**Розділ 4.**

**Гра по-новому навчання по-іншому з LEGO**

**Тема: Технології, інженерія (STEM)**

**План**

1. Філософське тлумачення поняття «гра».
2. Ігрові технології одна як форма навчання молодших школярів.

**Гра** − [діяльність](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D1%96%D1%8F%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%96%D1%81%D1%82%D1%8C) людини з моделювання іншого виду діяльності з [розважальною](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%BE%D0%B7%D0%B2%D0%B0%D0%B3%D0%B0) чи [навчальною](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B0%D0%B2%D1%87%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D1%8F) [метою](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B5%D1%82%D0%B0). Гра відрізняється від [роботи](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%B0%D1%86%D1%8F) тим, що не ставить перед собою *безпосередньо корисної* [*мети*](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B5%D1%82%D0%B0) (хоча сама гра може мати свою власну корисність), а також тісно межує з [мистецтвом](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%86%D1%82%D0%B2%D0%BE), хоч зазвичай не створює художніх [цінностей](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A6%D1%96%D0%BD%D0%BD%D1%96%D1%81%D1%82%D1%8C).

Гра проходить за певними правилами, які встановлюють обмеження на дії гравця.

Ігри часто мають чітко встановлені правила. Відхилення гравця від правил у таких іграх зазвичай розглядається іншими гравцями як [шахрайство](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D1%85%D1%80%D0%B0%D0%B9%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE), і призводить до [конфліктів](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BD%D1%84%D0%BB%D1%96%D0%BA%D1%82), [образ](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%B0), припинення гри.

У грі може брати участь один або кілька гравців. У грі, що розрахована на одну людину, гравець ставить перед собою складне завдання, яке намагається розв’язати, дотримуючись встановлених для себе правил. Ігри для багатьох гравців часто ставлять перед собою завдання виграти, здобути [перемогу](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%BC%D0%BE%D0%B3%D0%B0) над іншими, тобто гра є [змаганням](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%BC%D0%B0%D0%B3%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D1%8F). У іграх з елементами змагання гравці можуть утворювати [команди](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D0%B0) − колективи, які намагаються досягти спільної мети. Відповідні ігри називаються [командними](https://uk.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D0%BD%D0%B0_%D0%B3%D1%80%D0%B0&action=edit&redlink=1).

Поняття **«Гра»** включає в себе величезний спектр уявлень, і різні автори по-своєму підходять до трактування цього визначення.

Так, наприклад, згідно з Д. Г. Миду гра − це процес, в якому дитина, наслідуючи дорослим, сприймає їх цінності та установки і вчиться виконувати певні ролі.

Н. Д. Ушинський зазначає, що «гра − розвиток душі», а Л. С. Виготський охарактеризував гру як першу школу виховання дитини, як арифметику соціальних відносин. Є оригінальні формулювання терміна «гра».

Дослідження теорії гри почалися ще в другій половині XIX століття, і найзначнішими, на наш погляд, є роботи К. Гросса, Г. Спенсера, Ф. Бойтендака, Е. Л. Покровського, Ф. Шиллера, Ф. Фребеля, К. Бюлера та багато інших.

Гра як елемент культури – явище соціальне. Це відносно самостійна діяльність дітей і дорослих, що забезпечує потребу людей у відпочинку, розвагах, пізнанні, в розвитку духовних і фізичних сил. Для гри характерне яскраве виявлення емоцій, творчих здібностей, ініціативи. Позитивні емоції можуть спонукати учасників до високого ступеня активності і до творчого підходу у розв’язанні тих чи інших ігрових завдань.

Упродовж життя людина грає ту чи іншу соціальну роль, що відведена їй у суспільстві. За життя людина програє багато ролей і до виконання кожної із них готується сама або її готує суспільство.

У дитячі роки гра є основним видом діяльності людини. За її допомогою діти пізнають світ. Без гри дітям жити нудно, нецікаво.

В. Сухомлинський писав: «В грі розкривається перед дітьми світ, розкриваються творчі можливості особистості. Без гри немає і не може бути повноцінного розумового розвитку».

У грі найповніше проявляється індивідуальні особливості, інтелектуальні можливості, нахили, здібності дітей. Гра належить до традиційних і визнаних методів навчання і виховання, дошкільників, молодших школярів і підлітків. Цінність цього методу полягає в тому, що в ігровій діяльності освітня, розвиваюча й виховна функція діють у тісному взаємозв’язку. Гра як метод навчання організовує, розвиває учнів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує особистість.

Гра допомагає задовільнити дитячу допитливість, залучити їх до активного пізнання оточуючого світу, оволодіти способами пізнання зв’язків між предметами та явищами.

Часто гру називають творчою діяльністю. Це пояснюється тим, що гра, по-перше, – це відображення життя.

По-друге, наслідування в грі пов’язане з роботою уяви. Дитина не копіює дійсність, вона комбінує різні враження життя з особистим досвідом.

По-третє, дитяча творчість проявляється у задумі гри і в пошукових засобах для її реалізації. Однак учні довго не виконують свій задум, не готуються до виконання ролей. Вони виражають свої прагнення в даний момент. Тому гра – завжди імпровізація, як би ретельно вона не була підготовлена.

Гра по своїй суті багатофункціональна, вона сприяє виконанню гармонійно розвинутої особистості.

***Отож, можемо виділити такі функції гри в процесі формування культури поведінки: моделюючу, інформуючу, формуючу, кори гуючу, стимулюючу.***

**Моделююча** – полягає в ознайомленні дітей з різноманітними видами діяльності людей та стосунками, які виникають між ними. Це сприяє підготовці дітей до майбутнього соціального розвитку.

**Інформуюча** – передбачає ознайомлення дітей з правилами та нормами поведінки, формування знань, понять і уявлень про етичні норми, форми та способи поведінки, про суспільне визнані моральні якості особистості.

**Формуюча** – в процесі гри нагромаджується досвід культурної поведінки, а після багаторазового повторення формується звичка поводитися культурно. Гра сприяє розвитку моральних якостей особистості. Значна емоційна напруга будь-якої цікавої, правильно організованої гри − запорука формування стійких знань про норми та вимоги суспільної моралі, що сприяє розвитку інтелектуального компонента культури поведінки.

**Коригуюча** – дає змогу виявити рівень сформованості культурної поведінки, виділити недоліки, що визначає вибір учителем тем занять, форм і прийомів роботи, а також засобів виховного впливу для кожного окремого учня.

**Стимулююча** функція забезпечує оптимістичний тон спілкування, створює позитивний емоційний настрій.

Таким чином, гра – вкрай необхідне явище в житті дитини, оскільки вона є проявом природної потреби в діяльності, у якій дитина пізнає і перетворює навколишню дійсність, світ речей, людей, саму себе, одночасно розвиваючи свої здібності.

**Технології, інженерія (STEM).**

**STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics)** − [наука](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B0%D1%83%D0%BA%D0%B0), [технології](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D1%96%D1%97), [інженерія](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D0%BD%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B5%D1%80%D1%96%D1%8F), [математика](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0). Цим терміном традиційно окреслюють підхід до освітнього процесу, відповідно до якого основою набуття знань є проста та доступна візуалізація наукових явищ, що дає змогу легко охопити і здобути знання на основі практики та глибокого розуміння процесів. Акронім STEM був запропонований в 2001 році для позначення революційного тренду в освітній та професійній сферах науковцями [Національного наукового фонду США](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B0%D1%86%D1%96%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B8%D0%B9_%D0%BD%D0%B0%D1%83%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D0%B9_%D1%84%D0%BE%D0%BD%D0%B4) (незалежне агентство при урядові США, що забезпечує фундаментальні дослідження та освіту у всіх галузях науки, окрім медицини).

STEM-підхід є необхідною складовою для задоволення зростаючих потреб суспільства практично в усіх сферах. Наприклад, цей підхід застосовується в медицині, агропромисловому комплексі, енергетиці, робототехніці, ІТ, транспорті, промисловому та цивільному будівництві, тощо.

STEM-освіта не лише спрямовує увагу на природничо-науковий компонент навчання та інноваційні технології, але й активно розвиває творчу складову особистості та критичне мислення.

Розвиток особистості із застосуванням STEM-підходу можливий не лише в навчальних закладах, але й в дошкільному віці з використанням STEM-іграшок. Такі іграшки вчать досліджувати та опановувати закони природи, а також дають уявлення про те, як функціонує наш світ.

Для просування сучасних підходів в галузі освіти в Україні було створено [Інститут модернізації змісту освіти](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D0%BD%D1%81%D1%82%D0%B8%D1%82%D1%83%D1%82_%D0%BC%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D1%80%D0%BD%D1%96%D0%B7%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%97_%D0%B7%D0%BC%D1%96%D1%81%D1%82%D1%83_%D0%BE%D1%81%D0%B2%D1%96%D1%82%D0%B8) (ІМЗО).

Згодом, ініціативу підтримали провідні компанії, що працюють на території України: [Ericsson](https://uk.wikipedia.org/wiki/Ericsson), [Intel](https://uk.wikipedia.org/wiki/Intel), [Melexis](https://uk.wikipedia.org/w/index.php?title=Melexis&action=edit&redlink=1), [OSTCHEM](https://uk.wikipedia.org/wiki/OSTCHEM), [Syngenta](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B8%D0%BD%D0%B3%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%B0), НАЕК [«Енергоатом»](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%95%D0%BD%D0%B5%D1%80%D0%B3%D0%BE%D0%B0%D1%82%D0%BE%D0%BC). В результаті була створена Коаліція STEM-освіти в Україні та громадська організація «Центр «Розвиток соціальної корпоративної відповідальності», що об’єднує 38 компаній. Коаліція STEM-освіти – це платформа для об’єднання компаній, навчальних закладів, асоціацій, експертних організацій, муніципалітетів та ЗМІ заради підвищення якості STEM-освіти в Україні.

**Завдання Коаліції STEM-освіти:**

1. Розробка рекомендацій для МОН України щодо викладання STEM-дисциплін.
2. Організація профорієнтаційних проектів для молоді.
3. Навчання вчителів та викладачів інноваційним підходам до викладання STEM-дисциплін.
4. Створення можливостей для експериментальної та дослідницької роботи у навчальних закладах.
5. Проведення науково-технічних конкурсів, олімпіад, квестів, хакатонів тощо.
6. Створення інформаційних майданчиків (сайт, соціальні мережі) для популяризації STEM-освіти.
7. Налагодження міжнародної співпраці.

В результаті спільної діяльності для школярів Києва та Київської області був організований проект «STEM: професії майбутнього». Проект тривав з грудня 2016 року до квітня 2017 року. У ньому взяли участь близько 400 учнів десятих класів. Завданнями проекту було зацікавити школярів природничими науками, показати різноманітність і взаємопов’язаність різних професій, мотивувати до осмисленого вибору професії, основаному на особистих уподобаннях, а також популяризувати інженерно-технічні професії серед дівчат. Протягом роботи програми учні відвідували заняття з фізики, хімії, біології, в рамках навчальної програми відвідували різні підприємства. На підприємствах відбувалася візуалізація професій і дисциплін, з якими школярі знайомилися під час занять.

Сьогодні STEM-підходи застосовуються в різних школах по всій території України. Над такими ж цілями працює позашкільна STEM-освіта – різноманітні гуртки, олімпіади, діяльність [Малої академії наук](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D0%BB%D0%B0_%D0%B0%D0%BA%D0%B0%D0%B4%D0%B5%D0%BC%D1%96%D1%8F_%D0%BD%D0%B0%D1%83%D0%BA_%D0%A3%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD%D0%B8). Також організовують різноманітні конкурси та заходи: [Intel Techno Ukraine](https://uk.wikipedia.org/w/index.php?title=Intel_Techno_Ukraine&action=edit&redlink=1), [Intel Eco Ukraine](https://uk.wikipedia.org/w/index.php?title=Intel_Eco_Ukraine&action=edit&redlink=1), Фестиваль інноваційних проектів [«Sikorsky Challenge»](https://uk.wikipedia.org/w/index.php?title=Sikorsky_Challenge&action=edit&redlink=1).

У наступні роки проект «STEM: професії майбутнього» повинен отримати свій розвиток на території всієї України. Відкрито Всеукраїнський науково-методичний віртуальний STEM-центр (ВНМВ STEM-центр).

Система вже закріплена на рівні законодавства України, зокрема ректори інститутів післядипломної педагогічної освіти отримали «Методичні рекомендації щодо впровадження STEM-освіти у загальноосвітніх та позашкільних навчальних закладах України на 2017/2018 навчальний рік». В цьому документі зазначено, що «головна мета STEM-освіти полягає у реалізації державної політики з урахуванням нових вимог Закону України «Про освіту» щодо посилення розвитку науково-технічного напряму в навчально-методичній діяльності на всіх освітніх рівнях; створенні науково-методичної бази для підвищення творчого потенціалу молоді та професійної компетентності науково-педагогічних працівників. Основні ключові компетентності концепції «Нової української школи», а саме: спілкування державною та іноземними мовами, математична грамотність, компетентності в природничих науках і технологіях, інформаційно-цифрова грамотність, уміння навчатися впродовж життя, соціальні й громадянські компетентності, підприємливість, загальнокультурна, екологічна грамотність і здорове життя, гармонійно входять в систему STEM-освіти, створюючи основу для успішної самореалізації особистості і як фахівця, і як громадянина».

Впровадження STEM-освіти здійснюється відповідно до освітніх законів України та Наказу Міністерства освіти і науки України від 17.05.2017 № 708 «Про проведення дослідно-експериментальної роботи всеукраїнського рівня за темою «Науково-методичні засади створення та функціонування Всеукраїнського науково-методичного віртуального STEM-центру (ВНМВ STEM-центр)» на 2017-2021 роки» тощо.

***STEM-освіта, це такий підхід до навчання дитини, коли за основу беруть не набуття знань, а вміння їх здобути, застосувати, не втрачаючи при цьому себе, як особистості. Отримати знання не окремими предметами, а за допомогою інтеграції чотирьох напрямів в єдине ціле.***

Нова українська школа, це концепція і її базові поняття полягають в тому, що в школі дітям потрібно дати не лише теорію, а навчити знайти потрібні знання, застосувати їх, вміти критично мислити.

Фактично, це все лежить в основі STEM-освіти:

* формування фахових і соціальних компетентностей (компетентність-комбінація знань, умінь, навичок, цінностей, яка є результатом навчання
* формування наукового сприйняття світу
* розвиток індивідуальності
* Нову українська школа, це три рівні освіти – початковий рівень, базовий рівень, профільний рівень.

Завдання початкової освіти – спонукати дитину до бажання отримувати знання, до самостійних досліджень, до створення своїх найпростіших проектів.

Завдання базового рівня – зацікавити учнів природничо-математичними науками, навчити застосовувати їх на практиці для вирішення завдань у технологіях.

Завдання профільного рівня – сприяти правильному вибору подальшої освіти: науково-дослідна діяльність, змагання, проекти, розробки стартапів.

**У рамках реформи «Нова українська школа» усі перші класи одержать безкоштовні набори LEGO для використання під час уроків.**

На сьогодні конструктори LEGO є незамінним матеріалом для занять з дітьми у закладах дошкільної освіти і в початковій школі. LEGO-технологія цікава тим, що об’єднує в собі елементи гри та експериментування. Кожен педагог знайшов у ній щось корисне для себе − музичні керівники вивчають ноти за допомогою конструктора, учитель фізкультури використовує цеглинки як нестандартне обладнання, практичний психолог проводить тестування та релаксаційні вправи. За допомого LEGO діти вивчають математику, мову, знайомляться з довкіллям і навіть малюють цеглинками! Конструктор є надійним помічником у роботі вчителів-логопедів і корекційних педагогів. І така популярність цілком обґрунтована.

По-друге, заняття з LEGO урізноманітнюють та вдосконалюють навчальний процес, роблять його цікавішим для дітей. Заняття в ігровій формі створюють неповторну атмосферу психологічного комфорту і проходять без нервового напруження, що позитивно позначається на якості засвоєння матеріалу.

**LEGO-технологія:**

* формує вміння розв’язувати проблемні завдання, ставити мету, міркувати про подальшу роботу, розробляти план дій;
* розвиває творче мислення;
* розвиває мовлення ― діти вчаться детально пояснювати свої дії, пояснювати міркування, надавати чіткі та зрозумілі інструкції, розповідати історії, висловлювати власні думки;
* формує вміння співпрацювати, зокрема, уміння працювати в парах чи групах, ділитися матеріалами, уміння вчитися у своїх однолітків, дослухатися до їхніх ідей та пропонувати власні, уміння аналізувати ідеї та обирати раціональніші, уміння розподіляти ролі та обов’язки;
* розвиває сенсорне сприйняття, допомагає формувати уявлення про зовнішні властивості предметів: форму, величину, колір, положення у просторі;
* розвиває дрібну моторику;
* формує цілісну систему уявлень дитини про навколишній світ, збагачує життєвий досвід дитини.

**Робота за LEGO-технологією**

Організовуючи заняття з використанням LEGO передусім доречно пам’ятати, що вони мають приносити дитині радість, проходити в спокійній емоційно сприятливій атмосфері без страху оцінювання. Учні повинні мати можливість самостійно виконувати завдання. Не варто відповідати за дитину на питання, слід усіляко підштовхувати її до знаходження відповіді. Для цього потрібно використовувати приклади, навідні запитання, уточнення, звертатися до життєвого досвіду дитини. Велике значення в іграх-вправах з LEGO має текст. Він повинен бути веселим, доступним для розуміння дітей, відповідним їхньому віку.

Спочатку необхідно дати дітям можливість ознайомитися з деталями конструктора шляхом виконання простих, недовготривалих завдань. Акцентують увагу на кількості штирів, називають цеглинку за їхньою кількістю (цеглинка 2 × 2, цеглинка 2 × 4). Такий підготовчий етап навчить дітей швидко знаходити необхідну деталь за вказівкою дорослого.

### Приклади застосування LEGO-технології

#### 1. Розвиток мовлення

Матеріали: цеглинки  LEGO DUPLO різних кольорів та форм у достатній кількості, кольорові зображення овочів, аркуші паперу формату А4 коричневого чи зеленого кольору.

Лексична тема «Овочі».

**Вправа 1**

Цеглинки розкладають у довільному порядку та вільному доступі перед дітьми.

Запитання та завдання дітям:

* Які овочі ви знаєте?
* Знайдіть цеглинку, схожу на огірок (помідор, моркву…).
* Які ще овочі можуть бути такого само кольору, як помаранчева цеглинка?
* Цеглинки яких кольорів у вас залишились? Чи існують овочі білого кольору? Які? А коричневого?
* Чи існують овочі блакитного кольору? А що буває блакитним?

**Вправа 2**

Педагог пропонує дітям: «Посадімо з вами город. Візьмемо грядку (аркуш паперу) та посередині посадимо помаранчеву моркву. Вгорі над морквою посадимо огірочки. Якого вони кольору? А який червоний овоч ми можемо посадити внизу грядки? Місце для біленького часнику та коричневої картоплі ви можете обрати самі. Де ви посадили часник? А картоплю?» (Педагог промовляє та показує порядок розташування цеглинок відповідного кольору.)

**Вправа 3**

Завдання для роботи в парах: оберіть цеглинки однакового кольору. На які овочі вони схожі кольором? Чому ви обрали саме такий колір?

**Вправа 4. Гра «Яка цеглинка зникла?»**

Педагог запитує: «Що ми можемо приготувати з овочів? Я хотіла приготувати борщ та салат, але якихось овочів бракує!» Педагог виставляє цеглинки та промовляє: червоні томати, помаранчева морква, зелений огірочок, білий часничок та коричнева картопля. Діти заплющують очі, педагог ховає одну з цеглинок, діти відгадують, якої саме цеглинки-овоча бракує.

**Вправа 5**

Щоб зібрати цеглинки після завершення заняття можна запропонувати дітям привезти всі овочі до овочесховища (коробки, у якій зберігається конструктор).

#### 2. Навчання грамоти

Завдання

1. Визнач та покажи за допомогою цеглинок кількість звуків у слові.

2. Визнач та покажи за допомогою цеглинок кількість складів у слові.

3. Візьми стільки цеглинок, скільки складів у слові.

4. Визнач та покажи за допомогою цеглинок кількість слів у реченні.

5. Якщо почуєш звук [р], то підійми червону цеглинку, а звук [л] − зелену.

6. Виклади з цеглинок літеру...

#### 3. Вправи для розвитку орієнтування у просторі

1. Постав цеглинку на праву (ліву) руку, підніми цеглинку догори.

2. Поклади цеглинку посередині аркуша; праворуч; ліворуч; угорі; внизу аркуша. (Цю вправу можна обіграти: розташування цеглинок пов’язати із садінням городу, розташуванням зірок у небі, слідами тварин, будь-чим, що зацікавить дитину.)

3. Створи із цеглинок картину на аркуші.

4. Побудуй будиночок для тваринок.

Педагог пропонує дитині взяти базову пластину для LEGO (наприклад, 8× 8).

Інструкція. Ліворуч по краю пластини постав два прямокутники зеленого кольору, праворуч − два прямокутники синього кольору, позаду − два квадрати жовтого кольору. Зверху постав таку само пластину. На першому поверсі житиме мишка. На другому поверсі − лисичка.

#### 4. Формування фонематичного сприйняття

1. «Повтори ритм». Відстукування ритму цеглинками.

2. Вправа для дихання «Повітряні перегони». За допомогою дихання перемістити цеглинку з одного кінця столу до іншого (можна виконувати цю вправу на швидкість).

#### 5. Фізкультхвилинки з LEGO

**Руханка**

Діти беруть одну цеглинку.

1. Знайди дитину з цеглинкою такого саме кольору, як у тебе, і стань поруч із нею.

2. «Сині», поміняйтеся місцями із «жовтими», а «зелені» − із «червоними».

Діти беруть кілька цеглинок.

3. Підійміть руку вгору із зеленою (червоною, …) цеглинкою!

4. Хто швидше перенесе та збере цеглинки?

**Пальчикова гімнастика «Веселі цеглинки»**

|  |  |
| --- | --- |
| Ми цеглинки в руки взяли  І місцями поміняли.  Потім міцно їх з’єднали,  Вгору високо кидали.  Раз-два, не роняй,  А швиденько заховай! | (Беруть у кожну руку по одній цеглинці (2 ×4).)  (Перекладають цеглинки з однієї руки в другу.)  (Скріплюють дві цеглинки разом.)  (Підкидають цю цеглинку вгору і ловлять.)  (Ховають цеглинку у долонях або за спину.) |

**Пальчикова гімнастика «Музиканти»**

|  |  |
| --- | --- |
| Нам сопілочки заграли: «Ду-ду-ду!»  Барабани застучали: «Ту-ту-ту!»  Ніжно скрипочки заграли: «Ті-ті-ті!»  Піаніно зазвучали: «Ді-ді-ді!»  На гітарі ми заграли: «Да-да-да!»  І в долоні заплескали:«Та-та-та!» | (Беуть одну цеглинку (2 × 4), підносять до губ, імітують рухи пальцями, чітко промовляючи звуки.)  (Цеглинка у правій руці, ударяють нею по лівій долоні.)  (Цеглинку тримають на плечі, як скрипку, пальцем другої руки імітують рухи смичка.)  (Цеглинка лежить на столі, пальцями імітують гру на піаніно.)  (Цеглинка у лівій руці, імітують на ній гру на гітарі.)  (Цеглинка у лівій руці, ударяють нею по правій долоні.) |

***Самомасаж рук «Гусінь»***

|  |  |
| --- | --- |
| На маленьке деревце  Вгору гусінька повзла.  Гілочки всі проповзала,  І листочки не минала…  Потім раптом покотилась,  Завертілась, закрутилась,  Застрибала, заскакала,  Вниз упала і пропала! | (Беруть одну цеглинку (2 × 2), проводять  штирями по тильній стороні долоні  спочатку однієї руки, потім другої.)  (Проводять штирями по кожному  пальчику спочатку однієї руки, потім другої.)  (Крутять цеглинку між долонями по колу.)  (Підкидають цеглинку догори.)  (Міцно затискають цеглинку між долонями.) |