові ([с] або [ш]), продовжувати вчити визначати місце звука в слові; розвивати увагу, пам'ять, мислення, фонематичний слух, зв'язне мовлення.

**Обладнання:** цеглинки LEGO®.

#### *Хід вправи*

Співвіднесення звуків [с] та [ш] із їх графічним позначенням (буквами С і Ш): написання букв на манній крупі, в повітрі, знаходження букв серед інших.

Будування букв С і Ш з LEGO® цеглинок.

*Аналогічно можна проводити заняття з диференціації інших звуків (наприклад, звуки [р]-[л] під час опрацювання теми «Овочі та фрукти»). Для цього можна використати готові LEGO® овочі або ж запропонувати дітям сконструювати овочі чи фрукти з LEGO® цеглинок.*

### **Робота над розвитком словника**

#### **Лексична тема «Транспорт»**

Під час опрацювання цієї теми діти можуть розглянути різні види транспорту. У дітей є можливість ознайомитися з частинами (деталлями) машин і знайти їх на моделях (наприклад, кузов, кабіна, колеса, шини...); самостійно розібрати і скласти машину. При цьому діти можуть наочно побачити і зрозуміти значення таких складених слів, як «бетономішалка», «автокран», «автовішка». Одночасно в межах цієї теми діти опановують назви деяких професій: водій, кранівник, екскаваторник.

#### **Лексична тема «Безпека життєдіяльності»**

Під час опрацювання цієї теми діти вивчають не лише назви спеціальних машин (швидка допомога, пожежна машина, поліцейська машина) і назви професій (лікар, рятувальник, поліцейський), а й моделюють ситуації (наприклад, пожежа у будинку — як діяти в цій ситуації, розподіл ролей: сюжетно-рольова гра з додаванням діалогічного мовлення).

# Додаток 8

## Діагностичне обстеження з використанням конструктора LEGO® для дітей старшого дошкільного віку з порушеннями зору

### Розвиток зорового сприймання

Параметри обстеження	Діагностичні завдання	Матеріали та обладнання
<i>Колір</i>		
Розрізнення й називання всіх кольорів спектра та їх відтінків, а також коричневого, сірого, чорного, білого кольорів	Добери предмети за кольором та відтінком. Назви колір	Набір цеглинок LEGO® DUPLO® всіх кольорів спектра та їх відтінків (від 5 до 7)
Називання кольору предметів найближчого оточення та кольору в тваринному і рослинному світі	Назви колір навколишніх предметів. Якого кольору тварина? Назви колір (овочі, фрукти, квіти)	Предмети найближчого оточення, зображення тварин, фруктів, овочів, квітів з набору LEGO® DUPLO® (від 5 до 7)
Співвіднесення предметів з кольоровими, силуетними і контурними зображеннями	Добери предмет за контуром, силуетом, кольором	Набір предметних кольорових ілюстрацій та ідентичних їм кольорових, силуетних і контурних зображень (від 5 до 7)

<i>Форма</i>		
Розрізнення й називання геометричних фігур	Покажи й назви геометричні фігури, у яких є кути. Покажи і назви геометричні фігури.	Набір геометричних фігур (круг, квадрат, трикутник, овал, прямокутник, куля, куб, циліндр, конус), цеглинки LEGO® DUPLO® різних розмірів
Знаходження предметів заданої форми в навколишньому оточенні	Знайди в групі предмети такої самої форми, як задана геометрична фігура	Набір предметів відповідної форми (від 5 до 7 фігур, предметів), цеглинки LEGO® DUPLO®
<i>Величина</i>		
Величина предметів з найближчого оточення	Назви величину предмета/іграшки	Набір предметів різної величини (від 5 до 7), набір цеглинок LEGO® DUPLO® різних розмірів
Зіставлення предметів за величиною	Розклади цеглинки за величиною	Набір цеглинок LEGO® DUPLO® різної величини (від 5 до 7)
<i>Сприймання зображень</i>		
Сприймання зображення зі складною формою. Усвідомлення закриття одного предмета іншим	Уважно розглянь картинку (модель). Що на картинці (в моделі) ближче до тебе, що далі від тебе? Які предмети сховалися за іншими? Що робить ...?	Сюжетна модель LEGO® з триплановою перспективою, сюжетна модель з LEGO® з закритими частинами. Картинка (від 5 до 7 зображень)

### **Розвиток тактильних відчуттів та дрібної моторики**

Обстеження іграшок двома руками в певній послідовності	Розглянь, обстеж іграшку. Назви всі частини та деталі іграшки.	Набір цеглинок LEGO® DUPLO®, фігурок з LEGO® (від 5 до 7).
Упізнавання іграшок і предметів побуту	Знайди названу іграшку серед інших. Дізнайся, що за предмет	Конструктор LEGO®
Розрізнення властивостей поверхні предметів	Знайди предмет з такою самою поверхнею, як ця	Цеглинки та пластини LEGO®, різні за величиною (DUPLO®, SYSTEM)
Визначення матеріалу, з якого зроблені предмети	Відбери дерев'яні (металеві, пластмасові тощо) предмети	Предмети, виготовлені з різних матеріалів, — дерев'яні, металеві, пластмасові, цеглинки LEGO®

### **Соціально-побутове орієнтування**

Розуміння й відображення у мовленні ознак і якостей предметів найближчого оточення та їх призначення	Знайди предмет (іграшку), який (яку) я назву. Розкажи, що ти про нього (неї) знаєш, поясни його (її) призначення	Предмети найближчого оточення, іграшки LEGO® з чітко вираженими ознаками (5–7), цеглинки LEGO® DUPLO®
Уявлення про професії та працю дорослих. Відображення в мовленні	Людей яких професій ти бачиш перед собою. Розкажи, що робить кухар (лікар, пожежник, шофер і тощо)?	LEGO® чоловічки різних професій
Орієнтування в навколишньому світі. Відображення в мовленні	Назви свійських, екзотичних тварин; опиши їх	Свійські й екзотичні тваринки LEGO®



### **Орієнтування в просторі**

Орієнтування в просторових ознаках предметів найближчого оточення	Покажи сторони іграшки (праву й ліву, верхню й нижню, передню й задню). Покажи сторони шафи	Цеглинка LEGO® DUPLO®, іграшкова шафа
Орієнтування в приміщеннях дитячого садка; на ділянці й території дитячого садка	Покажи мені, як пройти до кухні, кабінету медичної сестри, вчителя-логопеда тощо. Знайди предмет, що знаходиться у вказаному напрямку	Конструктор LEGO®, моделі кабінетів, ділянки, території дошкільного закладу
Орієнтування в просторі «від себе» і «від предметів»	Знайди й покажи, що знаходиться праворуч (ліворуч), попереду (позаду) від тебе (від заданого предмета)	LEGO® чоловічок (хлопчик/дівчинка), конструктор LEGO®
Орієнтування за допомогою збережених аналізаторів	Іди за вказаними орієнтиром. Покажи рукою в бік звучного предмета (легке постукування цеглинками одна об одну)	Кольорові, світлові орієнтири, цеглинка LEGO® (від 5 до 7 орієнтирів, предметів)
Моделювання простору	Створи модель кабінету	Аркуш картону, набір деталей конструктора LEGO® (від 5 до 7 деталей)

## **Список використаних і рекомендованих джерел**

1. Алієва Е. Лего-конструювання на розвивальних заняттях // — Психолог дошкілля. — 2014. — № 9 — С. 25-26.
2. Базовий компонент дошкільної освіти (нова редакція) // Дошкільне виховання. — 2012. — № 7. — С. 4 – 24.
3. Біла І. Повернімо дитині дитинство // Дошкільне виховання. — 2013. — № 7. — С.17-18.
4. Боровик І. Г. Дихаємо правильно – легко розмовляємо. – Х.: Ранок, 2009. – 64 с.
5. Боровик І. Г. Необхідно всім малятам звуки чітко вимовляти. – Х.: Ранок, 2009. – 64 с.
6. Впевнений старт. Програма розвитку дітей старшого дошкільного віку. – Тернопіль: «Мандрівець», 2012. – 104 с.
7. Галанов О. Психічний і фізичний розвиток дитини від трьох до п'яти років: посібник для працівників дошкільних освітніх закладів і батьків – Х.: Ранок, 2009. – 96 с.
8. Герасименко К., Онищук М. Використання LEGO у здоров'язбережувальній технології // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2014. – №5 – С. 37-41.
9. Геращенко Т. Розвиваємо мовлення з LEGO: дидактичні ігри // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2014. – №5 – С. 33-35.
10. Граючись учимось. Англійська мова: програма та методичні рекомендації С. Гунько, Л. Гусак, З. Лещенко та ін. – К.: Редакції газет з дошкільної та початкової освіти, Бібліотека «Шкільного світу», 2013. – 88с.
11. Гурковська Т. Конструктор як засіб атрибутивного забезпечення гри // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2014. – №5 – С. 7-9.
12. Дитина. Програма виховання і навчання дітей від двох до семи років/ наук. кер. Проскура О.В., Кочина Л.П., Кузьменко В.У., Кудикіна Н.В. – К.: ВЦ Київський університет ім. Б. Грінченка. – 2012. – 492 с.
13. Дитина в дошкільні роки. Комплексна додаткова освітня програма – Запоріжжя: ЛІПС, 2011. – 188 с.
14. Загальна психологія / За ред. Скрипченко О.В., Долинської Л.В., Огороднійчук З.В. та ін. – К.: Либідь, 2005 – 464 с.
15. Ибука М. После трех уже поздно. – М.: Олта, 2003. – 64 с.
16. Крутій К. Скарбничка ігор для розумних батьків і кмітливих дітлахів / автори та укл. К.Крутій, Н. Маковецька. – 3-тє вид., виправ. – Запоріжжя: ТОВ ЛІПС ЛТД, 2010. – 220 с.
17. Ладивір С. О. Розвивальний потенціал гри: використовуємо сповна // Практичний психолог: Дитячий садок. – 2015. – №2 – С.4-8.
18. Ладивір С. О. Стимулювання дітей до самостійної творчої гри. // Практичний психолог: Дитячий садок. –2015. – №2 – С.9-14.

19. Некрасова З. Перестаньте детей воспитывать – помогите им расти / З. Некрасова, Н. Некрасова. – М.: ООО Издательство София, 2007. – 416 с.
20. Нечипорук Н. Розвивальні ігри для дошкільників / Н.І. Нечипорук, О.П. Томей. – Х: Основа, 2007. – 192 с.
21. Організація ігрової діяльності дітей дошкільного віку. Авт.-упор. А.П. Бурова, Тернопіль: Мандрівець, 2010. – 296 с.
22. Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти. Навчально-методичний посібник за ред. Г.С. Тарасенко, Київ: Слово, 2010. – 340 с.
23. Піроженко Т.О. Особистість дошкільника: перспективи розвитку, Тернопіль: Мандрівець, 2010. – 136 с.
24. Поніманська Т.І. Дошкільна педагогіка – К.: Академвидав, 2004. – 456 с.
25. Про розроблення програм для дошкільної освіти. Інструктивно-методичний лист Міністерство освіти і науки України від 28.02.2013 № 1/9-152.
26. Проценко О. Розвиток здібностей та обдарувань у дошкільників / Оксана Проценко. – К.: Шкільний світ, 2011. – 128 с.
27. Радість творчості. Програма художньо-естетичного розвитку дітей раннього та дошкільного віку, Тернопіль: Мандрівець, 2014. – 72 с.
28. Розвиток креативних здібностей у дітей дошкільного віку / упор. Молодушкіна І.В. – Х.: Основа, 2011. – 204 с.
29. Рома О. Конструктори LEGO Education як засіб формування пізнавальної сфери дітей дошкільного віку // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2013. – №2. – С. 10-17.
30. Рома О. Логіко-математичний розвиток дошкільників засобами конструктора LEGO: тренінг для педагогів // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2014. – №5. – С.14-19.
31. Українське дошкільля. Програма розвитку дитини дошкільного віку, Тернопіль: Мандрівець, 2012. – 264 с.
32. Я у Світі. Програма розвитку дитини дошкільного віку (нова редакція), частина II. – К.: МЦФЕР-Україна. - 2014. – 452 с.
33. Elkind D. The Wisdom of Play: How Children Learn to Make Sense of the World / D. Elkind.
34. Fatai I.A. Children's Active Learning Through Unstructured Play in Malaysia/ I.A. Fatai, A. Faqih, W/K/ Bustan // Journal of the Association for Childhood Education International. – Jul/Aug 2014 – Vol.90 (№ 4). – Pp. 259-264.
35. Gonzalez-Mena. Infants, Toddlers and Caregivers: A Curriculum of Respectful, Responsive Care and Education/Janet Gonzalez – Mena, Dianne Widmeyer Eyer. – 8<sup>th</sup> ed. – McGrawHill, 2009 – 370 p.
36. Lee S. The Best Advice I Ever Got: A Parents Guide/ Sally Lee. – Hinkler Books, 2006. – 468 p.

37. Whitebread D. The importance of Play: A report on the value of children's play with a series of policy recommendations/D. Whitebread, M. Basilio, M.Kuvalja, M.Verma. – University of Cambridge, April 2012.
38. The Whole Child Development Guide. – LEGO Group, 2004. – 238 p.







# Тільки разом до навчання через гру.

Дізнавайтеся більше на [LEGOFoundation.com](https://LEGOFoundation.com)

Слідкуйте за нами на Twitter [@LEGOFoundation](https://twitter.com/LEGOFoundation)

Пишіть нам на [LEGOFoundation@lego.com](mailto:LEGOFoundation@lego.com)



The LEGO Foundation

Koldingvej 2

7190 Billund, Denmark

CVR: 12 45 83 39