

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области  
основная общеобразовательная школа № 9  
имени Героя Советского Союза И.Д. Ваничкина города Новокуйбышевска  
городского округа Новокуйбышевск Самарской области  
структурное подразделение «Детский сад «Звонкие голоса»

**Сборник**  
**авторских методических разработок**  
**по направлению**  
**«Техническое творчество»**



г. Новокуйбышевск 2023г.

**Под общей редакцией**  
руководителя  
структурного подразделения "Детский сад "Звонкие голоса" государственного бюджетного  
общеобразовательного учреждения  
Самарской области основной общеобразовательной школы № 9 города Новокуйбышевска  
городского округа Новокуйбышевск Самарской области В.Ф. Поваляевой

**Авторы:** старший воспитатель Журавлева М.В., воспитатели Высоцкая Г.В., Якушева О.В., 2023г.

Сборник Авторских методических разработок по направлению «техническое творчество» - это двухлетний опыт работы педагогического коллектива структурного подразделения "Детский сад "Звонкие голоса" ГБОУ ООШ № 9 г. Новокуйбышевска, адресованный главным образом педагогам дошкольного образования. Впрочем, этот сборник не оставит без интереса и родителей (законных представителей) воспитанников.

Сборник охватывает тему «Первые шаги: от LEGO до робототехники». В нем собрана практический опыт работы педагогических работников структурного подразделения "Детский сад "Звонкие голоса" ГБОУ ООШ № 9 г. Новокуйбышевска с воспитанниками, педагогами и родителями по конструированию и робототехнике.

# Оглавление

Введение.....	4
Создание анимационной студии «StikBot».....	5
Детский квест «LEGO-ГО-ГО».....	7
Разработка инженерной книги «Робо-аква-пылесос» как средства развития инженерного мышления детей дошкольного возраста».....	11
«Каталог онлайн игр Лего».....	13
Детский LEGO - квест «Шпионское расследование».....	16
Мастер-класс для педагогов «ЛЕГО-математика, или что за чудесное изобретение...?».....	20
Игровое проектирование русской народной сказки «Теремок» в соответствии с ФГОС ДО.....	25
Сборник схем-конспектов и дидактических карт по LEGO – конструированию.....	28
Сборник дидактических игр «Фантазируем, играем, творим» для работы с конструктором LEGO DUPLO и LEGO Classic.....	40
Мастер-класс для родителей «Удивительный мир LEGO».....	50

## **Введение**

Образование сегодня – это не только система знаний для передачи новому поколению, но и главное средство создания успешного будущего для всего человечества. Именно важность данной роли требует от образования обязательного соответствия целям перспективного будущего, т.е. оно должно обеспечивать изучение не только опыта и достижений предыдущих поколений, но и технологий, которые будут востребованы в будущем.

Без сомнений, в будущем нас ожидает высокотехнологичный мир с огромным количеством различных гаджетов и роботизированных помощников, поэтому так важно формировать у подрастающего поколения интерес к таким предметам как математика, физика, информатика, а также ориентировать детей с самого юного возраста на выбор профессии инженерной направленности.

Робототехника уже давно доказала свою эффективность и как инструмент вовлечения детей в научно-техническое творчество и как образовательная технология посредством которой закладываются основы системного мышления, приобретаются и закрепляются знания естественно-научного цикла.

ЛЕГО-конструирование – одна из самых известных и распространённых ныне педагогических систем, широко использующая трёхмерные модели реального мира и предметно-игровую среду обучения и развития ребёнка. Лего в переводе с датского языка означает «умная игра». В силу своей педагогической универсальности наборы ЛЕГО оказываются наиболее предпочтительными наглядными пособиями и развивающими игрушками. Причём ЛЕГО конструктор побуждает работать, в равной степени, и голову, и руки воспитанника.

Занятия по ЛЕГО-конструированию главным образом направлены на развитие изобразительных, словесных, конструкторских способностей. Все эти направления тесно связаны, и один вид творчества не исключает развитие другого, а вносит разнообразие в творческую деятельность.

Каждый ребенок, участвующий в работе по выполнению предложенного задания, высказывает свое отношение к выполненной работе, рассказывает о ходе выполнения задания, о назначении выполненного проекта.



## *Создание анимационной студии «StikBot»*

*Автор*

*Высоцкая Галина Владимировна*

*воспитатель*

*ГБОУ ООШ № 9 г. Новокуйбышевска*

*структурное подразделение*

*«Детский сад «Звонкие голоса»*

### *Актуальность*

В век информационного прогресса компьютерные технологии быстро входят в нашу повседневную и профессиональную жизнь. Это дает огромные возможности для создания различных инновационных проектов, которые широко используются в работе с детьми. Дошкольное образование не стало исключением. Основной задачей педагогов дошкольного учреждения является выбор инновационных форм и методов организации работы с детьми, которые оптимально соответствуют поставленной цели развития личности. Для меня одной из таких форм стала мультипликация.

Мультипликация - это инновационный метод, который основан на совместной деятельности детей и взрослых, в результате которой создается мультфильм. Это универсальный и удивительный инструмент, позволяющий раскрыть творческие способности ребенка, помочь ему преодолеть страхи и приобрести уверенность в собственных силах. Посредством коллективного создания мультфильмов дети осознают и оживляют свои представления о мире, о счастье, они учатся взаимодействовать друг с другом и со взрослыми.

Создание мультфильма с детьми позволяет поддерживать любое стремление к творчеству, оказывает максимально возможное влияние на развитие в каждом из них свободной творческой личности.

Мультфильм – это сказочный мир, который помогает ребенку развиваться, фантазировать, учиться сопереживать героям, усваивать правила поведения, учиться дружить. В процессе создания мультфильма педагог выступает связующим звеном между ребенком и взрослым для раскрытия их внутреннего мира в процессе увлекательного занятия – создания своими руками анимационного фильма.

Проходя путь создания мультфильма, происходит расширение социального опыта ребенка, активизируются потенциальные возможности и творческие проявления. Опыт создания собственного мультфильма – это игра, позволяющая ребенку думать и говорить образами, понимать себя и окружающий мир, это диалог между внутренним миром ребенка и внешней действительностью.

В настоящее время существует огромное множество мультипликационных техник, таких как песочная анимация, рисованная мультипликация, компьютерная анимация, кукольная анимация и т.д. Сегодня более подробно рассмотрим одну из них, а именно Stop Motion анимацию.

Стоп-моушн – один из стилей анимации, когда фотокадры соединяются в видеоряд. Анимация (лат.) – одушевление. Самый привычный для всех образец stop-motion - это рисованные, пластилиновые мультфильмы. Для создания стоп-моушн анимации существуют специализированные программы, такие как StopMotoin, Dragon Frame/Dragon Stop Motion, StopMotion Pro или Claymation Studio. Эти программы позволяют сразу видеть изображение на компьютере через фотоаппарат и имеют ряд настроек и функций, которые помогают следить за последовательностью кадров, сравнивать кадры и т.д. Но с помощью данных программ детям создать мультфильм без помощи взрослого не просто.

Благодаря появлению StikBot анимационной мини-студии стало возможным создание собственных видеороликов или целых фильмов детьми. С набором Стикбот ребенок сможет

открыть в себе новые способности, ощутить себя креативным режиссером или аниматором!

Что же такое СтикБот, это – одна из самых популярных в мире игрушек. Видео с этими игрушками очень популярно в интернете. Их очень любят просматривать дети. Смотреть чужие анимации конечно интересно, но создавать свои и делиться ими с друзьями куда интереснее.

Стикбот – безграничное поле для творчества и фантазии для детей от 4 лет и взрослых. Юные режиссеры создают на своих смартфонах анимационные ролики, сценарии к которым придумывают самостоятельно, а затем делятся ими друг с другом.

Студия StikBot — сделана из картона, вероятно всего она не будет жить вечно. Однако нетрудно создать собственную студию, покрасив обувную коробку в зеленый цвет. В качестве альтернативы также можете создавать анимации без студии, просто используя фигурки, штатив и специальное приложение на смартфоне.

### **Как начать снимать мультики**

Скачайте бесплатное приложение StikBot Animation для телефона или планшета на App Store или Google Play. Придумайте сюжет, затем установите сцену, разместите на ней фигурки. Начинайте съемки! Как только вы окажетесь на главном экране, нажмите «Остановить видео движения», чтобы записать анимацию. Затем нажмите значок «зеленый квадрат», чтобы добавить изображение в качестве фона.

В этой настройке вы должны выбрать, используете ли вы «зеленую» или «синюю» студию, выбрать фон камеры и поэкспериментировать с чувствительностью, чтобы получить правильное изображение.

Когда вы начинаете запись, очень полезно показывать предыдущий кадр, когда вы перемещаете свой StikBot. Обратите внимание, когда вы нажимаете красную кнопку «голова» записи, голова станет синей. Перемещайте StikBot только тогда, когда голова снова станет красной. Когда вы будете готовы, нажмите красную кнопку еще раз.

После завершения съемок вы можете добавить аудио в свой фильм. В данном приложении существует богатая библиотека звуков, а также можете записать свой собственный голос и выбрать, к какому кадру вы хотите добавить звук.

Самое интересное во время съемок можно добавить другой фон к вашей анимации. Эта функция известна как Chroma Keying. Хроматизация — это процесс «выделения» определенного цвета в вашем видео или фото. Например, если вы используете зеленый экран, все зеленое будет заменено другим фоном.

Нажав на кнопку “Share” поделитесь своим видео и покадровым фото в социальных сетях с друзьями и всем миром!

При съемке мультфильмов не обязательно брать фигурки стикботов, можно использовать лего человечков, фигурки животных, пластилиновые фигурки.

Самостоятельное создание мультипликации еще никогда не было простым и увлекательным одновременно! Дерзайте!



## Детский квест "LEGO-ГО-ГО"

Автор  
Якушева Оксана Викторовна  
воспитатель  
ГБОУ ООШ № 9 г. Новокуйбышевска  
структурное подразделение  
«Детский сад «Звонкие голоса»

**Цель квеста:** развитие познавательной активности детей в процессе организации конструктивно-модельной деятельности.

### Задачи квеста:

- активизировать интерес к познанию окружающего мира;
- помочь детям усвоить новые знания и закрепить ранее изученные;
- создать комфортный эмоциональный настрой, способствующий личностной самореализации;
- воспитывать взаимопонимание и чувство товарищества, формировать умение решать конфликты;
- способствовать развитию мышления, речи, интеллектуальных и творческих способностей, коммуникативных навыков;
- стимулировать инициативность и самостоятельность, исследовательскую и экспериментальную деятельность;
- развивать интерес к конструктивно-модельной деятельности;
- продолжать знакомить с конструктором LEGO и моделировать из него.

Под весёлую музыку команды входят в зал, капитаны представляют свои команды.

Ведущий - пират показывает участникам карту сокровищ, пройдя по которой и выполнив все задания, можно добраться до призов.



Остров Математики



**Первое задание:** составить и выложить из кубиков Лего числовой ряд от 1 до 5. Схемы не даны. Время выполнения задания – 5 минут.

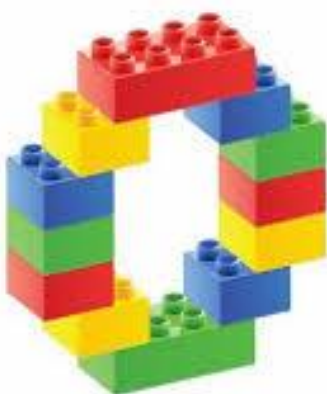
**Второе задание:** решить примеры на сложение и вычитание.

Даны примеры, выложенные из кубиков Лего, нужно решить примеры и записать ответы, используя детали Лего. Время выполнения задания – 5 минут.



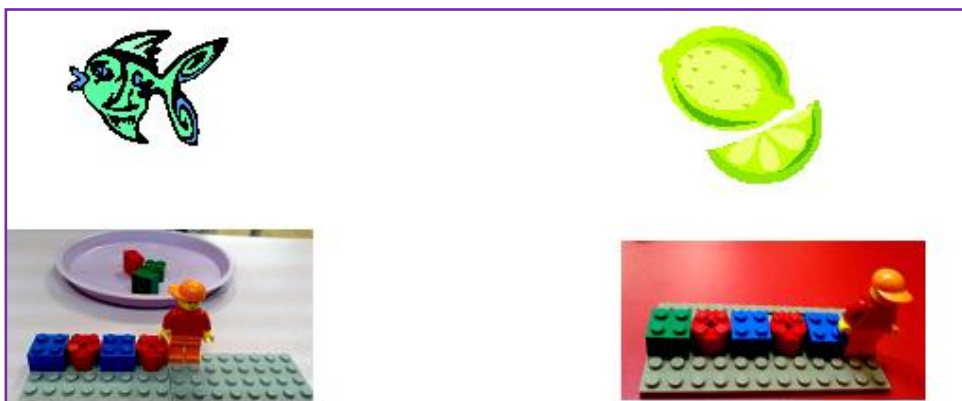
### Остров Азбуки

**Первое задание:** составить и выложить из кубиков Лего все гласные буквы. Схемы не даны. Время выполнения задания – 5 минут.



**Второе задание:** выложить схемы слов «Рыба» и «Лимон» с помощью кубиков Лего. Время выполнения задания – 3 минуты.





## Музыкальный остров

А сейчас я всем предлагаю отдохнуть и размяться! *(выходят все дети на разминку)*

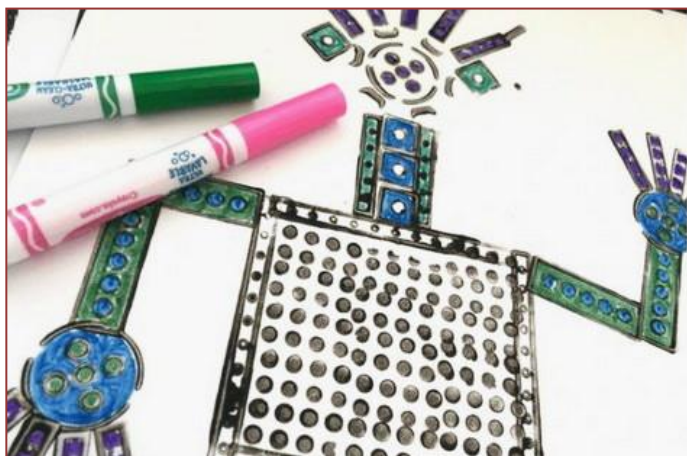
## Музыкальная разминка

### Остров Творчества

**Первое задание:** вспомнить цвета радуги и их порядок, выложить из кубиков Лего радугу.  
Время выполнения задания – 5 минут.



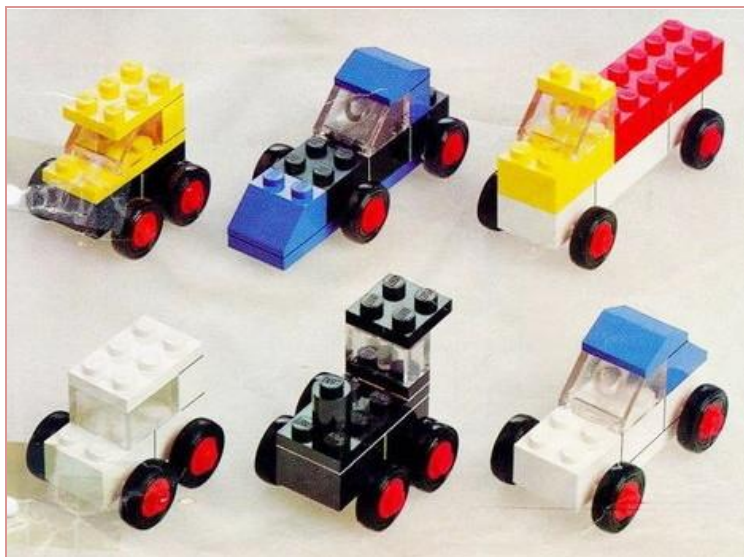
**Второе задание:** нарисовать с помощью кубиков Лего «Волшебные цветы». Окуните шипы кубиков в краску, чтобы рисовать ими! Печатайте узоры на бумаге, дорисовывайте и раскрашивайте их. Время выполнения задания – 7 минут. Дать название своему цветку.



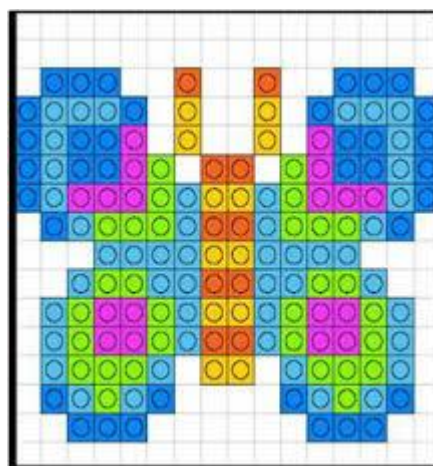
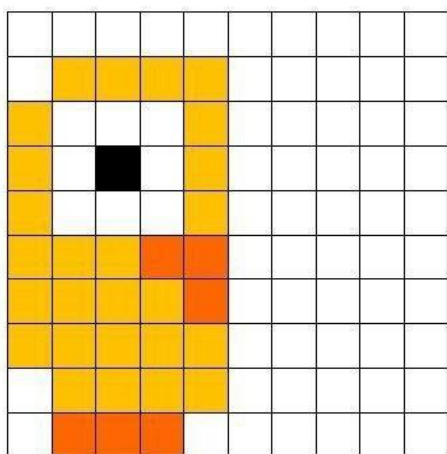
## Остров

### Изобретателей

**Первое задание:** из ограниченного количества деталей Лего собрать мини-автомобиль, придумать ему название, рассказать для чего он служит. Время выполнения задания – 10 минут.



**Второе задание:** выложить на скорость вторую часть симметричного узора, рассказать, какой персонаж получился.



### Рефлексия

Воспитатель вместе с детьми рассматривает получившиеся постройки.

- Было ли интересно на нашем веселом LEGO квесте? Что нового вы узнали? Что больше всего вам понравилось? Что вызвало у вас затруднение?

Подведение итогов.

Вручение подарков.



# Разработка инженерной книги «Робо-аква-пылесос» как средства развития инженерного мышления детей дошкольного возраста»

Автор  
Журавлева Марина Владимировна,  
старший воспитатель  
ГБОУ ООШ № 9 г. Новокуйбышевска  
структурное подразделение  
«Детский сад «Звонкие голоса»

**Актуальность**  
Загрязнение естественных водоемов отражается на всей экосистеме и угрожает последствиями для человека. Особенно это касается жителей близко расположенных территорий.  
Чаще всего реки, озера или пруды засоряются бытовыми отходами, стволами деревьев, которые утонули в воде, илом. Данные элементы ухудшают состояние водоема, как места жизнедеятельности живых организмов, за счет процессов разложения и выделения опасных веществ. Объемные части становятся механической преградой для продвижения в воде плавательных средств, способствуют застою воды и тормозят процессы самоочищения.  
А наша проблема заключается в очень грязном озере, которое находится в черте города. Рядом с озером, когда-то была биофабрика, на которой искали лекарство от бубонной чумы. Все лекарства испытывали на животных, а тех животных, которые умирали, закапывали под это озеро (его тогда еще не было). Соответственно, в этом озере есть трупный яд, купаться там категорически нельзя.

**Постановка проблемы**  
Мы задумались, как же сделать так, чтобы это озеро стало одним из любимых мест горожан и одним из достопримечательных мест нашего города.

**Поисковый этап**

**Цель:** очищение и благоустройство озера

**Задачи:**  
-познакомиться с очистительными сооружениями  
-выяснить, как повлияла экология вокруг озера на здоровье людей  
-изучить строение фильтра  
-собрать информацию по данной проблеме  
-воспитывать положительное отношение к окружающей среде  
-создать робо-аква-пылесос

**Проблема:**  
Мы задумались, как же сделать так, чтобы возле этого озера было приятно находиться, и каким образом можно очистить водоем, а весь мусор преобразить во что то полезное.  
И решили, что нужно сделать такой аппарат, который помог нам в решение этой проблемы.

**Гипотеза:** воду можно очистить и обеззаразить, а мусор извлечений из водоема преобразовать в удобрение.

**Аналитический этап**

**Сбор информации**

Побывали на экскурсии на озере «Сакулино» и убедились в бедственном положении водоема.

Посетили городскую библиотеку и изучили книгу «История города», дополнили свои знания сведениями из интернет-ресурсов.

### Построили алгоритм действия:

Построить макет района, находящегося в непосредственной близости от озера :

- Пляжная зона;
- Игровая площадка;
- Жилые дома;
- Клубы;

Разработать и сконструировать Робо-аква-пылесос;

Составить Инженерную книгу.

### Материальные ресурсы:

- Lego classik ;
  - Lego DUPLO;
  - бросовый материал;
  - фотоаппарат;
  - видеокамера.
- Информационные:
- энциклопедии; книги
  - интернет;
  - сотрудничество с библиотекой;
  - экологами города;
  - жителями близлежащих домов

Испарения из засоренной воды поступают в воздух. Мусор приобретает мелкодисперсную форму и действует на дыхательные пути и иммунитет. Невозможные условия для нормальной жизнедеятельности водных видов флоры и фауны приводят к исчезновению некоторых их видов. Эти факты подтверждают актуальность биологической очистки водоемов и разработки новых методов для этого.



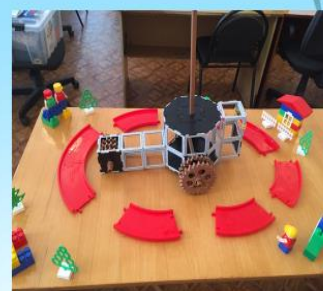
Совместно с детьми была проведена экспериментальная деятельность по очищению воды.

Просмотр фильмов, мультфильмов на данную тему.

Врач детского сада провела беседу с детьми о вреде грязной воды на кожу и здоровье человека.

### Практический этап

Были построены -дома и парковая зона из конструктора Lego Bauer -робо-аква-пылесос из конструктора polydron



### Схема строения робо-аква-пылесоса



### Схема парковой зоны



### выводы по проекту

Выполнив данный проект, мы достигли своей цели – очистили и благоустроили озеро.

В результате проделанной работы мы много узнали, прочитали много литературы, научились работать в команде, представлять свой проект, создавать постройки из разного конструктора.

Мы решили проблему – сделали так, что бы возле этого озера было приятно находиться, и очистили водоем, а весь мусор преобразовали в удобрения.

Доказали гипотезу- воду можно очистить и обеззаразить, а мусор можно сделать полезным для природы.

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Шарлот, В. М. Город Новокуйбышевск / В. М. Шарлот.– Куйбышев: Куйбышевское книжное издательство, 1979.– 160 с.
2. Васильева З.Е., Ахметшин А.А. СИСТЕМНАЯ ОЧИСТКА И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ВОДОЕМОВ В АСПЕКТЕ РЕАБИЛИТАЦИИ РЕЗЕРВНЫХ ИСТОЧНИКОВ ВОДОСНАБЖЕНИЯ // Современные проблемы науки и образования. – 2012. – № 1;
3. <https://www.youtube.com/watch?v=E0byKANNUQw>
4. <https://swalkercorp/statii/3394-privolzhskaya-biofabrika.html>



## «Каталог онлайн игр LEGO»

*Автор  
Высоцкая Галина Владимировна,  
воспитатель  
ГБОУ ООШ № 9 г. Новокуйбышевска  
структурное подразделение  
«Детский сад «Звонкие голоса»*

### Онлайн игры LEGO DUPLO

<http://onlineguru.ru/lego-duplo/>

Невероятная игра **LEGO DUPLO** для любознательных малышей, предлагает построить множество замечательных и нужных сооружений. В этом увлекательном приключении детки могут выбрать любой предмет и найти много красочных вещичек. Нажав на магазин с фруктами, малышу предложат его построить, а после окончания придут покупатели. В процессе игры малыш учится подбирать фрукты и животных.

В игре **LEGO DUPLO** онлайн на зелёном лугу размещены разные уровни, а ещё четверо животных, которые при наведении издают соответствующие звуки. Во втором уровне малышу предложено построить платформу, а не далеко от остановки, на свое усмотрение, сформировать поезд. Отправление вагонов произойдет после завершения погрузки всех блоков.

Еще одной занятой игрой **LEGO DUPLO** является приключение зеленого поезда. Деткам необходимо отправится по заданному маршруту, и набрать полную цистерну воды. В конце ребятам предложено разные блоки, из которых нужно построить водонапорную башню.

В бесплатных онлайн играх **LEGO DUPLO** каждый ребенок сможет найти для себя подходящую игру. Любителям рисования подойдет замечательная часть игры, где можно нарисовать любой предмет и распечатать на память. Необычный домик на дереве скрывает много замечательных приключений. Девочкам понравится волшебное поздравление именинника и готовка сладостей. Жираф с кроликом будут сопровождать малыша всю дорогу, и помогать в решении задач. Еще одним чудесным заданием является размещение героев по своим местам. Юному путешественнику показано кукольный домик с его маленькими жителями и животными. Обучающая игра предлагает малышам выбрать понравившуюся фигуру и построить её из лего.

**Игра Лего-фабрика онлайн** <http://onlineguru.ru/21848/view.html> Описание онлайн игры «Лего-фабрика» (оригинальное название — Brick Builder Garden Edition).

В детстве вы наверняка проводили множество часов за конструктором ЛЕГО, строя города, автомобили, разыгрывая сценки между жителями вашего городка и так далее. Online Guru

предложит вам вспомнить былые времена, поиграв в множество игрушек про ЛЕГО. В этой игре вам придется собирать трансформера из ЛЕГО - прямо как в детстве! Вам на выбор дают множество деталей, которые вам предстоит вставить в нужное им место. Это место вы будете выбирать лично и никто не посмеет отнять у вас этого эксклюзивного права. Включите вашу фантазию!

Управление осуществляется с помощью стрелок

**Игра Лего 2 онлайн** <http://onlineguru.ru/35743/view.html>

Описание онлайн игры «Лего 2 » (оригинальное название — Legor 2). Чудесный мир детства и игрушек - это целая страна, где ты ее главный житель. Это твоя страна, а твои игрушки – твои верные друзья. Они бегают, прыгают, веселятся и играют. Живи вместе с ними, помогай им, строй, рисуй, собирай. В твоём распоряжении **LEGO DUPLO**. В данном конкретном случае нужно помочь местным обитателям со строительством. Распределяйте отдельные элементы на игровом поле для образования целостной конструкции.

Управление осуществляется с помощью мыши

**Игра Строительство полицейского участка онлайн** <http://onlineguru.ru/28166/view.html>

Описание онлайн игры «Строительство полицейского участка» (оригинальное название — Brick builder Police edition). В данной игре тебе предстоит стать строителем полицейского участка. В городе произошло неприятное событие, которое стало причиной того, что отделение полиции было разрушено. Тебе необходимо построить новое. Для этого у тебя имеется большое количество необходимых инструментов. Тебе предстоит складывать друг на друга кубики, чтобы образовалось новое здание для полиции. Используй небольшие прямоугольные детали и складывай их друг на друга. Постарайтесь чтобы получилось здание для полицейского участка.

Управление осуществляется с помощью мыши

**Игра Построй кирпичный дом онлайн** <http://onlineguru.ru/27301/view.html> Описание онлайн игры «Игра Построй кирпичный дом» (оригинальное название — Brick builder). У вас есть возможность построить дом из конструктора Лего, используя мышку. Перед вами открывается участок для стройки. В нижней части экрана находятся строительные инструменты, расположенные в разных закладках: блоки, крыши, двери, окна. Подберите дизайн дома и приступайте к строительству. Нажимайте левой кнопкой мышки и переносите на поле материал. Вы также можете создать автомобиль по личному конструкторскому проекту. Управление в игре очень простое. С помощью левой кнопки мыши, остановите красную кнопку, и не отпуская вращайте её по часовой стрелки. Тяните елку к трещине во льду, чтобы она легко пролезла через отверстие.

**Игра Пересечение дороги онлайн** <http://onlineguru.ru/30380/view.html> Описание онлайн игры «Игра Пересечение дороги» (оригинальное название — Road Crossing). Маленький цыплёнок остался один на дороге. Ему необходимо перейти дорогу на другую сторону. На трассе очень быстрое движение. Перейти сложно. Вы можете помочь цыплёнку в этом не простом деле. Переходить дорогу нужно только по правилам дорожного движения, когда на трассе нет автомобилей. Совершайте прыжки только тогда, когда нет поблизости машин. Прыжки цыплёнка вы можете контролировать при помощи клавиш стрелок. Клавиши стрелки вверх, вниз выполняют движение цыплёнка вперёд, назад. Клавиши стрелки вправо, влево соответственно. Сберегите маленького героя от колёс автомобилей. Управление в игре осуществляется при помощи клавиатуры. Клавиши стрелки выполняют передвижение цыплёнка по трассе

### **Мозаика**

<https://www.lego.com/ru-ru/disney/games/mosaic-game-4ab8c48ffa7b4be0b961df40132538ac>

Ты можешь построить эти прекрасные картинки из кубиков? Или, может быть, ты соберёшь свои? Перетащи кубики, чтобы получилось изображение. Ты можешь распечатать свою работу и показать друзьям.



## *Детский LEGO - квест «Шпионское расследование»*

*Автор  
Якушева Оксана Викторовна  
воспитатель  
ГБОУ ООШ № 9 г. Новокуйбышевска  
структурное подразделение  
«Детский сад «Звонкие голоса»*

*Способность снизить до влечений ребёнка и руководить  
ими,  
присуща лишь душе возвышенной и сильной.*

*Мишель Монтень*

Современная концепция образования нацеливает педагогов на формирование целостной системы универсальных учебных навыков и умений. Интерактивная игра — наиболее эффективная и оригинальная образовательная технология, которой под силу создать благоприятные условия для активизации у детей интереса к познавательной деятельности и стремления с увлечением решать проблемные задачи. Кроме того, формат игры пробуждает командный дух, стимулирует гибкость поведения детей, поиск неординарных решений, желание взаимодействовать как друг с другом, так и со взрослыми.

Квест (от англ. поиск, приключение) – путешествие к цели через преодоление трудностей и испытаний, универсальная игровая технология, построенная на синтезе обучающих и развлекательных программ, активизирующая соревновательные механизмы в психике ребёнка, самостоятельность действий и способствующая полному погружению в происходящее.

Важным преимуществом технологии является то, что она не требует специальной подготовки педагога или дорогостоящих инвестиций, главное — искреннее желание творить и экспериментировать вместе с детьми. Однако, для того чтобы квест получился по-настоящему интересным и увлекательным для всех участников, от педагога потребуется высокий уровень профессиональной подготовки, изобретательность, творческое мышление и личный артистизм. В квесте воспитатель выступает в роли мудрого и внимательного наставника, именно он определяет цели, продумывает и составляет игровой маршрут, готовит задания, оценивает результат командных усилий и личных достижений каждого ребёнка.

### ***Значение квест-игр:***

- обучают умению планирования и прогнозирования;
- закладывают основы самоанализа; воспитывают навыки коллективного сотрудничества;
- развивают волевые качества и целеустремлённость;
- создают благоприятную эмоциональную среду, способствующую релаксации, снятию нервного напряжения и психологического напряжения;
- способствуют формированию творческой, физически здоровой личности с активной жизненной позицией.

### ***Задачи квест-игр:***

- активизировать интерес к познанию окружающего мира;
- помочь детям усвоить новые знания и закрепить ранее изученные;
- создать комфортный эмоциональный настрой, способствующий личностной самореализации;



- воспитывать взаимопонимание и чувство товарищества, формировать умение решать конфликты;
- способствовать развитию мышления, речи, интеллектуальных и творческих способностей, коммуникативных навыков;
- стимулировать инициативность и самостоятельность, исследовательскую и экспериментальную деятельность.

### **Этапы прохождения квеста**

Игровые события квеста разворачиваются в определённой последовательности:

*Пролог* — вступительное слово ведущего, в котором воспитатель настраивает детей на игру, старается заинтересовать, заинтриговать, направить внимание на предстоящую деятельность. Например, в соответствии с игровой легендой дети становятся следопытами и должны провести мини-расследование в поисках пропавшего котёнка. Ещё одним интересным сценарным вариантом может стать превращение дошкольников в космических путешественников, отправляющихся на ракете в поисках полезных ископаемых, необходимых для спасения человечества.

*Организационная часть квеста также включает:* распределение детей на команды; знакомство с правилами; раздача карт и буклетов-путеводителей, в которых в иллюстрированной форме представлен порядок прохождения игровых точек.

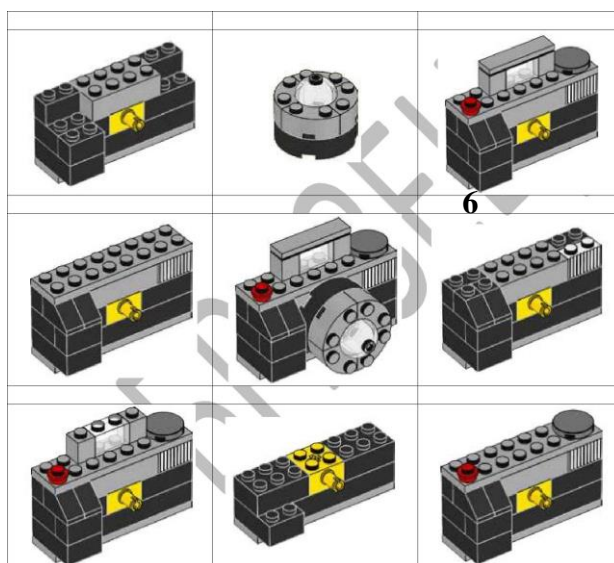
*Экспозиция* — прохождение основных этапов-заданий игрового маршрута, решение задач, выполнение ролевых заданий по преодолению препятствий. Предусмотрена стимулирующая система штрафов за ошибки, а также бонусов за удачные варианты и правильные ответы.

*Эпилог* — подведение итогов, обмен мнениями, награждение призами игроков команды, одержавшей победу. Примеры вопросов для проведения аналитической беседы и итоговой рефлексии: Что вызвало наибольший интерес? Что узнали нового? Что показалось трудным? Довольны ли вы своими результатами? Что получилось, а над чем нужно ещё поработать.

### **Задание 1. Секретная инструкция** (время выполнения задания – 10 минут)

*Ты пришёл в секретную лабораторию, чтобы получить оборудование, необходимое для выполнения миссии. Чтобы его собрать, нужно сначала правильно составить инструкцию.*

Расставь картинки в нужной последовательности и запиши полученную последовательность в Бланк ответов.

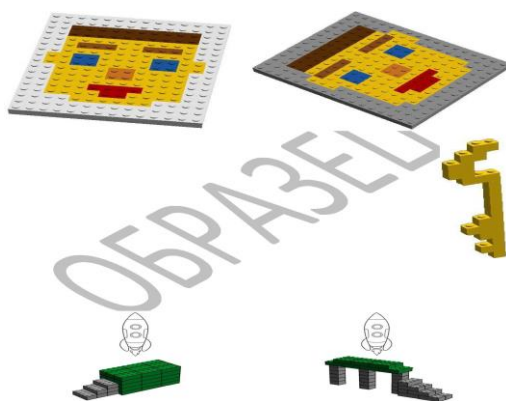


*Теперь у тебя с собой фотоаппарат и ты можешь фиксировать все странные приборы и ситуации, которые встречаешь на пути.*

**Задание 2. Пропуск в секретное хранилище** (время выполнения задания – 10 минут)

Проходя по коридору штаба Противника, ты заметил два пропуска в секретное хранилище.

Рассмотри внимательно оба пропуска и найди все отличия в лицах на пропуске. В Бланк



**Задание 3. Ключ от сейфа** (время выполнения задания – 15 минут)

Благодаря найденному пропуску ты попал в секретное хранилище. Перед тобой сейф и... только половина ключа. Хорошо, что у тебя есть все материалы, чтобы доделать ключ!

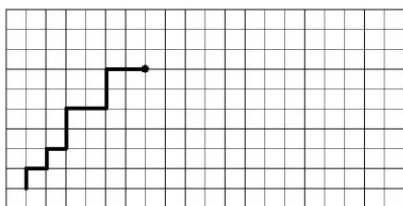
Перед тобой половина ключа. Представь, что вторая половина должна быть симметрична (такой же) данной. Представил? А теперь ответь на вопросы (не больше 1 предложения). Ответы запиши в Бланк ответов.

1. Можно ли сделать данный ключ из кирпичиков 1x2? Свой ответ аргументируй (1 предложение).
2. Можно ли сказать, что вид сверху данного ключа похож на кирпичик 1x8?
3. Из каких кирпичиков нужно собирать такой ключ, чтобы использовать как можно меньше деталей? В Бланке ответов перечисли название кирпичиков (например, 1x1, 1x2 и т.д.).

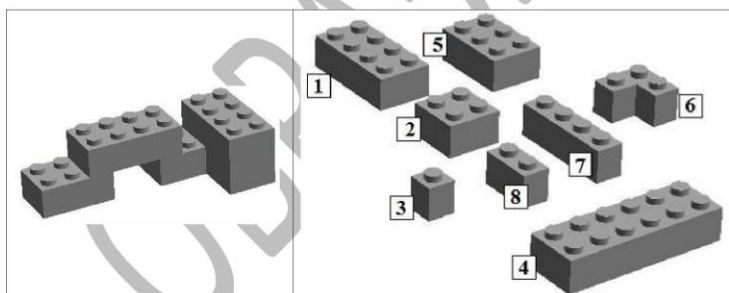
**Задание 4. Секретный чертёж** (время выполнения задания – 15 минут)

Оказывается, в сейфе были спрятаны чертежи механизма по запуску ракет.

1. Внимательно рассмотри два чертежа ниже.
2. В Бланк ответов запиши, какая ошибка сделана в каждом чертеже.
3. В Бланк ответов запиши, как нужно исправить ошибку (по 1 предложению)



1. Начать с чёрной точки.
2. 1↑, 4→, 1↓, 2→, 2↓, 2→, 1↓, 1→, 1↓, 1→, 1↓.
3. Вставь в Бланк ответов рисунок, который у тебя получился.



**Задание 5. Куда полетят ракеты?** (время выполнения задания – 10 минут)

*Теперь понятно, что Противник задумал запустить ракеты. Осталось только понять, куда будут запущены ракеты.*

Перед тобой карта запуска, но тебе придётся немного «додумать» её - выполнить следующие шаги по клеткам (цифра обозначает количество клеток, стрелка – направление)

**Задание 6. Сорвать планы Противника!** (время выполнения задания – 10 минут)

*Оказывается, что ракеты полетят не куда-нибудь, а в Тихий океан. Ни в коем случае нельзя допустить этого! Чтобы сорвать планы Противника, тебе нужно запустить «жучок». Чтобы деталей конструктора хватило на задуманную конструкцию «жучка», нужно точно рассчитать материал.*

Посмотри внимательно на собранный фрагмент (слева) и выбери детали (справа), которые нужны, чтобы собрать его. В Бланк ответов напротив номеров деталей напиши, какое количество таких деталей, чтобы собрать «жучок». Используй как можно меньше деталей.

**Задание 7. Выбраться из штаба Противника** (время выполнения задания – 15 минут) Ты выполнил миссию!

*Осталось совсем немного – выбраться из штаба Противника незамеченным. Оказывается, что выйти из здания не так-то просто! Дверь откроется, если ты правильно решишь задачу.*

Посмотри внимательно на предложенные изображения. Какое изображение может быть лишним с точки зрения архитектуры. В Бланк ответов запиши номер лишнего изображения и почему ты так решил (1 предложение).



**Задание 8. Секретное оборудование** (время выполнения задания – 15 минут)

*Выполнив все задания олимпиады, ты готов к выполнению любой шпионской миссии, а значит, готов сам придумать секретное оборудование.*

1. Выбери любой обычный (чтобы не привлекал внимание) предмет, который легко спрятать и пронести в любое доступное место.
2. Придумай, каким свойством для записи секретной информации будет обладать этот предмет.
3. Собери предмет с новым свойством из конструктора ЛЕГО, дай ему название.



## **Мастер-класс для педагогов «LEGO - математика, или что за чудесное изобретение...?»**

*Автор  
Якушева Оксана Викторовна,  
воспитатель  
ГБОУ ООШ № 9 г. Новокуйбышевска  
структурное подразделение  
«Детский сад «Звонкие голоса»*

### **Пояснительная записка**

**Цель:** формирование практических навыков применения конструктора ЛЕГО - DUPLO в образовательном процессе.

**Задачи мастер-класса:**

1. Познакомить педагогов с опытом работы интегрирования конструирования в образовательный процесс.
2. Создание условий для профессионального общения, самореализации и стимулирования роста творческого потенциала педагогов.
3. Повышения профессионального мастерства и квалификации педагогов.
4. Отработка приемов моделирования собственного педагогического опыта.

**Целевая аудитория:** педагогические работники

**Форма проведения:** мастер-класс

**Оборудование:**

- Интерактивная доска; программа ActivInspair;
- Презентация PowerPoint;
- Конструктор ЛЕГО – DUPLO;
- Карты-схемы, теневые карты, карты с индивидуальным заданием;
- макет ЛЕГО-город

**Предполагаемый результат:** педагоги познакомятся с конструктором ЛЕГО - DUPLO, практическими методами и формами внедрения ЛЕГО в образовательный процесс.

Математика занимает особое место в науке, культуре и общественной жизни, являясь одной из важнейших составляющих мирового научно-технического прогресса. Изучение математики играет системообразующую роль в образовании. Проблемы математического образования в России обозначены в концепции развития математического образования в Российской Федерации. Качественное математическое образование необходимо каждому для его успешной жизни в современном обществе. Для системы дошкольного образования определено приоритетное направление реализации этой концепции.

В процессе поиска путей решения поставленных задач и реализации основных направлений Концепции, мы пришли к осмыслению идей о том, какие мы должны создать условия для освоения воспитанниками первичных математических представлений и образов, используемых в жизни. Какие формы деятельности мы можем использовать, чтобы обеспечить сложность и многогранность воплощаемой идеи. Для этого мы ввели такое понятие, как «ЛЕГО-математика», ведь конструктор помогает детям освоить основные математические понятия: величина, ориентировка в пространстве, счёт и другие

## Проведение мастер – класса

### Вводная часть

#### *Презентация педагогического опыта работы*

Мы работаем с конструкторами «LEGO». И не случайно. В нем сокрыт огромный спектр образовательного ресурса по многим направлениям. Но с чего же начать? Как организовать и заинтересовать воспитанников? Ведь современный ребенок уже имеет свое представление о ЛЕГО: слышал, дома есть, вроде бы знает, собирал, но организованно не работал. Сегодня я представляю вам опыт работы в этом аспекте работы.

Давайте зададим себе вопрос: «А какие положительные и отрицательные моменты содержит в себе этот вид конструктора?»

Участники предлагают свои варианты ответов на вопрос.

Положительные стороны:

- Большой выбор деталей и креплений;
- Точное выполнение деталей, высокое качество производства.
- Обширный спектр образовательного значения.
- Свободное конструирование - нестандартность мышление и применение подручных средств для достижения цели.

Отрицательные моменты:

- Высокая стоимость конструктора.
- Много мелких деталей.
- Повышение уровня квалификации педагогов по данному направлению.

Но несмотря ни на что, мы должны как можно больше увлечь и заинтересовать детей в детском саду.

А как увлечь ребенка математикой с помощью ЛЕГО? Это не менее сложный вопрос.... Тогда нам пришла идея по созданию интерактивных с ЛЕГО-карточек:

- данные карточки можно использовать как индивидуально, так и со всей группой детей, применять при работе с интерактивной доской.
- Каждая карточка содержит в себе набор геометрических фигур, образец постройки ЛЕГО-модели. Дети определяют количество деталей для данной постройки, считают их и приступают к выполнению задания.

Сегодня я хочу показать вам несколько вариантов форм работы с конструктором ЛЕГО - DUPLO, которые направлены на развитие ключевых математических понятий у детей: умение понимать текстовые задачи, умение вести устный счет, умение самостоятельно составлять различные задачи, развивать абстрактное мышление.

#### *Имитационная игра*

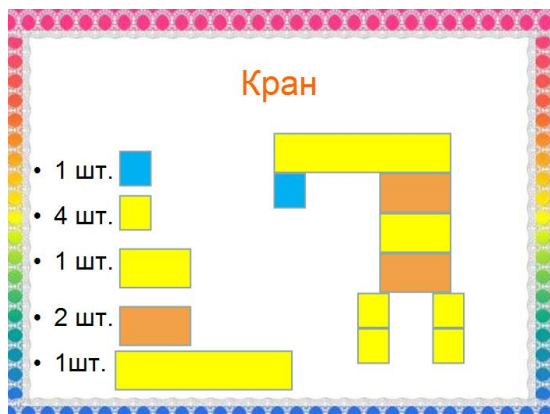
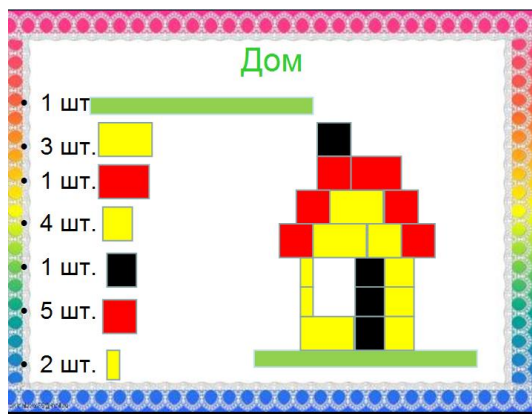
Я предлагаю вам провести занятие, в котором вы будете участниками образовательного процесса, но не воспитателями, а воспитанниками.

Согласны? Начнем!

Выполнять задания вы будете в группах.

### Задание для I группы «Схемы-карты»

2 человека работают по схемам-картам за столами, и собирают ЛЕГО-модели с помощью конструктора LEGO-DUPLO (дом, подъёмный кран). Данные постройки также можно собрать по интерактивным схемам-картам.




*Подведение итога.* Схемы-карты (дом, подъёмный кран): какие модели у вас получились? (Ответы). Ребята учатся работать по образцу, читают и понимают простейшие схемы. Можно предложить детям сначала собрать ЛЕГО-модель, а затем сделать схему в цвете на листе бумаги.

### Задание для II группы «Волшебная инструкция»


2 человека будут создавать волшебную инструкцию. Их можно нарисовать от руки. Сначала нужно собрать ЛЕГО-модель, но с одним условием: она должна быть плоскостной. Положить её на лист бумаги и обвести, а затем раскрасить каждый кирпичик в нужный цвет. Обязательно нужно придумать историю о том, как поделка попала на лист бумаги. Такая работа очень нравится нашим детям. Они с удовольствием фантазируют и придумывают новые схемы. Сегодня я прошу вас собрать модели человечков или роботов из конструктора, а затем составить схему ЛЕГО-модели.



*Подведение итога.* Волшебная инструкция: давайте, рассмотрим каких человечков, роботов собрали наши коллеги, какие новые схемы они придумали. Как вы думаете, какие математические понятия мы можем закрепить, используя данную форму работы? (Ответы)




**Индивидуальное задание 1.**  
 1. За ограниченное время собрать тематическую модель «Транспорт»  
 Время выполнения 5 минут.  
 2. Презентовать созданную модель:  
 - название модели;  
 - описание (что создали, с какой целью, из чего, для чего)



### Задание для III группы «По замыслу»

2 человека будут собирать ЛЕГО-модели по заданной тематике, но без образца. Прочитайте свои задания.

**Индивидуальное задание 2.**  
 1. За ограниченное время собрать тематическую модель «Архитектура»  
 Время выполнения 5 минут.  
 2. Презентовать созданную модель:  
 - название модели;  
 - описание (что создали, с какой целью, из чего, для чего)



*Подведение итога.* «По замыслу» (транспорт, архитектура). Теперь посмотрим, какие ЛЕГО-модели получились по заданной тематике. (Ответы по плану на карточках). Таким образом, мы развиваем у детей пространственное мышление, воображение, творческие способности, учим доводить начатое дело до конца.

### Задание для IV группы «Теневые карты»

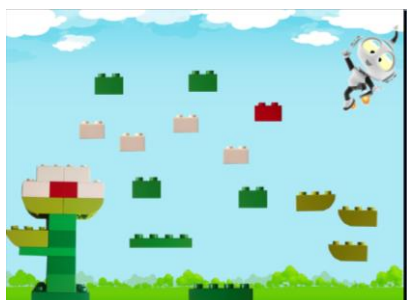
2 человека будут работать с теневыми картами. На них изображена только тень ЛЕГО-модели, вам нужно собрать постройку, не заходя за контур, используя детали любого, понравившегося вам цвета. Выкладывать детали ЛЕГО вы будете прямо на карте.



*Подведение итога.* Теневые карты: теперь предлагаю посмотреть, какие ЛЕГО – модели построили коллеги с помощью теневых карт (Ответы). Данная форма конструирования влияет на развитие мышления, воображения, восприятия. Дети создают ЛЕГО-модели по определенным условиям. Они могут выбирать только свой цвет.

### Задание для V группы «Робот Робик»

1 человек будет работать у нашей интерактивной доски с помощью программы ActivInspair. Робот Робик разбросал детали ЛЕГО, а вам нужно с помощью волшебной ручки помочь ему собрать цветок. Игра называется «ЛЕГО-сборка».



*Подведение итога.* Интерактивная игра: детям очень нравится такая форма работы с конструктором. Они с удовольствием собирают ЛЕГО-модели с помощью ручек-стилузов. Выполнять такое задание можно всей группой, парами и индивидуально. Такие игры помогают усваивать математические величины, геометрические фигуры, учат ориентироваться в пространстве, правильно называть детали ЛЕГО. Сюжеты данных игр обычно придумывают сами дети, а мы их воплощаем в жизнь.

А теперь я предлагаю объединить все ваши ЛЕГО-модели одним сюжетом. У меня есть заготовка, выполненная совместно с нашими детьми. Мы назвали её ЛЕГО-город. Возьмите свои модели и расположите их, как вы посчитаете нужным на нашем макете. Объясните свой выбор.

*Подведение итогов мастер-класса*

Акцентирование внимания на успех каждого участника. Анализ лучших моделей. Каждая группа рассказывает о разработке собственной модели.

*Флажок успеха (самооценка)*

Перед вами балки и пластины. Предлагаю сделать свой флажок успеха. Зеленый-все получилось, желтый - при работе возникали трудности, но я с ними справился, белый – для решения предложенной задачи воспользовался помощью друзей, взрослых.

Каждый собрал свой флажок самооценки.

*Рефлексия.* Дискуссия по результатам занятия.

*Составление стихов в прозе - «Синквейн» по теме: «ЛЕГО»*

1 строка, наша тема;

2 строка, 3 прилагательных по данной теме;

3 строка, 4 глагола по данной теме;

4 строка, главная мысль по теме;

5 строка, моё отношение к теме.

Вот что у нас получилось:

**ЛЕГО**

**развивающее, яркое, интересное  
конструировать, играть, фантазировать, строить  
развиваемся, играя  
очень весело!**

*Итог мастер-класса*

Конструктор ЛЕГО предоставляет прекрасную возможность учиться ребенку на собственном опыте. Такие знания вызывают у детей желание двигаться по пути открытий и исследований, а любой признанный и оценочный успех добавляет уверенности в себе. Важно, что при этом ребенок сам строит свои знания, а взрослый лишь консультирует его.

Список используемой литературы С. Л. Киселёва, Т. А. Данилина, Т. С. Лагода, М. Б. Зуйкова. – 2-е изд., испр. и доп.- обр. «Проектный метод в деятельности дошкольного учреждения» Издательство Аркти Москва 2004

Комарова Л. Г. «Строим из лего», «ЛИНКА-ПРЕСС» Москва 2001 Лусс Т. В. «Формирование навыков конструктивно-игровой деятельности у детей с помощью ЛЕГО», Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС Москва 2003

Интернет-ресурсы:

<http://infourok.ru/miriady>

<http://www.deti.religiosbook.org.ua/>

<http://фгос-игра.пф/metod-kopilka/441-lego-turnir-unikum>





## *Игровое проектирование русской народной сказки «Теремок» в соответствии с ФГОС ДО*

*Автор  
Высоцкая Галина Владимировна,  
воспитатель  
ГБОУ ООШ № 9 г. Новокуйбышевска  
структурное подразделение  
«Детский сад «Звонкие голоса»*

### **Актуальность**

LEGO-конструирование – одно из самых современных направлений развития детей, широко использующее трёхмерные модели реального мира и предметно-игровую среду обучения и развития ребёнка. LEGO позволяет детям учиться, играя и обучаться в игре. Самое главное – предоставить детям возможность «проживания» интересного для них материала. Узнавая новое, дети учатся выражать свое отношение к происходящему. Конструируя, они погружаются в организованную взрослыми ситуацию. В ходе образовательной деятельности дети становятся строителями, архитекторами и творцами, играя, они придумывают и воплощают в жизнь свои идеи. В процессе деятельности решаются самые разные задачи: психологические, развивается познавательная деятельность. Путешествуя, дети помогают своим друзьям, выручают героев из беды, узнают интересные факты. Готовясь к путешествию, дети, конструируют, учат стихи, работать со схемами. При этом у детей развивается творческое воображение, коммуникативные качества, любознательность. Главное нет зрителей, здесь есть только участники, причем все участвуют с большим желанием. Знания, получаемые детьми, являются актуальными, необходимыми для них. А осмысленный, интересный материал усваивается легко и навсегда.

Кроме того, актуальность LEGO-конструирования значима в свете внедрения Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, так как:

- является великолепным средством для интеллектуального развития дошкольников, обеспечивающих интеграцию образовательных областей (Речевое, Познавательное и Социально-коммуникативное развитие);
- позволяет педагогу сочетать образование, воспитание и развитие дошкольников в режиме игры (учиться и обучаться в игре);
- формирует познавательную активность, способствует воспитанию социально-активной личности, формирует навыки общения и сотворчества;
- объединяет игру с исследовательской и экспериментальной деятельностью, предоставляют ребенку возможность экспериментировать и созидать свой собственный мир, где нет границ.

Использование проектной деятельности в детском саду дает возможность воспитывать деятеля, а не исполнителя, развивать волевые качества личности и навыки партнерского взаимодействия.

Проект разработан с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта и планируемых результатов освоения основной общеобразовательной программы – образовательной программы дошкольного образования.

**Педагогическая идея проекта** - сделать LEGO - конструирование процессом направляемым, расширить содержание конструкторской деятельности дошкольников, за счет внедрения конструкторов нового поколения.

## Методический паспорт проекта.

Адресация

Проект: творческий, групповой, краткосрочный.

Выполнила воспитатель первой квалификационной категории Колосова Валентина Владимировна

Тема: «Игровое проектирование русской народной сказки «Теремок»

Проблема: дети не хотят собирать из конструктора - лего животных, у них в приоритете роботы и машины.

Цель: Вызвать желание у детей строить из Лего – конструктора животных, выбирая верную последовательность действий, приёмов соединения, сочетания форм и цветов.

Задачи:

- Формировать устойчивый интерес к конструктивной деятельности, желание творить, изобретать.
- Учить мысленно, разделять предмет на составные части и собирать из частей целое.
- Учить детей строить из лего- конструктора, выбирая верную последовательность действий, приемы соединения, сочетание форм и цветов.
- Учить строить из лего - конструктора «Мышку», «Лягушку», «Зайца», «Лису», «Медведя».
- Развивать фантазию, конструктивное воображение и умение творчески использовать приобретённые навыки.
- Сформировать математические знания о счете, форме, пропорции, симметрии.
- Обучать правильному и быстрому ориентированию в пространстве.
- Развивать самостоятельность при работе со схемами.
- Развивать внимание, способность сосредоточиться, память, мышление.
- Развивать мелкую моторику рук, стимулируя в будущем общее речевое развитие и умственные способности.
- Драматизировать сказку «Теремок».
- Формировать бережное отношение к лего- конструктору.
- Воспитывать дружеские взаимоотношения, уважение своего и чужого труда.

Целевая аудитория проекта: воспитанники младшего и старшего дошкольного возраста, педагоги.

Время работы над проектом: 1 неделя.

Режим работы: ежедневно по 15-20 минут во второй половине дня с подгруппой детей.

Методы: рассматривание иллюстраций к русской народной сказке «Теремок», схем животных, сборка фигур животных из конструктора- лего.

Ожидаемый результат:

Оснащение: карточки – схемы, конструктор из серии «Лего- классик», «Лего - Дупло».

Образовательные области: социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое развитие.

Предварительная работа:

1. Постановка проблемы и игровой ситуации.
2. Подготовка схем для конструирования «Мышку», «Лягушку», «Зайца», «Лису», «Медведя».
3. Подготовка сценария драматизации сказки «Теремок».

**Детская деятельность.**

Проблема: узнать, чей это дом, поселить в него жильцов.

Цель: научиться строить из лего животных.

Задачи:

- Рассмотреть схемы, посчитать сколько и каких деталей нужно для постройки животных.

- Распределить роли для драматизации сказки «Теремок».
- Драматизация сказки в младшей группе.

### Этапы работы:

#### 1. Погружение в проект.

Деятельность воспитателя	Деятельность детей
<p>Проблема: внести в группу домик (теремок), но мы не знаем, кто в нем живет.</p> <p>Цель: научиться строить животных из лего.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Задачи: Рассмотреть схемы, посчитать, сколько и каких деталей нужно для постройки животных.</li> <li>• Распределить роли для драматизации сказки «Теремок».</li> <li>• Драматизация сказки в младшей группе.</li> </ul>	<p>Осознают и лично воспринимают проблему.</p> <p>Принимают задачи проекта</p> <p>Рассматривают книгу «Теремок».</p>

#### 2. Организованная деятельность.

<p>Подбирает книги, подготавливает схемы сборки зверей.</p> <p>Предлагает посмотреть мультфильм «Теремок», распределить роли.</p>	<p>Просматривают иллюстрации, распределяют роли, просматривают мультфильм.</p>
---	--

#### 3. Осуществление деятельности.

<p>Направляет и контролирует осуществление проекта.</p>	<p>Собирают фигуры животных по схеме.</p> <p>Договариваются о защите проекта, разучивают слова сказки.</p>
---	--

#### 4. Презентация.

<p>Подводит итог проведенной недели</p>	<p>Презентация проекта - показ сказки в первой младшей группе.</p> <p>Выставка композиции в группе.</p>
---	---

### Осуществление проекта.

День недели	Формы работы
понедельник	<p>Беседа: «Какие бывают дома»</p> <p>Чтение русской народной сказки «Теремок»</p> <p>Рисование «Схематическое изображение животных» (Мышки, Лягушки, Зайца, Лисы, Медведя.)</p>
вторник	<p>Рассматривание иллюстраций к сказке «Теремок», схем – карточек.</p> <p>Распределение схем.</p> <p>Постройка животных по схемам.</p>
среда	<p>Распределение ролей для драматизации сказки.</p> <p>Заучивание слов.</p>
четверг	<p>Репетиция драматизации сказки, подбор декораций.</p>
пятница	<p>Презентация проекта в младшей группе</p>

Результат проекта: драматизация сказки в младшей группе.



## Сборник схем-конспектов и дидактических карт по LEGO – конструированию

*Авторы  
Якушева Оксана Викторовна,  
Высоцкая Галина Владимировна,  
воспитатели  
ГБОУ ООШ № 9 г. Новокуйбышевска  
структурное подразделение  
«Детский сад «Звонкие голоса»*

### 1. Тема ОД: Путешествие по Лего-стране.

Применяемый образовательный набор: Дикие животные.

Задачи ОД: Развитие способности детей к наглядному моделированию через Лего-конструктор.

Образовательные области.

Социально-коммуникативное развитие:

- Воспитывать умение детей работать в коллективе сверстников
- Развивать наглядно-действенное мышление.

Познавательное развитие:

- Закреплять умение воспитанников строить по образцу.
- Развивать логическое мышление.

Речевое развитие:

- Развивать речевую способность, осуществлять элементарный анализ объектов, выделять целое и части.
- Развивать умение составлять описательный рассказ.

Художественно-эстетическое развитие:

- Развивать зрительное и пространственное восприятие.
- Развивать у детей умения передавать характерные особенности животных, опираясь на схему.

Физическое развитие:

- Снизить умственное напряжение во время физминутки.

Этап	Деятельность педагога	Деятельность детей
1. «Вызов интереса»	На воздушном шаре спускается лего-человек, он прилетел к нам из волшебной страны лего. Ночью там был сильный ураган, когда утром жители проснулись, то увидели, что звери из зоопарка разбежались. Лего-человек просит им помочь	Дети слушают, соглашаются помочь. Рассматривают лего-человека
2. Актуализация имеющегося опыта	1. Чем необычен лего-человек? 2. А как называется этот конструктор. Он попал к нам из волшебной лего-страны. Чтобы помочь, надо туда попасть. Вы согласны?	Он сделан из деталей конструктора. Да, мы согласны отправиться в лего-страну

3. Создание затруднения в ситуации, сюжете, деятельности	Но туда дорогу разрушил ураган. Развивающая игра «Волшебная дорога». Чтобы построить дорогу нужно соблюдать правила, каждому нужно взять только две детали. Детали должны быть разными по цвету или размеру. Начинаем строить, я ставлю первую деталь, следующая должна быть похожа на мою по цвету или размеру	Дети озвучивают цели: Давайте построим дорогу в лего-страну. Дети подбирают детали, несут воспитателю. Беседуют с воспитателем: «Эта деталь подходит по цвету», «Эта деталь подходит по размеру»
4. Самостоятельное открытие нового знания (способа действия)	А теперь строим сами, только помните правило. Можно отправляться в путь, но для этого нужно произнести заклинание. Вот мы и оказались в лего-стране. Кажется вдали виднеется зоопарк. Но животных нет. А каких животных вы знаете?	Дети самостоятельно строят дорогу, используя новые знания и способы действия. Дети произносят скороговорку «Друзей с собой возьми и в лего-страну попади
ФИЗМИНУТКА	А показать руками вы сможете? Например, зайчика? А как собаку показать?	Дети показывают зайчика правой рукой, левой рукой, одновременно двумя. Дети изображают слона, крокодила.
5. Включение нового знания (способа действия) в систему	Воспитатель читает стихи о животных. У него сохранились фотографии животных, которые жили в зоопарке. Дети, мы с вами в лего-стране, значит собрать животных можно из лего-деталей. Возьмите фото животного, которого хотите собрать и пройдите за столы	Дети подходят к мольберту, рассматривают картинки животных, собранных из лего-деталей. Дети берут фотографию, уходят за столы и под музыку собирают животного, несут в зоопарк
6. Рефлексия	В нашем зоопарке поселился зайчик, его сделал Саша. Расскажи Саша о нем. У него есть имя? Что он любит делать? Есть ли у него друзья? Какой у него характер? Вы заметили какие удивительные у вас животные и вы замечательно о них рассказали. Лего-человеку они нравятся и он благодарит вас за помощь. А за какую помощь?	Дети рассказывают о собранном животном, дети рассказывают за что благодарит их лего-человек, за построенную дорогу, за собранных животных

### Избушка

#### Результаты обучения

Развитие речи, математические навыки, мелкая моторика, цветовосприятие, память, мышление.

#### Рекомендуемые материалы (3-х цветов)

Кубик 2x2: желтый - 1 шт., красный – 1 шт., зеленый – 2 шт.  
Кубик 2x4: красный - 3 шт. Кубик 2x6: зеленый - 2 шт.  
Скошенный кубик 2x2: красный - 2 шт.

#### Связывай

Гуляя в лесу лего человечки увидели маленькую лесную избушку. Давайте вместе построим такую же красивую избушку. Как вы думаете, кто может жить в этой избушке?

#### Создавай

Собираем по схеме избушку.

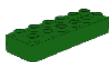
#### Смотри

Пока ребенок собирает, спросите, чья это может быть избушка. В каких сказках действие разворачивается в избушке.

#### Совершенствуй

Предложите ребенку выстроить вокруг избушки лес с деревьями и грибами.

1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



### Цифра 9

#### Результаты обучения

Развитие речи, математические навыки, мелкая моторика, цветовосприятие, память, мышление.

#### Рекомендуемые материалы (одного цвета)

Кубик 2x2: красный - 3 шт.  
Кубик 2x6: красный - 3 шт.

#### Связывай

Ребята, Добро пожаловать в мир цифр и чисел. Мы продолжаем знакомство с цифрами. Сегодня у нас в гостях цифра 9.

Цифра девять или девятка,  
Цирковая акробатка:  
Если на голову встанет,  
Цифрой шесть девятка станет.

Ветер сильный дул и дул,  
Выпенку перевернул.  
Цифра шесть, скажи на милость,  
В цифру девять превратилась.

#### Создавай

Собираем цифру 9.

#### Смотри

Пока ребенок занимается постройкой, спросите, на что похожа цифра 9.

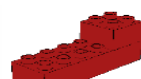
#### Совершенствуй

Собираем цифру 9 два-три раза из кубиков других цветов.

1



2



3



4



5



6



7



## 2. Тема: «Мир динозавров»

Цель: Формирование представлений детей об эпохе динозавров.

Задачи:

- Закреплять понятие «динозавр», «хищник», «травоядный»
- Ознакомить с условиями обитания и многообразием.
- Расширить кругозор;
- Развивать мышление, речь;
- Развивать воображение, творчество, навыки конструирования;
- Поддерживать познавательный интерес;

### Логика образовательной деятельности

1. Ребята, вы очень любите читать книги про динозавров, играть с ними, но вы знаете, что они все вымерли после взрыва?

Где мы сейчас можем посмотреть на динозавров?

А можете вы построить парк динозавров?

Хотите построить свой парк динозавров у нас в группе?

2. Мозговой штурм:

Как будем строить?

Что нам необходимо для постройки?

Какие бывают динозавры?

Всего ли нам хватает?

3. Где мы можем посмотреть какие были динозавры, чем они питались, и где обитали?

Дети самостоятельно находят ответы на поставленные вопросы (просмотр энциклопедий, мультфильмов, вспоминаем путешествие в парк динозавров)

4. Физкультминутка.

Песня про динозавра из мультфильма «Тираннозавр Рекс»- движения под музыку.

Ребята, мы построили такой большой парк для динозавров!

А вы знаете какая любимая игра динозавров?

Прятки! Давайте и мы с вами поиграем в прятки!

Считаемся! Кто мается? Игра.

5. Теперь нам нужно доделать наш парк динозавров.

Что вы сейчас будете делать?

Каких динозавров?

Как будете справляться с задачей?

6. Рефлексия.

Ну что, ребята, получился у нас с вами свой парк динозавров?

Как вам это удалось?

Что сделали?

Какой динозавр вам больше всего нравится?

Какой он? Расскажите мне о нем!

Каким динозавром вы бы хотели поиграть теперь?

Можно поменяться динозаврами и поиграть.

Понравилось вам восстанавливать парк динозавров?

Вы отлично поработали, молодцы! Предлагаю вам поставить ваших динозавров на подоконник, и играть в них, когда захотите!

### 3. Тема ОД: «Вернем животным их дома»

Применяемый образовательный набор: «Построй свою историю», «Большая ферма»

Задачи ОД:

социально – коммуникативное развитие:

- способствовать развитию социализации, повысить уровень эмоциональной и мотивационной готовности детей к сотрудничеству при выполнении коллективных и групповых заданий;
- воспитывать доброжелательное отношение друг к другу;
- воспитывать у малышей любовь к животным и бережное отношение к ним.

познавательное развитие:

- Развивать мышление, учить подбирать по размеру и особенностям

домашних животных подходящий домик, маму и детеныша.

речевое развитие:

- способствовать развитию связной речи;
- продолжать учить детей отвечать на вопросы, составлять рассказ о животных с помощью вопросов воспитателя;
- продолжать учить детей составлять распространенные предложения;
- обогащать словарь детей словами: свинарник, коровник, крольчатник, конюшня, овчарня, курятник, сарай, будка, слова-действия: мяукать, лаять, мычать, блеять, ржать, хрюкать.

художественно - эстетическое развитие:

- воспитывать в детях чувство прекрасного, любовь к природе(животным), к родному краю через художественное слово;

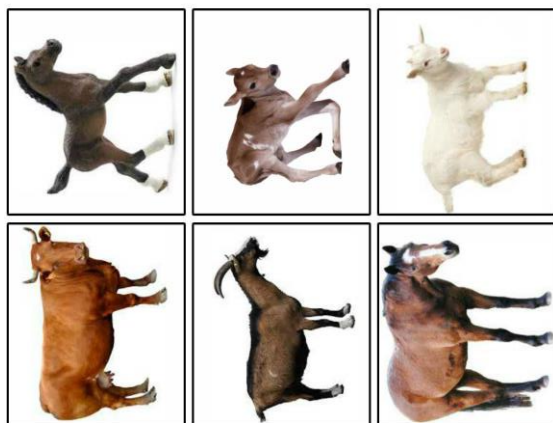
физическое развитие:

- развитие двигательной активности детей.

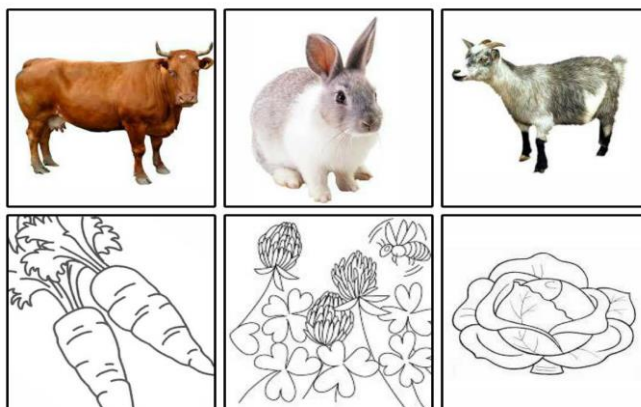
Этап	Деятельность педагога	Деятельность детей
1.Вызов интереса	Обращает внимание детей на стоящие фигурки животных в уголке природы (фигурки домашних животных). -Кто это? Как они здесь оказались? - Вы хотите помочь животным вернуться домой?	Дети вовлекаются в процесс, рассматривают фигурки, называют их, высказывают свои предположения – каким образом здесь оказались эти животные.
2.Актуализация имеющегося опыта	Предлагает поиграть в Д/и «Чей малыш?» (см. карта №1) - Как же мы сможем им помочь?	Дети выполняют задание на карточках, рассказывают, как можно помочь животным.
3.Создание затруднения в ситуации, сюжете, деятельности	- Где же жили малыши со своими родителями? Как называется это место? - Что же нам сейчас нужно узнать? - Давайте вспомним как выглядит ферма? (показывает картинку - ферма)	Дети в ходе беседы, отвечая на вопросы воспитателя озвучивают цель занятия (построить дома для животных - ферму)
4.Самостоятельное открытие нового знания (способа	Воспитатель уточняет как называются «дома» в которых живут коровы, лошади и д.р.	Дети уточняют названия жилищ животных, обращаются к литературе заранее приготовленной воспитателем.



действия)	Что нужно делать если вы чего-то не знаете?	
Физминутка	Мы на ферме побывали, Белых кроликов видали. Шустренькие кролики То ложились, То кружились В проволочном домике. Лапками стучали, Весело пищали. Мы зверькам не травки жесткой — Клеверу достанем... Вырастайте с нежной шерсткой, С круглыми хвостами.	<i>Идут по кругу, взявшись за руки. Прыгают по кругу, сделав «ушки» из пальчиков.</i>  <i>Ложатся. Кружатся. Хлопают в ладоши. Топают ногами.</i>  <i>Идут по кругу, взявшись за руки.</i>  <i>Вновь прыгают по кругу, сделав «ушки» из пальчиков.</i>
5. Включение нового знания (способа действия) в систему	Воспитатель предлагает поделиться на команды (игра «Чудесный мешочек» с лего кубиками разного цвета: желтые – коровник, красные – конюшню и т.д.) - Что вы сейчас будете делать? С чего начнёте?	Дети делятся на команды и приступают к постройке.
6. Рефлексия	Воспитатель вместе с детьми рассматривает получившиеся постройки. -Было ли интересно на занятии, что нового узнали? Что больше всего понравилось? Что вызвало затруднение?	Дети рассматривают постройки, обсуждают возникшие трудности и обдумывают, что можно добавить в их ферму, чтобы животным там нравилось.



Карточка 1  
Животные и детёныши



Карточка 2  
Накорми животных и раскрась продукты



Карточка 3  
Зачеркни лишнее животное, объясни почему оно лишнее.

#### 4. Тема ОД: конструирование сказки С.В. Михалкова «Как старик корову продавал»

Применяемый образовательный набор: LEGO Education «построй свою историю»

Задачи ОД: социально – коммуникативное развитие:

- развитие навыков взаимодействия и способностей детей работать в коллективе;
- воспитывать доброжелательные взаимоотношения между сверстниками в процессе коллективного решения поставленной задачи;
- формировать умения договариваться, помогать друг другу;

познавательное развитие:

- формировать умение создавать и реализовывать свой творческий замысел , взаимодействуя со сверстниками;
- формировать умение моделировать сказку с помощью LEGO – конструктора «Построй свою историю»;

речевое развитие:

- развивать связную речь;
- совершенствовать у детей диалогическую и монологическую речь;
- расширять словарный запас воспитанников («тугой кошелек»);

художественно – эстетическое развитие:

- развивать творческое воображение и фантазию в процессе конструирования сказки;
- формировать умение пересказывать сказку, используя модель

физическое развитие:

- совершенствовать мелкую моторику;
- физкультминутка

Этап	Деятельность педагога	Деятельность детей
1. «Вызов интереса»	Воспитатель читает воспитанникам письмо от детей младшей группы, в котором они сообщают, что скоро придут к нам в гости и хотят посмотреть кукольный театр.  Педагог спрашивает, хотели бы дети показать малышам кукольный театр.	Воспитанники внимательно слушают текст письма. Обрадовались, что к ним придут гости и выразили желание показать кукольный театр.
2. Актуализация имеющегося опыта	Педагог предлагает детям вспомнить недавно прочитанные сказки, выбрать одну из них, которую возможно инсценировать. Воспитатель уточняет, каким образом они хотят показать малышам выбранную сказку.	Воспитанники перечисляют сказки, определяются с выбором. Большинство детей выбрали для инсценировки ЛЕГО – конструктор.
3. Создание затруднения в	Воспитатель задает вопросы из каких деталей дети будут строить	Дети подобрали героев сказки, определили недостающих

ситуации, сюжете деятельности	рынок; каких героев они смогут подобрать из набора, а каких нужно будет сконструировать и каким образом.	героев, определили какие детали нужны для их постройки. Воспитанники не имеют четкого представления о том, как выглядит сельский рынок.
4. Самостоятельное открытие нового знания (способа действия)	Воспитатель спрашивает у детей, где можно увидеть изображение сельского рынка; показывает отрывок мультфильма, предлагает решить, что из увиденного дети будут строить, каким образом.	Воспитанники предлагают свои варианты, рассматривают, обсуждают увиденное, предлагают варианты построек.
ФИЗМИНУТКА	Коровушка, коровушка, Рогатая головушка!  Малых деток не бодай, Молока им лучше дай!	Дети раскачиваются из стороны в сторону; Указательными пальчиками показывают рожки на голове; Указательным пальчиком правой руки размахивать; Показать соответствующее движения.
5. Включение нового знания (способа действия) в систему	Воспитатель предлагает детям разделить на микрогруппы, и сконструировать декорации для представления.	Воспитанники делятся на микрогруппы, обсуждают кто что будет строить и приступают к постройке.
6. Рефлексия	Воспитатель интересуется у детей, понравилось ли им постройка, что было самым интересным в занятии; что получилось лучше всего и почему.	Воспитанники делятся впечатлениями от занятия, обсуждают получившуюся постройку.

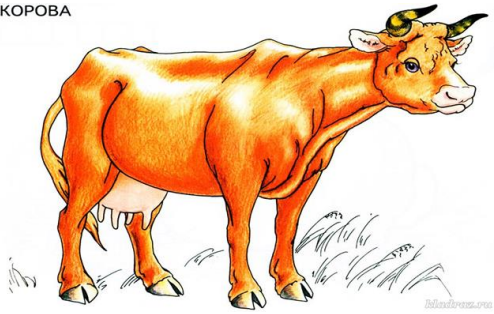
Карточка 1

Составить небольшой описательный рассказ.



## Карточка 2

КОРОВА



## Карточка 3

Обведи ту картинку, где старик продавал корову.



## 5. Тема ОД Космическое путешествие

Применяемый образовательный набор: LEGO Duplo 10815

Задачи ОД:

Социально-коммуникативные:

- Формировать взаимоотношение взрослого и со сверстниками во время занятия в игре.
- Развивать наблюдательность, внимательность.

Познавательное развитие:

- Закреплять умения детей строить по образцу
- Закреплять умение быстро ориентироваться в пространстве
- Расширять знания детей о космосе через конструирование модели ракеты с помощью LEGO.
- Развивать наблюдательность, внимательность.

Речевое развитие

- Умение анализировать, обобщать, делать вывод, развивать связную речь у детей.
- Формировать умение отвечать на вопросы полным ответом
- Расширять и анализировать словарный запас детей.

Художественно-эстетическое развитие

- Формировать умение последовательно выполнять работу, развивать творческие способности.

Физическое развитие

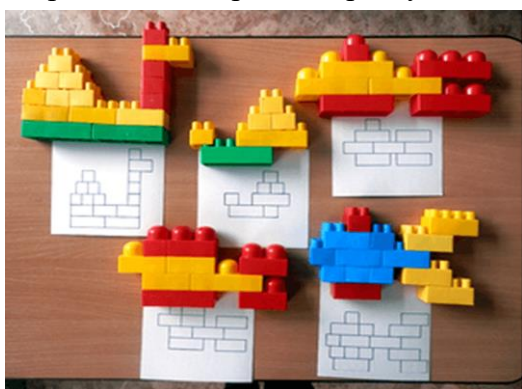
- Развивать мелкую моторику рук и пальцев.

Этапы	Деятельность педагога	Деятельность детей
1. «Вызов интереса»	<p>Ребята сегодня у нас в группе необычная гостья? Кто это? (Педагог показывает звездочку, вырезанную из картона). Откуда она к нам прилетела? Ребята, а что вы знаете о космосе? Воспитатель показывает фото с видом земли из космоса, звезды и планеты. Ребята скажите, а кто летает в космос? Кто такие космонавты? Кто был первым космонавтом? Правильно, на мольберт вывешивается портрет Гагарина. Воспитатель рассказывает рассказ о Ю.А Гагарине. Прежде чем отправится в космос Юрий Алексеевич много изучал разных наук, занимался спортом и стал военным летчиком. Ребята наша гостья звездочка просит нас о помощи. Она просит нас что бы мы ей помогли попасть домой. Она очень скучает по своим друзьям. Звездочка придумала вам игру, что бы вы не скучали. Поиграем? Игра собери самолет (Дидактическая карточка).</p>	<p>Дети отвечают звездочка.</p> <p>Из космоса. Это пространство в небе.</p> <p>Космонавты Это люди, которые летают в космос и изучают его. Ю.А Гагарин.</p>
2. Актуализация имеющего опыта	<p>Молодцы ребята, славно поиграли. Ребята скажите, а как мы можем помочь нашей звездочке в отправке домой? Как мы ей поможем?</p>	<p>Мы отправим ее к звездам на ракете</p>

	<p>А как мы сделаем нашу ракету из чего? Из каких частей будет состоять наша ракета?</p> <p>Как вы думаете, каким управляет ракетой? Каким должен быть космонавт, что бы отправится в космос? Что бы построить нашу ракету мы должны пройти в наше конструкторское бюро. Одеть специальную одежду. Вот теперь вы настоящие конструкторы ракет. Конструкторы это те люди, которые создают ракеты, проектируют, конструирую. Ребята, какая главная деталь ракеты? Да, без двигателя наша ракета не полетит в космос. Ребята вы конструкторы ракеты, как конструкторы должны работать в команде? Правильно. Перед вами схема сборки нашей ракеты, мы с вами начинаем конструировать нашу ракету. Воспитатель помогает в сборке ракеты индивидуально.</p>	<p>Из конструктора У ракеты есть конус, корпус, есть ступени 1 и 2. Космонавт Сильным, смелым.</p> <p>Дети подходят к столам, надевают белые халаты.</p> <p>Двигатель</p> <p>Дети начинают собирать пошагово ракету по схеме.</p>
3. Создание затруднения в ситуации, сюжете, деятельности	<p>Ребята скажите вы знаете такую поговорку «Как корабль назовешь так он и поплывет»? Может нашей ракете придумать название? А может нам еще и окна сделать, что бы наша звездочка могла любоваться красотой пока летит к звезда?</p>	<p>говорят названия ракеты.</p>
4. Самостоятельное открытие нового знания (способа действия)	<p>Ребята ваша ракета готова к полету? Что вы сделали, что бы ваша ракета отправилась в космос? Почему у вас все получилось?</p>	<p>Мы работали все вместе, одной командой. Мы помогали друг другу. Собирали нашу ракету по схеме.</p>
Физминутка	<p>Вы такие молоды. Предлагаю отдохнуть. Ждут нас быстрые ракеты (Встать на носочки руки над головой) Для прогулок на планете (Шагаем на месте) На какие захоти, на такую полетим (Руки в стороны) Но в игре один секрет (грозим пальчиком) Опоздавшим места нет!!!</p>	<p>Дети выполняют движения в соответствии с текстом.</p>

<p>5. Включение нового знания (способа действия) в системе</p>	<p>Ребята, давайте звездочке сделаем подарок. Мы отправим ее не одну, а с подарками для ее друзей. Давайте сделаем необычных зверушек. Соберём подарки для звездочки. Дидактическая карточка. Все ли хватает у нашей ракеты?</p>	<p>Дети выполняют задание по карточке.</p>
<p>6. Рефлексия</p>	<p>Какие вы молодцы. Мы теперь сможем звездочку отправить домой. Какие замечательные ракеты у вас получились. Какие затруднения у вас возникли при конструировании ракеты? Что было интересное в постройке? Вы расскажете родителям о госте? Что не получилось? Ребята в следующий раз у нас с вами все получится, Вы большие молодцы!!!!</p>	<p>Дети активно ведут беседу, отвечают на вопросы воспитателя.</p>

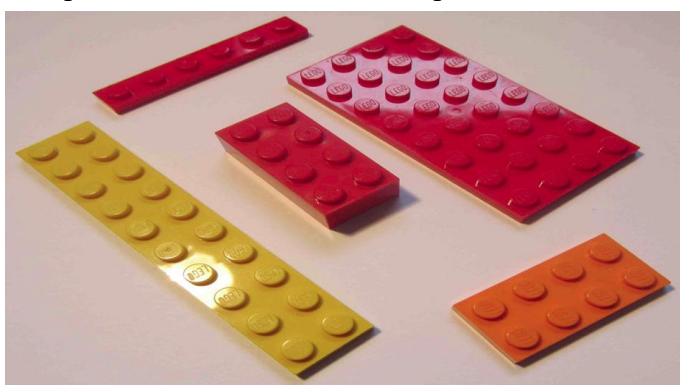
Карточка 1 Собери по образцу



Карточка 2 Посмотри и повтори



Карточка 3 Запомни и повтори





## **Сборник дидактических игр** **«Фантазируем, играем, творим»** для работы с конструктором *LEGO DUPLO и LEGO Classic*

*Автор*  
*О.В. Якушева*  
*воспитатель*  
*ГБОУ ООШ № 9*  
*г. Новокуйбышевска*  
*структурное подразделение*  
*«Детский сад «Звонкие голоса»*

### **Введение**

В связи с качественным скачком развития новых технологий в XXI веке обществу требуются люди, способные нестандартно решать актуальные проблемы, вносить новое содержание во все сферы жизнедеятельности. Современные дети живут в эпоху активной информатизации, компьютеризации и роботостроения. Сегодня государство испытывает острую потребность в высококвалифицированных специалистах, обладающих высокими интеллектуальными возможностями. И начинать готовить будущих инженеров нужно не в вузах, а значительно раньше – в дошкольном возрасте, когда у детей особенно выражен интерес к техническому творчеству. Необходимо развивать техническую пытливость мышления, аналитический ум и другие качества личности.

Сегодняшним детям дошкольного возраста предстоит работать по профессиям, которых еще нет. Решать задачи, о которых можно только догадываться, использовать новейшие технологии и изучать новое. Поэтому в настоящее время LEGO должно быть в каждом детском саду. Необходимость использования LEGO - конструирования в обучении детей дошкольного возраста неоспорима.

Дидактические игры, представленные в сборнике «Фантазируем, играем, творим», способствуют формированию представления ребёнка о внешних свойствах предметов, развивают пространственное мышление, воображение, конструкторские способности.

Я разработала картотеку дидактических игр с использованием LEGO - конструктора, которые классифицировали по образовательным областям:

- *Образовательная область «Познавательное развитие»*, включает такие дидактические игры как: «Теневые карты», «Архитекторы», «Разноцветная последовательность», «Веселая мозаика», «Горизонталь, вертикаль, диагональ».

- *Образовательная область «Социально – коммуникативное развитие»* включает следующие игры: «Тематическая модель».

- *Образовательная область «Речевое развитие»*: «Сказочная история», «Веселый алфавит».



- Образовательная область «Художественно – эстетическое развитие»: «Волшебная инструкция», «Новый LEGO-герой», «Сапожки для гусенички».

Сборник дидактических игр также направлен на повышение педагогической грамотности родителей в вопросах развития конструкторских способностей детей дошкольного возраста. Ведь роль родителей в развитии конструктивных способностей детей дошкольного возраста является немаловажной.

Эффективность воспитательно - образовательной работы в системе дополнительного образования, значительно выше, когда педагоги и родители являются партнерами, работают совместно и в одном направлении. Использование сборника дидактических игр «Фантазируем, играем, творим» дает возможность родителям участвовать в совместных играх и занятиях с детьми на организованных досугах и дома. Задача таких мероприятий – вызвать у родителей желание участвовать вместе с ребенком в тематическом конструировании, дать им возможность получить навыки взаимодействия с детьми на основе сотрудничества и равноправных отношений.

В дальнейшем я планирую дополнить сборник играми с конструктором LEGO Education WeDo, ведь с его изучения начинается первое знакомство ребят со сложными программируемыми механизмами.

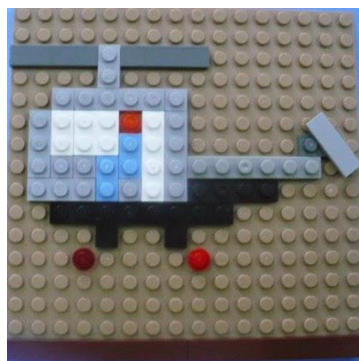
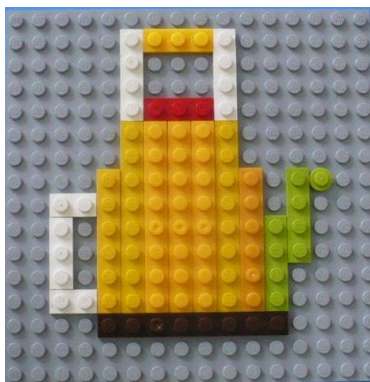
### **«Веселая мозаика»**

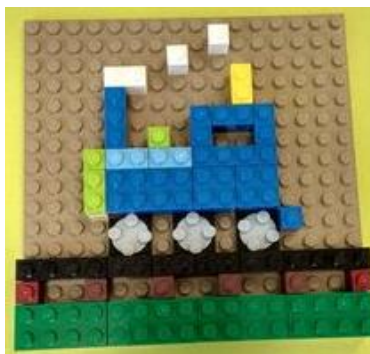
#### **Возраст 6-8 лет**

*Материал:* конструктор LegoClassic, прямоугольные или квадратные платы (по количеству воспитанников), карты со схемами.

*Цель:* развивать внимание, наблюдательность, умение соотнести изображение на схеме и на плато.

*Описание игры:* воспитанники собирают мозаику по предложенному образцу и за определенное время.





### «Сказочная история»

**Возраст 5-8 лет**

*Материал:* карточки с изображением сюжетных картинок из серии LegoDUPLO, LegoClassic.

*Цель:* развивать фантазию, наблюдательность, речь, творческое мышление, умение составлять рассказ по картинке.

*Описание игры:* каждому игроку представлена карточка с изображением определенного сюжета, по которой ему нужно придумать сказку или историю. В игре могут участвовать несколько человек. По результатам таких игр можно составлять сборники сказок и удивительных историй, придуманных детьми.



«Пиратский остров»



«Рыцарский замок»



«Лесные жители»

### «Теневые карты»

**Возраст 5-8 лет**

*Материал:* теневые карты-схемы, LegoDUPLO.

*Цель:* развивать мышление, наблюдательность, воображение, умение соотнести изображение на схеме с деталями LegoDUPLO.

*Описание игры:* на картах изображена только тень Lego - модели, воспитанникам нужно собрать постройку, не заходя за контур, используя детали любого, понравившегося им цвета. Выкладывать детали LegoDUPLO нужно прямо на карте. Также можно попросить игроков придумать названия, получившимся моделям.



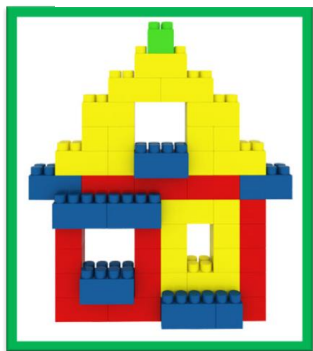
### «Архитекторы»

**Возраст 5-8 лет**

*Материал:* цветные карты-схемы с образцом постройки, LegoDUPLO.

*Цель:* развивать мышление, наблюдательность, воображение, умение соотнести изображение на схеме с деталями LegoDUPLO.

*Описание игры:* на картах изображена постройка, воспитанникам нужно собрать точно такую же постройку, используя детали определенного цвета. Также можно попросить игроков придумать названия, получившимся моделям.



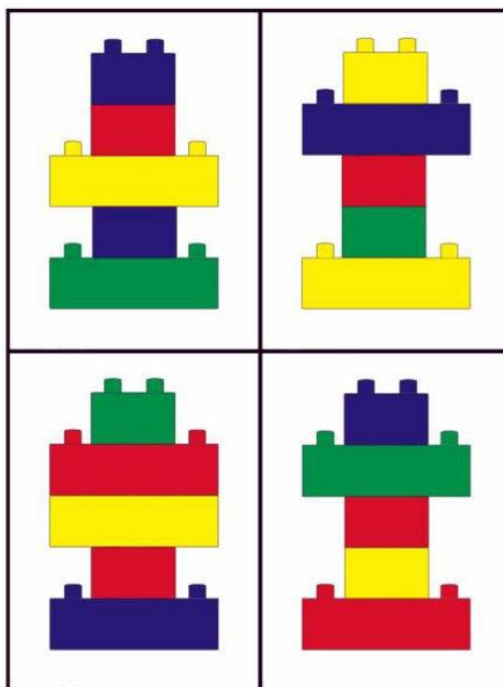
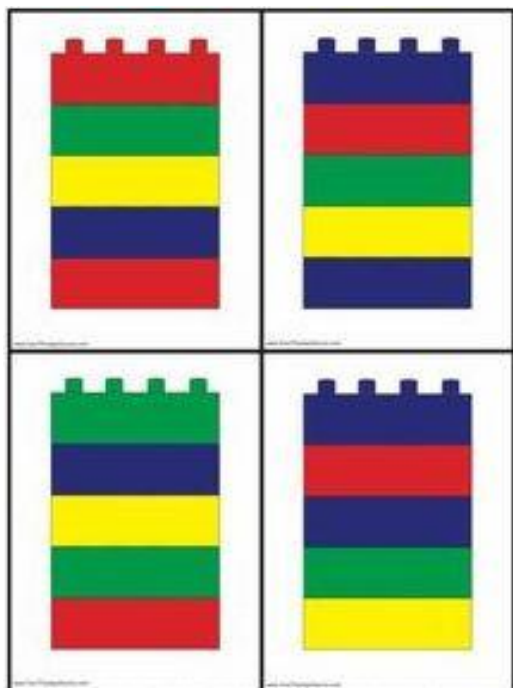
### «Разноцветная последовательность»

**Возраст 4-8 лет**

*Материал:* цветные карты-схемы, LegoDUPLO или LegoClassic.

*Цель:* закрепить название цветов, развивать мышление, наблюдательность, воображение, умение составить заданную последовательность по схеме с деталями LegoDUPLO или LegoClassic.

*Описание игры:* на картах-схемах изображена определенная последовательность кубиков, воспитанникам нужно выложить точно такую же последовательность, используя детали заданного цвета.



## «Волшебная инструкция»

**Возраст 5-8 лет**

*Материал:* конструктор LegoDUPLO, цветные карандаши или фломастеры, альбомные листы.

*Цель:* развивать воображение, фантазию, умение аккуратно закрашивать рисунок.

*Описание игры:* сначала нужно собрать Lego-модель, но с одним условием: она должна быть плоскостной. Положить её на лист бумаги и обвести, а затем раскрасить каждый кирпичик в нужный цвет. Также можно попросить детей придумать названия, получившимся моделям. Из таких детских рисунков можно собрать целый альбом «Волшебных инструкций»



«Пирамидка»



«Гномик»

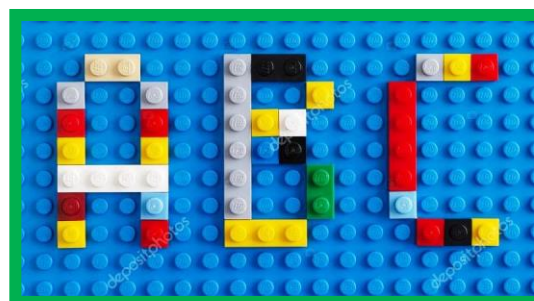
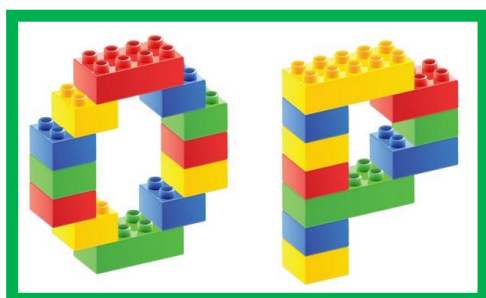
## «Весёлый алфавит»

**Возраст 4-8 лет**

*Материал:* цветные карты-схемы с буквами, LegoDUPLO или LegoClassic.

*Цель:* закрепить название букв, развивать мышление, наблюдательность, воображение, умение составлять буквы по схеме из деталей LegoDUPLO или LegoClassic.

*Описание игры:* на картах-схемах изображена определенная последовательность кубиков, воспитанникам нужно выложить точно такую же последовательность, используя детали заданного цвета.



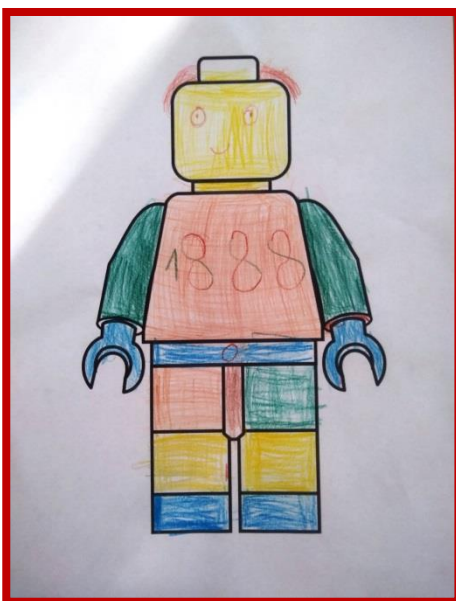
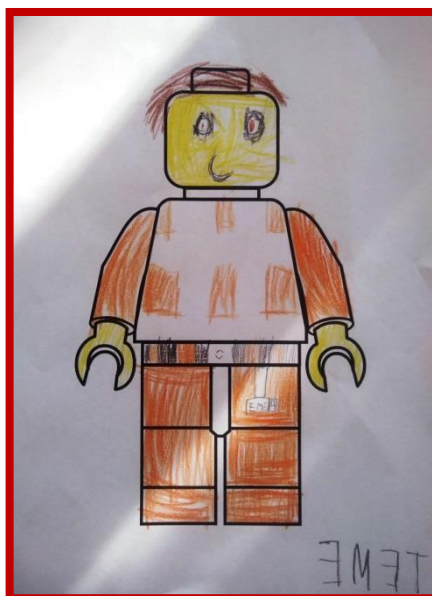
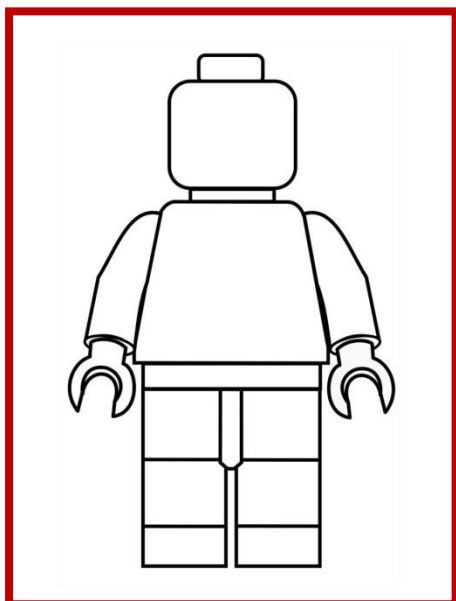
## «Новый Lego-герой»

**Возраст 4-8 лет**

*Материал:* цветные карандаши или фломастеры, альбомные листы с изображением Lego – человечков.

*Цель:* развивать воображение, фантазию, умение аккуратно раскрашивать рисунок, создавать новых Lego-героев.

*Описание игры:* предложить воспитанникам пофантазировать, стать художниками и нарисовать Lego – человечков. Также можно попросить детей придумать имена, получившимся Lego – персонажам.



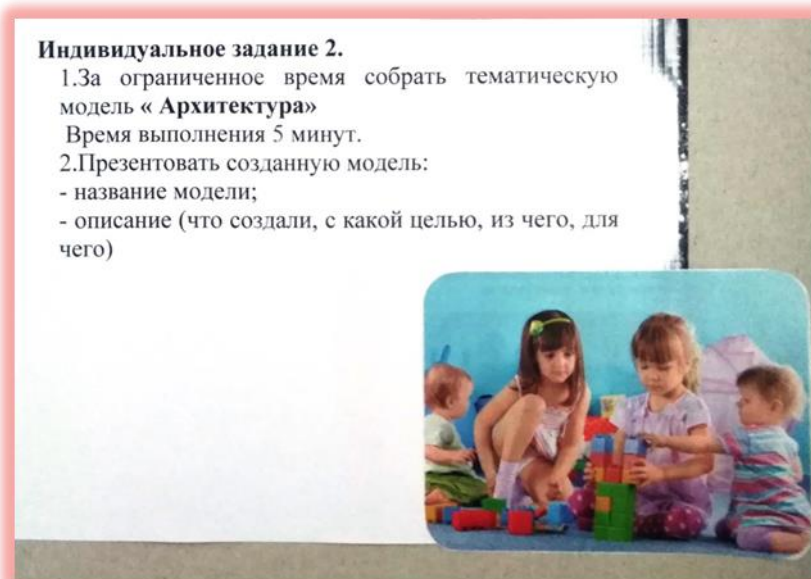
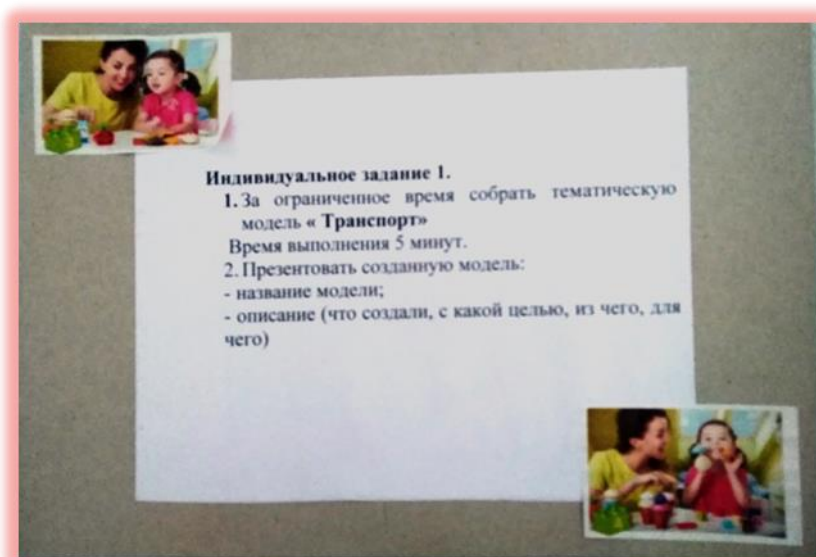
## «Тематическая модель»

**Возраст 6-8 лет**

*Материал:* конструктор LegoClassic или LegoDUPLO, карточки с заданиями.

*Цель:* развивать пространственное мышление, воображение, творческие способности.

*Описание игры:* воспитанники собирают модели по заданной тематике, за определенное время, но без образца. Презентуют созданную модель по плану на карточках.



## «Горизонталь, вертикаль, диагональ»

**Возраст 6-8 лет**

*Материал:* конструктор LegoClassic или LegoDUPLO

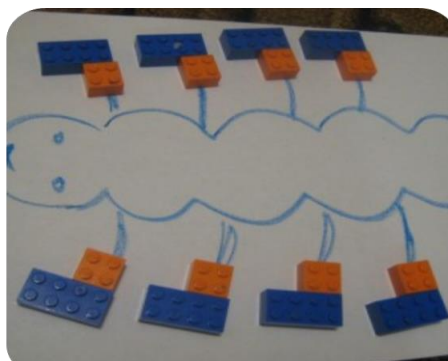
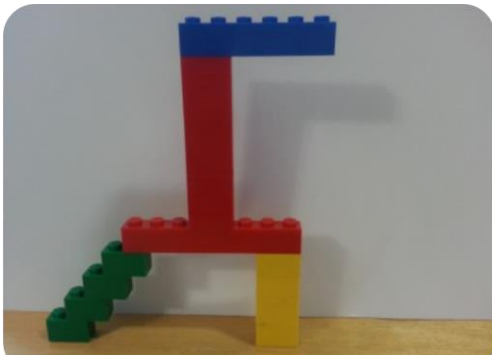
*Цель:* развивать пространственное мышление, ввести такие понятия, как «горизонталь, вертикаль, диагональ».

*Описание игры:* сделать постройку в которой будет:

- 2 вертикали, 2 горизонтали
- 1 вертикаль, 2 горизонтали
- 2 диагонали, 2 вертикали, 2 горизонтали
- 3 вертикали, 2 горизонтали
- 

Кроме того, можно усложнить задание и задавать цвет:

- зеленая горизонталь + две красных вертикали
- белая диагональ + две синих горизонтали



### «Сапожки для гусенички»

**Возраст 4-6 лет**

*Материал:* детали из конструктора LegoClassic, изображение гусеницы, нарисованное на листе формата А4 или А3.

*Цель:* развивать пространственное мышление, формировать понятия «последовательность» и «чередование».

*Описание игры:* гусеничка здороваётся с ребенком, а потом печальным голосом рассказывает, что наступила зима/осень и ей нужны башмачки. Вместе с ребенком выкладываем обувь для гусенички. Здесь 2 типа заданий:

- Вы выкладываете с одной стороны, а ребенок повторяет с другой — симметрично. Обувь на каждую ножку может быть разная, но на парные ножки (*с правой и левой стороны*) — одинаковая.
- Вместе выкладываем обувь с одной стороны и с другой, но сапожки на все ноги одинаковые — например каждый ботинок состоит из желтого, синего и розового кубика. Так и выкладываем — желтый, синий, розовый; желтый, синий розовый.

### «Совместное творчество» (мастерим с папой)

**Возраст 6-8 лет**

*Материал:* буквы или цифры формата А-4, вырезанные из фанеры, пенопласта, пластика, старые детали LegoClassic, супер-клей или пластилин.

*Цель:* закрепить название букв, развивать мышление, воображение, мелкую моторику.



*Описание игры:* покрыть буквы или цифры пластилином (супер-клеем) и красиво расположить по всей поверхности изображения детали LegoClassic.

Так можно создать именную надпись для украшения детской комнаты или подписать предметно-пространственную среду в группе.





## ***Мастер-класс для родителей «Удивительный мир LEGO»***

*Разработала  
Высоцкая Галина Владимировна  
воспитатель  
ГБОУ ООШ № 9 г. Новокуйбышевска  
структурное подразделение  
«Детский сад «Звонкие голоса»*

### ***Актуальность:***

Данный мастер-класс имеет целью привлечение родителей к сотрудничеству, является нестандартной формой организации работы с родителями.

### ***Цели:***

- 1) ознакомление родителей со значением и возможностями ЛЕГО -конструирования;
- 2) привитие традиций ЛЕГО - конструирования в семейной педагогике;
- 3) развитие практических навыков ЛЕГО- конструирования.

### ***Материалы и оборудование:***

Три стола с Лего-платформами, корзины с конструктором, памятки для родителей

### ***Ход мастер-класса:***

Родители делятся на 3 группы и располагаются вокруг столов с Лего-платформами (для деления на команды родители достают из мешочка кирпичик Лего красного, желтого или зеленого цвета и подходят к столу с кирпичиком соответствующего цвета). Вместе с родителями садятся их дети.

Воспитатель: Здравствуйте, уважаемые родители!

Сегодня мы собрались с вами для того, чтобы открыть для себя удивительный мир ЛЕГО, получить практические навыки ЛЕГО-конструирования.

### ***Что такое ЛЕГО-конструирование?***

Это игра, которая позволяет учиться - играя и обучаться в игре. Предлагаю Вам окунуться в мир Лего и увидеть, как это происходит на практике.

### ***Практическая часть.***

#### ***1. Игра «Чья команда быстрее построит?»***

Для всех команд я подготовила образец постройки. Что это? (Цифры). Назовите (1,2,3). Командам нужно будет как можно быстрее собрать из конструктора Лего – цифры по образцу. Работать будете в парах. Сначала нужно договориться, кто какую цифру будет собирать. На что следует обратить внимание, чтобы у вас получились такие же цифры, как на образце? (Нужно взять столько же деталей и такого же цвета, как на образце).

## **2. Игра «Построй и расскажи».**

Возьмите по 6 деталей конструктора, назовите их. Необходимо построить из всех деталей одну постройку и придумать, что построили. Когда построите, один из команды расскажет, что построили.

## **3. Игра «Самая высокая и устойчивая башня».**

Башня – инженерное сооружение, отличающееся значительным преобладанием высоты над стороной или диаметром основания. Какие бывают башни? Башни бывают разные: смотровые башни, маяки, колокольни, оборонительные башни, водонапорные, телебашни и т.д.

За ограниченное количество времени каждой группе нужно построить самую высокую и устойчивую башню. При строительстве башни нужно обязательно учитывать, что она не должна быть слишком узкая, иначе, она может упасть. Слишком широкую башню тоже строить не следует, вы потратите много времени на её строительство и не успеете ее построить. Башня может быть полая внутри.

Расскажите о своей башне. Сравним башни.

## **4. Игра «Собери модель по ориентирам».**

Я буду называть деталь определённой формы и цвета, которую нужно будет найти и выставить в указанное мною место на платформе.

Используются следующие ориентиры положения: «левый верхний угол», «левый нижний угол», «правый верхний угол», «правый нижний угол», «середина левой стороны», «середина правой стороны», «над», «под», «слева от», «справа от». Например, возьмите кирпичик желтого цвета 2 на 2 и выставите его в левый верхний угол. Кирпичик синего цвета 2 на 3 выставите в правый верхний угол. Кирпичик зеленого цвета 2 на 6 выставите в правый нижний угол. Кирпичик белого цвета 2 на 4 выставите в центр квадрата. Кирпичик оранжевого цвета 2 на 6 выставите в левый нижний угол и т.д.

## **5. Игра «Составь узор».**

Вам нужно самостоятельно составить симметричные узоры – можно изображать бабочек, цветы и т. д.

Итак, мы поиграли с вами в игры с использованием конструктора Лего, которые мы используем в своей работе с детьми старшего дошкольного возраста.

*Воспитатель:* Безусловно, ЛЕГО - конструирование положительно влияет на развитие ребенка, на познавательное, речевое, конструктивное и математическое. Это проявляется в том, что ребенок приобретает соответствующие знания и умения. Какие?

*Выслушивает ответы родителей и обобщает:*

- обучается счету и упражняется в счете – ребенок подсчитывает количество деталей;
- овладевает эталонами цвета – ребенок подбирает разные цвета для своей конструкции, по-разному их сочетает;
- овладевает мыслительными операциями сравнения, синтеза, анализа, моделирования и овладевает навыками измерения, развивает глазомер – ребенок сравнивает детали и предметы по высоте, ширине с помощью условной мерки, выясняет, на что похож предмет и чем он отличается от других;
- развивается пространственное мышление – овладевает навыками объемного трехмерного моделирования, положения предмета в пространстве;

- развивается математическая речь детей за счет пополнения словаря такими словами, как вверху, внизу, справа, слева, прибавить, убавить и т.д.;
- ребенок знакомится с геометрическими фигурами – выкладывает цельную фигуру, делает конструкцию из разных геометрических фигур (квадратов, прямоугольников, треугольников, овалов, кругов, ромбов и т.д.), путём прикладывания одной детали к другой, добавляя детали;
- знакомится с пространственными понятиями «симметричность» и «асимметричность».

*Вывод:* своевременное овладение конструктивно-модельной деятельностью оказывается важным в плане подготовки к дальнейшему обучению в школе. У дошкольников формируются необходимые для будущего учения предпосылки: познавательное развитие, умение и желание трудиться, выполнять задания в соответствии с поставленной целью, доводить его до конца, планировать будущую работу.

### ***Заключение. Рефлексия.***

У многих родителей Лего ассоциируется с конструированием по инструкции. До 8-12 лет строить по инструкции ребёнок вряд ли будет. То есть, если он хочет и заинтересовался, то, пожалуйста. Но если он равнодушен к изумительным постройкам, которые предлагают дизайнеры Лего, то это тоже здорово. В этот период гораздо важнее развитие творчества и воображение, чем развитие пространственного мышления (которое активизируется при сборке по инструкции). Родители обязательно должны играть без инструкций, делая сооружения налету. Лего очень похож на глину или пластилин - можно сделать всё, что угодно, смять в комок и сделать нечто совершенно другое. Тем не менее, купив новый набор, родителям стоит обязательно собрать его по инструкции. Зачем? Чтобы увидеть и понять все возможности деталей. Обратите внимание на крепость постройки, покажите, как класть кирпичики перекрёстно, как прижимать детали, чтобы они плотно прилегали и как отделять их (не используя зубы). Лего – это творчество и хорошо, когда оно свободно от шаблонов и образцов.

В заключение нашей встречи предлагаю построить пирамиду эмоций.

Кирпичик красного цвета означает, что вам понравился данный мастер-класс, зеленого – то, что мастер-класс понравился, но вы еще что-то хотели бы увидеть, ну, а кирпичик желтого цвета покажет, что дома вместе с детьми вы продолжите изучать удивительный ЛЕГОмир.

Родители строят пирамиду своих эмоций из деталей Лего трех цветов.

Спасибо всем за участие!

Воспитатель раздает родителям памятки.