



2021
ГОД НАУКИ
И ТЕХНОЛОГИЙ

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Полевского городского округа «Детский сад № 43 общеразвивающего вида»

АУКЦИОН ИДЕЙ

методические разработки
педагогов дошкольных образовательных
учреждений города Полевской
по легоконструированию, робототехнике и
3д моделированию



январь 2021 г

СОДЕРЖАНИЕ:

	<i>стр</i>
1 лот «Математика с LEGO-конструктором»	
<i>Бочкарева Светлана Викторовна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад № 43 общеразвивающего вида»</i> Дидактические игры «Математика и лего»	5
<i>Гребенюк Марина Сергеевна, воспитатель МАДОУ Детский сад №65</i> Дидактическое пособие «Геометрические формы»	6
<i>Гребнева Светлана Алексеевна, воспитатель «Детский сад № 40 общеразвивающего вида»</i> Дидактическая игра «Раз ступенька, два ступенька»	7
<i>Денисенко Екатерина Сергеевна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад № 43 общеразвивающего вида»</i> Использование LEGO конструктора в работе с детьми средней группы	9
<i>Зиновьева Ольга Петровна, воспитатель МБДОУ ПГО Детский сад №43 общеразвивающего вида</i> Дидактическая игра «LEGO ходилка»	9
<i>Логинова Лариса Владимировна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад № 34»</i> Картотека дидактических игр	10
<i>Максюкова–Харина Ирина Владимировна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад № 43 общеразвивающего вида»</i> Математические задания Мистера Знайки	13
<i>Макушева Ирина Юрьевна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад №43 общеразвивающего вида»</i> Конспект НОД по лего-конструированию с детьми раннего возраста. «Большие и маленькие башенки»	15
<i>Некрасова Елена Петровна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад №43 общеразвивающего вида»</i> Картотека дидактических игр для детей 4 – 5 лет	16
<i>Несмеева Елена Александровна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад №54»</i> Дидактический альбом по формированию элементарных математических представлений детей старшего дошкольного возраста «Количество и счёт с LEGO-конструктором»	19
<i>Ожогова Екатерина Олеговна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад №43 общеразвивающего вида»</i> Использование ЛЕГО - конструктор для математического развития детей старшего дошкольного возраста	23
<i>Павлова Вера Владимировна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад №43 общеразвивающего вида»</i> Игры с использованием конструктора LEGO	25
<i>Пьянкова Жанна Александровна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад № 51»</i> Конспект НОД по формированию элементарных математических представлений с использованием конструктора ЛЕГО	27
<i>Ротанова Ирина Леонидовна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад № 34»</i> Сценарий занятия «Колобок» для детей младшей группы.	30
<i>Субботина Любовь Владиславовна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад №69 комбинированного вида»</i> Дидактические игры по легоконструированию с использованием многофункционального пособия «Круги Луллия»	32
<i>Сидорова Ольга Владимировна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад № 51»</i> Картотека игр по математике с использованием LEGO-конструктора	35
<i>Сулина Светлана Александровна, воспитатель МБДОУ «Детский сад №53»</i> Конспект занятия «Лего — Всезнайка» по формированию элементарных математических представлений в средней группе «Лего - Всезнайка»	38
<i>Терентьева Наталья Борисовна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад №51»</i> Дидактические игры с LEGO- конструктором	41
<i>Трофимова Евгения Александровна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад № 53</i> Сценарий занятия в подготовительной к школе группе. Тема: «Помощники Незнайки»	43
<i>Шурманова Светлана Владимировна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад № 32»</i> План-конспект НОД «Путешествие в Сказочную страну»	46
<i>Чернятьева Анна Геннадьевна, воспитатель. МАДОУ Детский сад №65</i> Игра «Лего код» (Лего-программирование)	48

Ялунина Оксана Васильевна, воспитатель МАДОУ ПГО «Детский сад № 65» Конструкт образовательной деятельности «LEGO-город для котят»	49
2 лот «Развиваем речь с помощью LEGO»	
Брекотнина Светлана Ивановна, учитель-логопед МБДОУ ПГО «Детский сад №28» Игровые развивающие задания с конструктором для расширения словаря и формирования грамматического строя речи для детей с ЗПР	52
Голунова Оксана Олеговна, учитель-логопед Леготина Кристина Евгеньевна, учитель-логопед МБДОУ ПГО «Детский сад № 43 общеразвивающего вида» Опыт работы учителей-логопедов по использованию LEGO конструктора в работе с обучающимися, имеющими нарушения речи	54
Дальченко Евгения Валентиновна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад №49 общеразвивающего вида» Конструкт НОД по речевому развитию. Тема занятия: «Разнообразные мосты»	57
Евтеева Ирина Александровна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад № 43 общеразвивающего вида» «В гостях у сказки вместе с Лего»	60
Заровецкая Ольга Петровна, учитель-логопед МАДОУ ПГО «Детский сад № 63 комбинированного вида» «Трудные звуки и LEGO» - опыт работы учителя-логопеда по использованию LEGO-конструктора при коррекции звуков речи у детей с ОВЗ.	62
Карманова Анна Алексеевна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад № 51» Развитие речи детей раннего возраста с помощью LEGO DUPLO	65
Куимова Д.Б., Кошечкина Т.А., воспитатели МБДОУ ПГО детский сад 40 Лего-конструирование как средство развития речи детей дошкольного возраста.	68
Куршакова Ольга Александровна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад №51» Дидактические лего-игры по развитию речи	72
Лучникова Людмила Олеговна, учитель-логопед МБДОУ ПГО «Детский сад №34» Использование дидактических игр и упражнений с конструктором LEGO как эффективное средство развития речи дошкольников	74
Потапова Мария Николаевна, старший воспитатель МБДОУ ПГО №Детский сад № 40 общеразвивающего вида» Использование Лего – конструктора в работе с детьми дошкольного возраста по обучению грамоте	76
Соснова Галина Константиновна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад № 69 комбинированного вида» Мастер-класс с родителями «Использование LEGO - технологии в развитии речи детей старшего дошкольного возраста	80
Толкунова Елена Николаевна, воспитатель МБДОУ ПГО "Детский сад №51" Конспект НОД по конструированию «Дом для собачки» из ЛЕГО - конструктора в группе раннего возраста.	82
Тулей Елена Сергеевна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад № 34» Сценарий занятия «Очки для бабушки» для детей средней группы	84
Фетисова Ксения Александровна, учитель-логопед МБДОУ ПГО «Детский сад №40 общеразвивающего вида» Развитие речи детей с помощью конструктора ЛЕГО»	86
Худеева Ирина Владимировна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад №51» Конспект занятия по конструированию в группе раннего возраста «Домик для щенка и лошадки» с использованием конструктора «ЛЕГО»	88
Ямова Ксения Викторовна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад № 40 общеразвивающего вида» Дидактическая игра «Пальчиковый LEGO-твистер»	90
Москалева Оксана Владимировна, музыкальный руководитель МБДОУ ПГО «Детский сад №43 общеразвивающего вида» Музыкально-дидактические игры с LEGO	93

3 лот Основы робототехники для дошкольников

<i>Аверкиева Алена Владимировна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад № 49 общеразвивающего вида</i> Мастер-класс по теме «Использование робота-пчелы Bee-Bot в работе с дошкольниками»	99
<i>Андреева Елена Вениаминовна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад № 54» «Основы робототехники для дошкольников» «Фокус – естественные науки. Забавные механизмы. Танцующие птицы (Птицы в цирке)»</i>	101
<i>Крутикова Ирина Валерьевна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад № 49 общеразвивающего вида</i> Мастер -класс по теме «Использование технологии ТИКО-моделирование в речевом развитии детей дошкольного возраста»	107
<i>Квасникова Мария Олеговна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад № 69 комбинированного вида»</i> Конспект НОД по развитию речи с использованием робототехнического набора MatataLab “Путешествие с Мататой” (старшая группа с 5 до 6 лет)	110
<i>Рукавичникова Валерия Андреевна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад № 54» «Карусель»</i> Забавные механизмы	112
<i>Скутина Елена Владимировна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад № 69 комбинированного вида»</i> «Основы робототехники для дошкольников»	116
<i>Черепанова Светлана Валерьевна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад №69 комбинированного вида»</i> Конспект игры - викторины с использованием робототехнического набора «Matatalab» «Дорогами Победы» в подготовительной группе	119
<i>Якубова Юлия Евгеньевна, воспитатель МАДОУ ПГО «Центр развития ребенка – Детский сад № 70 «Радуга»</i> «Путешествие робота Ботли по городу Полевскому» (интерактивная игра с программируемым роботом Ботли)	121

4 лот Поделки из 3D ручки вместе с дошкольниками

<i>Безручко Виктория Владимировна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад № 43 общеразвивающего вида»</i> Плоскостное и объемное моделирование с помощью 3D ручки	124
<i>Березина Ольга Юрьевна, воспитатель, Чупракова Мария Александровна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад № 53»</i> Мастер-класс «Строгий светофор»	125
<i>Драган Анна Анатольевна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад комбинированного вида №69»</i> Использование 3 D ручки для создания декораций к мультфильму	127
<i>Зайцева Полина Петровна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад № 43 общеразвивающего вида»</i> Шаблоны и поделки из 3д ручки для свободной деятельности с детьми 5-7 лет	129
<i>Зозуля Юлия Евгеньевна, воспитатель Шахмина Ирина Витальевна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад № 69 комбинированного вида»</i> Коллективная работа детей 3-4 лет «Космическое путешествие» с использованием 3 D ручки	131
<i>Короленко Олеся Алексеевна, воспитатель МАДОУ ПГО «Центр развития ребенка- Детский сад №70 «Радуга»</i> Конспект занятия "Поделки из 3д ручки вместе с дошкольниками" Тема: «Снежинка»	132
<i>Кузнецова Евгения Анатольевна, воспитатель МБДОУ ПГО «Детский сад № 43 общеразвивающего вида»</i> Рисование и моделирование с использованием 3Д ручки	135

1 лот

Математика с LEGO-конструктором

*Бочкарева Светлана Викторовна, воспитатель
МБДОУ ПГО «Детский сад № 43 общеразвивающего вида»*

Дидактическая игра «Картинки - половинки»

Цель: формирование у детей умение составлять целое изображение из двух частей.

Задачи:

1. Закреплять знания у детей составлять целое изображение из двух частей.
2. Активизировать употребление в речи существительных, прилагательных, глаголов
3. Развивать зрительное восприятие, мышление, речь, мелкую моторику рук, усидчивость.
4. Воспитывать интерес к окружающему миру.

Правила игры:

Воспитатель раскладывает, на столе, конструктор LEGO на котором изображены картинки, изображением вверх.

Далее предложить ребенку найти недостающую **половинку**. Сложить две детали вместе - они должны соединиться в целое изображение.

Пусть ребенок найдет и сложит все пары картинок.

После игры можно спросить у ребёнка, как называется тот или иной предмет.



Дидактическая игра «Противоположности»

Предназначена для развивающих занятий с дошкольниками 3-5 лет. Учит детей составлять пары из объектов, противоположных по значению. Работа с яркими картинками, улучшает мыслительную способность и речевые навыки. Дети становятся более внимательными, у них развивается логическая и зрительная память.

Цель дидактической игры – обучение умению находить предметы и явления, что противоположны по значению, развитие мелкой моторики пальцев рук.

Задачи:

- расширение представления об объектах окружающего мира;
- обучение навыку дифференциации объектов по визуальным признакам;
- речевое развитие, обогащение индивидуального словаря;
- улучшение памяти, концентрации внимания, способности логически мыслить.



Игра-ведущая деятельность у дошкольника. С помощью игры ребёнок изучает новые знания и закрепляет их. Математические игры знакомят ребят с цифрами, числами, основами счёта, с арифметическими действиями, а также способствуют развитию речи, внимания, памяти, мышления.

"Убери цифру"

Игра развивает внимание, быстроту реакции, мышление, ловкость, и закрепляет навыки счета. Выкладываем последовательно карточки с числами от 0 до 10. Взрослый задаёт задание, а ребёнок должен выполнить его. Например, "Убери цифру 7", "Убери цифру между 2 и 4", Убери цифру, которая больше 3 на 2 и т.д.

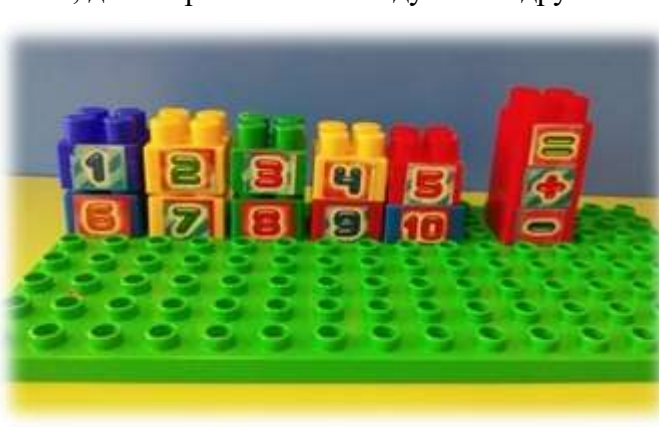
Задания можно задавать в виде загадок, отгадка будет, та цифра, которую необходимо убрать. Например:

На стебелёк она похожа,
Стоит почтенно, как вельможа.
Прямая, ровная всегда,
После нуля идёт она.

«Лесенка»

Игра помогает развивать у ребёнка представление о последовательности чисел, умения сравнивать их.

Рассматриваем (предварительно построенную из конструктора или нарисованную на бумаге) числовую лесенку. Считаем ступеньки (прямой и обратный порядок), называем самый маленький порожек, затем большой - сравниваем, далее сравниваем между собой другие.



*Гребенюк Марина Сергеевна, воспитатель
МАДОУ Детский сад №65*

Дидактическое пособие «Геометрические формы»

Цель: формировать предпосылки математических представлений детей через знакомство с геометрическими фигурами.

Задачи: формировать представления о геометрических формах. Вводить в активный словарь понятия - круг, квадрат, треугольник и т.д. Развивать память, мелкую моторику рук.

Для детей 4-6 лет

Состоит из лего-конструктора с разрезанными картинками геометрических фигур объёмных и плоских.

1 вариант. Педагог предлагает ребенку собрать 3 лего-кирпичика, чтобы совпали картинки плоских или объёмных фигур и назвать их.

2 вариант. Педагог предлагает читающему ребенку собрать 4 лего-кирпичика, чтобы совпали картинки фигур и название формы.



*Гребнева Светлана Алексеевна, воспитатель
«Детский сад № 40 общеразвивающего вида»*

Дидактическая игра «Раз ступенька, два ступенька»

Цель: Формировать умение соотносить изображенное число или количество предметов на карточке с количеством кубиков в башенке; упражнять в прямом и обратном счете; закреплять знания названия цвета кубика. Упражнять в использовании терминов, обозначающих величину, пространственные отношения.

Развивать у детей логическое мышление, внимание, зрительную память, мелкую моторику. Развивать элементарные математические представления с использованием конструктора ЛЕГО.

Воспитывать интерес к математике.

Пособия: кубики ЛЕГО цветные; карточки с изображением предметов; карточки с изображением цифр, матрешка.

Возраст детей: 4-6 лет



Дети 4 лет берут карточку, считают количество предметов, изображенных на карточке и выкладывают башенку из столько кубиков, сколько изображено на картинке предметов, последовательно выкладывая лестницу. Задания можно усложнять. Например, дать задание: «Выложи синюю башенку из трех кубиков», «Поставь красную башенку справа от левой» и т.п.



Второй вариант игры: проводится с цифрами. Дети ставят сначала цифры по порядку, считают их, затем выкладывают башенки в соответствии с цифрой, получилась лестница. Для усложнения кубики можно брать разноцветные.



Использование LEGO конструктора в работе с детьми средней группы.

Дидактическая игра «Времена года»

Цель: учить детей называть времена года по их признакам. Находить соответствующие картинки на деталях лего конструктора, развивать зрительную память, внимание, речь, любить природу в разное время года

Задачи:

- формировать зрительное восприятие рисованных и реальных изображений
- учить определять время года по его характерным признакам
- закреплять знания детей и представления об особенностях каждого времени года;
- упражнять детей в составлении короткого рассказа: «Что изображено на картинке и когда это бывает»;
- воспитывать бережное отношение к природе, учить наблюдать и анализировать явления природы.



*Зиновьева Ольга Петровна, воспитатель
МБДОУ ПГО Детский сад №43 общеразвивающего вида*

Дидактическая игра «LEGO ходилка».

Лего – вещь универсальная. Можно и просто им играть, можно учиться конструировать, а можно использовать в занятиях. А можно сделать интересную игру и весело провести время с ребенком. Хочу рассказать о своей математической игре с лего, предназначена для детей с 4 лет.

Цель: Формирование математических знаний у детей, развивать конструктивные навыки, закреплять умения соединять кирпичики.

Задачи:

Учить счету, соотносить цифры с количеством кубиков; закреплять понятия высокая – низкая; развивать мелкую моторику.

Закрепить знание основных цветов, развивать наблюдательность, внимание, память и речь.

Оборудование: Кубики из конструктора лего Duplo или аналоговый конструктор; кубик.

Ход игры:

Ребенок может играть как один, так и в количестве 3-4 детей. Нужно поставить лего человечков на «Старт». Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет своего человечка вперед ровно на столько шагов, сколько выпало очков на кубике. Встав на свое поле, игрок собирает столько кубиков лего, сколько указано на поле, обращая внимание на цвет кубиков. (Ребенку объясняем, что (+) – это прибавляем кубики, (-) – это убираем кубики.

Если ребенок не понимает, или ему тяжело понять суть игры, то рассказываем и показываем следующее: человечек нашел сначала два кубика, а потом еще три и так далее, а если минус, то человечек потерял два кубика или один.

В конце игры можно сравнить у кого башня выше, у кого ниже. Посчитать кубики.



Если ребенок уже хорошо знаком с цифрами, то мной разработан второй вариант игры, где можно просто кидать кубик и складывать то количество кубиков лего, цифра, которая указана на поле, без цветных кубиков на поле.

*Логинова Лариса Владимировна, воспитатель
МБДОУ ПГО «Детский сад № 34»*

Картотека дидактических игр

Игра - основная деятельность дошкольников, во время развлекательных дидактических игр ребенок может подготовиться к школе. Для этого не требуется специального оборудования, и особых условий, ведь все под рукой.

Используя на занятиях математики Лего – конструктор, у детей развивается пространственное, логическое, математическое, ассоциативное мышление, память – а именно это является основой интеллектуального развития и показателем готовности ребенка к школе.

1. «Слева-справа»

Поставь желтый кирпичик, слева от желтого кирпичика — красный, а справа — зеленый.

Расставь 3 кирпичика так, чтобы желтый был посередине, красный — слева, а зеленый справа;

Желтый кирпичик поставь слева от зеленого, а красный слева от желтого;

Справа от красного поставь желтый кирпичик, а справа от желтого — зеленый.

2. «Вверху-внизу»

Поставь кирпичик так, чтобы сверху был желтый, внизу — зеленые.

Расставь кирпичики так, чтобы внизу было два красных кирпичика, а вверху один зеленый кирпичик.

3. С понятиями «над», «под» таким же образом.

4. С понятиями «за» и «перед» (знакомим по такому же принципу в дальнейшем эти понятия можно закрепить при ознакомлении с числовой последовательностью — предыдущее число, последующее, соседи числа).

Поставьте в ряд три кирпичика — красный, желтый, зеленый (слева направо). Какой кубик стоит перед зеленым? А после красного? А перед зеленым? Чем больше в ряд поставите разноцветных кирпичиков, тем больше вопросов можно задать детям.

После того как усвоены понятия за-перед, можно познакомить ребенка с

5. «*Предыдущий*» - *перед*, «*Последующий*» - *за*, «*Соседи*» (те, что находятся с двух сторон от необходимого объекта).

Выложи кирпичики по порядку: красный, желтый, зеленый, синий, белый. Какой цвет у предыдущего кирпичика желтому (красный? А у последующего (зеленый? Назови цвет соседей желтого кирпичика (*красный-зеленый*)).

6. «Знакомство со знаками «<» «>» «=»»

Выложите слева - 4 зеленых кирпичиков, справа — 2 красных кирпичика. Сколько кирпичиков слева? А справа? Сравни, где больше? Где меньше? Поставьте между ними нужный знак.

7. «Состав числа»

На поляне летало 5 пчел - выложите в ряд 5 кирпичиков. (произвольное число до 10). Одна пчела (отодвигаем в сторону кирпичик) присела на цветок. Сколько пчел на поляне? (5) Что они делают (1 сидит на цветке, 4 — летает). Две пчелы присело на цветок. Сколько пчел на поляне? (5) Что они делают? (2 на цветке, 3 летают). И так далее.

Вывод: 5 — это 1 и 4, 2 и 3, 3 и 2, 4 и 1.

8. «Сложение и вычитание»

К имеющемуся количеству деталей Лего прибавляем еще. Сначала по одной. Пересчитываем. Потом можно перейти к 2, 3 и т. д. Знакомим со знаком «+». Аналогично объясняется принцип вычитания. Из имеющегося количества деталей убираем один, считаем. И т. д.

Игра «Строим дом».

Лего-человечек решил построить дом. Возводит стену из кирпичиков (*снизу вверх*). Первый ряд — 3 кирпичика. Второй ряд — на 1 кирпичик больше. Третий ряд — на 2 кирпичика меньше, чем во втором ряду. Четвертый ряд — на 1 кирпичик меньше, чем в третьем.

В игре можно задать много вопросов:

- сколько в каждом ряду?
- сколько всего ушло кирпичей?
- как сделать равными ряды?
- какой ряд самый длинный?
- самый короткий?

9. «Измерение длины»

Постройте башенку из 6 кирпичиков. С помощью башенки, собранной из кирпичиков конструктора, измерьте коричневую полосу, затем черную полосу. Какая полоска длиннее? Почему вы так решили?

Можно пронумеровать детали башенки, наподобие сантиметровой ленты, а можно каждый раз пересчитывать количество «ступенек» в ней – таким образом, измеряя вещи, мы с тем вместе учимся считать.

10. «Решение примеров»

Выложите 2 кирпичика, теперь еще 3 кирпичика. Сколько кирпичиков всего на столе? Действия можно обозначить математическими знаками и цифрами.

11. «Что изменилось?»

Педагог показывает детям модель из 5-7 деталей в течение некоторого времени. Затем закрывает модель и меняет в ней положение 1-2 деталей или заменяет 1-2 детали на другие. После чего опять показывает модель и просит рассказать, что изменилось.

12. «Собери модель по памяти»

Педагог показывает детям в течении нескольких секунд модель из 3-4 деталей, а затем убирает её. Дети собирают модель по памяти и сравнивают с образцом.

13. «Запомни и выложи ряд»

Выставляется ряд деталей с соблюдением какой-либо закономерности. Педагог подчёркивает, что для лучшего запоминания надо понять закономерность с которой поставлены детали в образце. Дети в течение нескольких секунд рассматривают образец и затем выставляют то же по памяти.

14. «Собери модель по ориентирам»

Педагог диктует ребятам, куда выставить деталь определённой формы и цвета. 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".

15. «Выложи вторую половину узора»

Педагог выкладывает первую половину узора, а дети должны, соблюдая симметрию, выложить вторую половину узора.

14. «Составь узор»

Дети самостоятельно составляют симметричные узоры - можно изображать бабочек, цветы и т. д.

15. «Что лишнее?»

1 вариант: Педагог показывает детям ряд деталей и просит определить лишний элемент (каждый элемент состоит из двух деталей конструктора).

2 вариант: Педагог показывает последовательность элементов, состоящих из деталей конструктора, а ребёнок должен продолжить её.

Первый этап - каждый элемент ряда состоит из одной детали конструктора, для составления закономерностей используются два признака.

Второй этап - каждый элемент ряда состоит из двух деталей конструктора, для составления закономерностей используется один признак.

Третий этап - каждый элемент ряда состоит из двух деталей конструктора, и для образования закономерностей используются два признака.

16. «Поиск недостающей фигуры»

Педагог представляет задачу из трёх горизонтальных и трёх вертикальных рядов фигур из деталей конструктора. Ребёнку даётся задача с одной недостающей фигурой, которую и надо подобрать. Цикл упражнений начинается с самых простых заданий, когда фигуры состоят из одной детали и отличаются по одному признаку. Затем постепенно задания усложняются.

17. «Светофор»

Педагог раздаёт детям кирпичики трёх цветов, и предлагает посоревноваться - кто больше составит различных светофоров. То есть требуется, чтобы кирпичики желтого, красного и зелёного цвета стояли в различном порядке, после выявления победителя педагог демонстрирует шесть комбинаций светофоров и объясняет систему, по которой надо было их составлять, чтобы не пропустить ни одного варианта.

18. «Выдели похожие»

Педагог показывает детям набор деталей и выделяет ниткой замкнутую область. Затем устанавливает правило, по которому надо располагать детали: например, так чтобы внутри выделенной области оказались только красные детали или только кирпичики.

19. «Отгадай»

Одному из детей завязывают глаза и предлагают отгадать на ощупь форму модуля.

Правила игры:

- Не подсказывать и не выдавать общего секрета.
- Не мешать отгадчику, самостоятельно разгадывать формы деталей.
- Отгадчик должен добросовестно закрыть глаза и не снимать повязки с глаз, пока не назовет деталь.
- Всем терпеливо дожидаться своей очереди.
- Выбирают отгадывать форму деталей только того, кто не нарушает порядка и не мешает детям играть дружно.

20. «Есть у тебя или нет?»

Ребенку завязывают глаза, и предлагают на ощупь определить форму детали. Второй ребенок должен будет найти точно такую же деталь по форме.

Правила игры:

- Обследовать деталь на ощупь, обеими руками, поворачивая со всех сторон. Развязывать глаза можно только после того, как назвал деталь.
- Выбрать деталь и спрашивать, есть ли она у партнера, надо по очереди, которая устанавливается с помощью считалки:

21. «Разложи по цвету»

Дети по команде ведущего раскладывают кирпичики Лего по коробочкам (по цвету).

22. «Запомни расположение»

Ведущий строит какую-нибудь постройку не более десяти деталей. В течение небольшого времени дети запоминают конструкцию, потом постройка закрывается, и дети пытаются по памяти построить такую же. Кто выполнит правильно, тот выигрывает и становится ведущим.

23. «Математический Лего-поезд»

Из конструктора дети конструируют поезд (число вагончиков от 1 до 5). Задачи аналогичные. («Сосчитай сколько вагончиков», «Какой по счету желтый вагон...»; «Везем груз»; «Назови номер», «Соседи», «Где больше (меньше)» и т. д).

*Максюкова–Харина Ирина Владимировна, воспитатель
МБДОУ ПГО «Детский сад № 43 общеразвивающего вида»*

«Математические задания Мистера Знайки»

Возрастная группа: подготовительная группа

Форма совместной деятельности: образовательная совместная

Вид деятельности: познавательная, математическое развитие

Форма организации: групповая, индивидуальная

Место проведения: группа

Интеграция образовательных областей: «Познавательное развитие», «Социально-коммуникативное развитие»

Учебно-методический комплект: примерная программа дошкольного образования «Детство», Методические материалы LEGO education «Учись учиться».

Средства:

-Наглядные: индивидуальные наборы LEGO education «Учись учиться»

Цель: Создание условий для обучения детей и развития навыков 21-го века: совместной работы, общения, творчества, критического мышления и поисков решения задач.

Задачи:

Обучающие задачи:

- Продолжать учить детей составлять и решать простые арифметические задачи , запоминать времена года, месяцы, дни недели.

- Продолжать учить выполнять задания под диктовку; учить двигаться на плоскости в том направлении, которое называет педагог; продолжать учить детей ориентироваться на строительной пластине.

- Продолжать формировать пространственно-временные представления (слева, справа, вверху, внизу).

-Продолжать изучать цвета, формы, образцы и симметрию.

-учить работать со схемой.

Развивающие задачи:

- Развивать логическое мышление, зрительное внимание.

Воспитательные задачи:

- Воспитывать умение сотрудничать, слышать друг друга, помогать друг другу.

Ход:

Воспитатель:- Ребята, посмотрите, сегодня к нам пришёл.... Кто это? (Воспитатель показывает, собранного из набора Мистера Знайку)

- Мистер Знайка из набора «Учись учиться», который мы с вами начали использовать в этом году.

Краткий подводящий диалог к теме:

- А как вы думаете, зачем он к вам пришёл?

- Да, Мистер Знайка пришел, чтобы поиграть сегодня с вами в математические игры с конструктором.

Воспитатель:- Вот первое задание от Мистера Знайки:

Задание № 1.

- сколько дней в неделе?

- что бывает раньше: утро или вечер?

- из какой посуды нельзя ничего съесть?

- у какой фигуры нет углов?

- в каком месяце твой день рождения?

- каким месяцем заканчивается год?

- назови соседей числа 8, 9, 10 ...

- я начну, а ты продолжи 12...

Задание №2 «Выложи симметричный узор».

У каждого ребенка на пластине с лева построены конструкции плоскостные и объемные, которые необходимо продолжить симметрично справа.

Дети выполняют свое задание за столом.

Воспитатель:- Ребята! Давайте отдохнем, и повторим дни недели.

Физкультминутка:

Раз-два, раз-два, раз-два-три,

Вслед за мною говори.

В понедельник, вторник, среду

В гости к бабушке поеду.

А в четверг и пятницу

Дрожжи к дому катятся.

За субботу-воскресенье

В этот день дают печенье.

Раз-два, раз-два, раз-два-три,

Всю считалку повтори.

Игра с мячом «Лови, бросай, дни недели называй.

Дети повторяют движения, ловят мяч и называют дни недели.

Задание № 3 «Слуховой диктант» ориентирование на плоскости.

Воспитатель: -Ребята, сейчас я буду диктовать следующее задание от Мистера Знайки, куда и какой кубик на строительной пластине закрепить, а вы внимательно выполняете, и если все правильно выполните, увидите, на чем любит ездить Мистер Знайка.

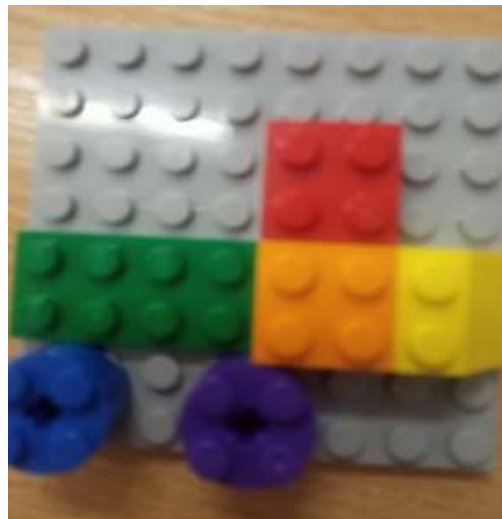
Воспитатель: (Разместите в левый нижний угол синий круглый кубик, через два гвоздика вправо разместите сиреневый круглый кубик. На верху синего круглого кубика разместите зеленый прямоугольный кубик. Над сиреневым кубиком разместите оранжевый квадратный кубик, а над ним-красный квадратный кубик. С права от оранжевого квадратного кубика разместите желтый треугольный кубик. Что получилось? На чем любит ездить Мистер Знайка? Правильно, на грузовике!

(Дети слушают диктант, выполняют задание в соответствии с инструкцией.

Воспитатель: Вы сегодня справились с заданиями Мистера Знайки, были внимательны, находчивы. Понравились вам задания?

У вас есть копии изображения Мистера Знайки (инструкции по сборке), давайте каждый соберет Мистера Знайку, а чтобы его собрать, нужно использовать все кубики из набора. Если у вас получится собрать модель, значит детали не потерялись, и все готово для следующей игры в конструктор.

Можно предложить детям еще поиграть с наборами.



*Макушева Ирина Юрьевна, воспитатель
МБДОУ ПГО «Детский сад №43 общеразвивающего вида»*

Конспект НОД по лего-конструированию с детьми раннего возраста.

«Большие и маленькие башенки»

Цель: создание условия для овладения основами конструирования.

Задачи:

- учить строить разные башенки, закреплять знания о цвете.
- воспитывать бережное отношение к конструктору.
- развивать внимание, мелкую моторику рук, творческую активность детей.

Оборудование: готовые башенки из лего, наборы деталей лего- конструктор, картинки башенок.

Ход: - Ребятки, к нам в гости пришла кукла Даша и принесла конверт. Давайте посмотрим, что в нем? А в нем картинки. Что на них изображено? (БАШНИ).

- Конечно, это башенки, а вы бы хотели построить такие башенки и подарить их кукле Даше? Посмотрите на мои башенки, у меня есть большая зеленая и маленькая красная башенка. Усаживайтесь за столы и можете строить башенки. (Дети строят башенки)

- Посмотрите, какие красивые у вас получились башенки. Сема, какого цвета у тебя получилась башенка? (синяя). А она большая или маленькая? (большая).

- Алена, а у тебя какого цвета башенка? (красная). А она большая или маленькая? (маленькая).

- Вам понравилось строить башенки ?Давайте их подарим кукле Даше?(да)Дети дарят башенки кукле, она говорит спасибо и прощается с детьми.



*Некрасова Елена Петровна, воспитатель
МБДОУ ПГО «Детский сад №43 общеразвивающего вида»*

Картотека дидактических игр для детей 4 – 5 лет

Цель: совершенствование математических способностей и познавательной активности дошкольников посредством – LEGO конструирования.

Конструктор LEGO – вещь универсальная. И в силу своей универсальности является наиболее предпочтительным развивающим материалом, позволяющим разнообразить процесс обучения дошкольников.

Как известно, применение LEGO способствует:

- Обогащению у детей математических и сенсорных представлений;
- Формировать первоначальные измерительные умения (измерять длину, ширину, высоту предметов);
- Развитию и совершенствованию высших психических функций (памяти, внимания, мышления, делается упор на развитие таких мыслительных процессов, как анализ, синтез, классификация, обобщение, сравнение);
- Развитию умения ориентироваться в пространстве и на плоскости, и многому другому.

В процессе совместной деятельности взрослого с детьми по развитию математических способностей с конструктором у детей вырабатываются привычки сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлечшись, дети не замечают, что учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию. Даже самые пассивные из детей включаются в игру с конструктором с огромным желанием, прилагая все усилия, чтобы не подвести товарищей.

При помощи LEGO - конструкторов можно создать эффективную предметно-игровую среду для математического развития ребенка. При правильном подходе с его помощью можно добиться впечатляющих результатов.

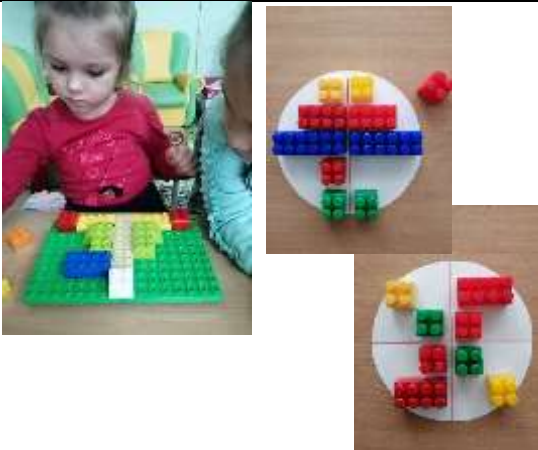
Игра «Башни»

Цель: Закрепление соотношения чисел с количеством.

Понадобятся кубики LEGO и карточки с цифрами (в пределах 10).

Задание: выбери карточку с любым числом, и построй башню из соответствующего числа кубиков.



Игра «Этажи» Цель: Закрепление порядкового счета, последовательности цифр. Ход игры: Строим башню – это будет дом, этажи дома подписываем цифрами. Затем налетает ураган (случается землетрясение), дома рушатся и человечкам негде жить, они просят о помощи. Задача ребенка - помочь построить дом, при этом каждый этаж должен оказаться на своем месте.	
Игра «Повтори» Цель: Формирование умения работать по инструкции. Задание: выложи кубики LEGO в последовательности, предложенной воспитателем.	
Игра «Что пропало» Цель: Развитие внимания и мышления. Игра похожа на sudoku, но для малышей. Построить 3 ряда, по три кубика в каждом. В одном ряду не хватает кубика. Задание: Какого кубика не хватает? (Когда не хватает кубика в конце ряда, задание простое. Когда не хватает в середине, ребенок может начать путаться).	
Игра «Повтори узор» Цель: Формировать навык симметричного расположение на плоскости. Задание: Сложи второе крыло бабочки. (Основой служит LEGO -пластина) Можно использовать бумажный круг, который делим на сектора. Сначала секторов будет два и задание идентично заданию с бабочкой. Затем делим круг на четыре части и задание становится уже сложным.	
Игра «38 попугая» Цель: Формирование умения измерять длину предметов с помощью условной метки – LEGO, закрепление порядкового счета. Нумеруем кубики башенки, наподобие сантиметровой ленты. Задание: Построй башенку, рядом с предметом, который ты хотел бы измерить. Посчитай, сколько кирпичиков в башне? (Общее число - кубиков LEGO – размер объекта в единицах LEGO.)	

Игра «Навигатор»

Цель: Закрепление умения ориентироваться на LEGO - пластине. Понадобятся кубики LEGO отличные по цвету (Чтобы задание стало более сказочным и интересным кубики могут превратиться в домики для гномов, стульчики для уставших фей и т.д.).

Задание 1: Поставь синий кирпичик в центре пластины, слева от него расположи красный, справа — поставь оранжевый, сверху над красным кирпичиком поставь зеленый, снизу под оранжевым кирпичиком — жёлтый.

Игра может продолжаться до тех пор, пока на пластине не останется свободного места.

Задание 2: Поставь кирпичики так, чтобы: жёлтый был посередине, красный — слева, синий — справа; и т.п.

Задание 3: На пластине располагаются кирпичики разных цветов. Ребёнку нужно ответить на вопросы: Какой кирпичик стоит перед оранжевым? Кирпичик какого цвета стоит после розового? Какой кирпичик стоит над синим?

Задание 4: В ряд расположились три кубика – красный, желтый, зеленый (слева направо). Назови цвет соседей желтого кубика (красный-зеленый).



Игра «Назови соседа»

Цель: закрепление знания порядкового счета.

Необходимо на пластине построить числовой ряд от 0 до 10 из пронумерованных кубиков.

Задание: Назови соседей числа 4. (если ребенок будет испытывать затруднения, то можно использовать LEGO человечков, которые будут стоять на кубиках и указывать нужные числа).



Понятия «больше», «меньше», «равно»

1. Поставить в ряд произвольное количество кубиков, под ним еще один ряд, где на один кубик меньше. Посчитать с ребенком количество кубиков.

Задание: Где больше кубиков? На сколько? Как сделать так, чтобы ряды были одинаковыми по количеству кубиков?

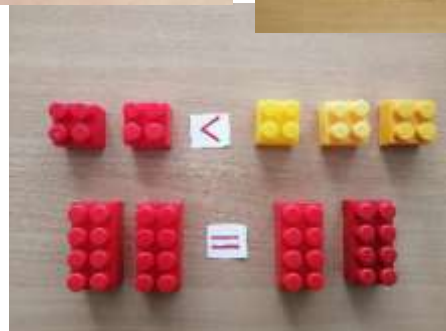
Необходимо рассказать ребенку, что есть 2 варианта:

- добавить к меньшему ряду еще один кубик;
- забрать из большего ряда один кубик.

2. Позже можно познакомить ребенка со знаками «<» «>» «=» (в виде сказки о голодном цыпленке, который всегда широко открывал клюв – >, когда видел чего-то много, а когда еды было мало, он клюв закрывал – <. И смотрел этот цыпленок только влево).

Задание: перед тобой 2 группы кубиков.

Сколько кубиков слева? А справа? Сравни, где больше? Где меньше? Какой знак надо поставить?



Несмеева Елена Александровна, воспитатель
МБДОУ ПГО «Детский сад №54»

**Дидактический альбом по формированию элементарных математических представлений
детей старшего дошкольного возраста
«Количество и счёт с LEGO-конструктором»**

Дидактический альбом «Количество и счёт с LEGO-конструктором» предназначен для работы с детьми старшего дошкольного возраста. Альбом может быть использован воспитателями дошкольных учреждений, педагогами дополнительного образования, а также взрослыми, не имеющим специального образования, для занятий с ребенком дома.

Альбом спроектирован как многоразовый: листы заламинированы, поэтому ребенок может работать, не боясь ошибок. Ряд заданий созданы с использованием липучек, что позволяет усложнять и менять задания в соответствии с возрастными и индивидуальными особенностями каждого ребенка.

Цель дидактического альбома «Количество и счёт с LEGO-конструктором»: создать комплекс содержательных и методических условий для формирования элементарных математических представлений детей старшего дошкольного возраста посредством игровых упражнений.

Задачи:

- совершенствовать навык количественно счета в пределах 10;
- совершенствовать умение отсчитывать предметы из большого количества по заданному числу (в пределах 10);
- развивать умение на наглядной основе составлять и решать простые арифметические задачи на сложение и на вычитание; при решении задач пользоваться знаками отношения равно (=), больше (>), меньше (<).
- закреплять зрительные/графические образы цифр.

Содержание дидактического альбома:

1. Игровое упражнение «LEGO – ромашка»

Дидактическая задача: совершенствовать умение отсчитывать предметы из большого количества по заданному числу (в пределах 10).

Игровая задача: подбери лепестки для каждой ромашки в соответствии с числом в сердцевине.

Игровые действия: ребенок выкладывает лепестки у каждой ромашки в соответствии с числами.

Результат: ребенок проявляет умение отсчитывать предметы из большого количества по заданному числу (в пределах 10).



2. Игровое упражнение «Загружаем грузовик»

Дидактическая задача: совершенствовать умение считать, отсчитывать предметы из большого количества по заданному числу (в пределах 10).

Игровая задача: помоги строителю загрузить машину лего-детали в соответствии с числом на кузове.

Игровые действия: ребенок отсчитывает и выкладывает лего-детали в соответствии с числом на кузове.

Результат: ребенок проявляет умение считать, отсчитывать предметы из большого количества по заданному числу (в пределах 10).



3. Игровое упражнение «Башенки»

Дидактическая задача: совершенствовать умение считать, отсчитывать предметы из большого количества по заданному числу (в пределах 10).

Игровая задача: сосчитай геометрические фигуры в каждом поле и построй башни из того же количества деталей.

Игровые действия: ребенок считает геометрические фигуры в каждом поле и строит башни из того же количества деталей.

Результат: ребенок проявляет умение считать, отсчитывать предметы из большого количества по заданному числу (в пределах 10).



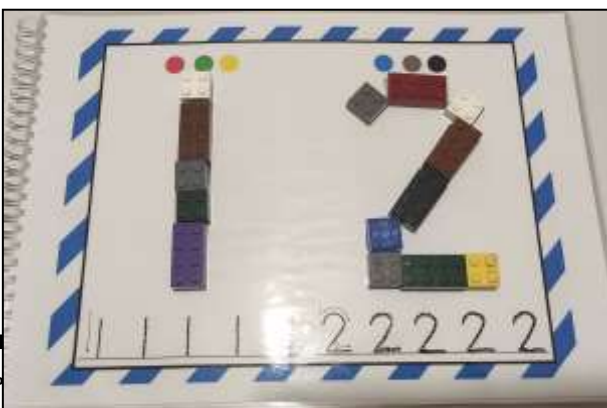
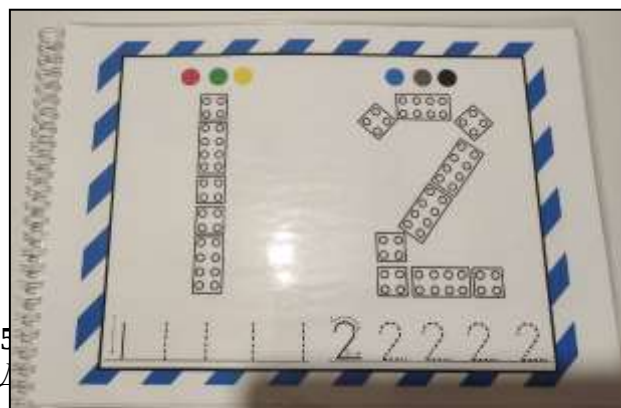
4. Игровое упражнение «LEGO – цифры» (0-9)

Дидактическая задача: закреплять зрительные/графические образы цифр.

Игровая задача: выложи цифры лего-детальками по образцу и обведи их по точкам.

Игровые действия: ребенок выкладывает цифры лего-детальками и обводит их по точкам.

Результат: ребенок закрепляет зрительные/графические образы цифр.



Игровая задача: разложи карточки в ячейки в соответствии с цифрой.

Игровые действия: ребенок раскладывает карточки в соответствии с цифрами от 1 до 10.

Результат: ребенок проявляет умение считать в пределах 10.



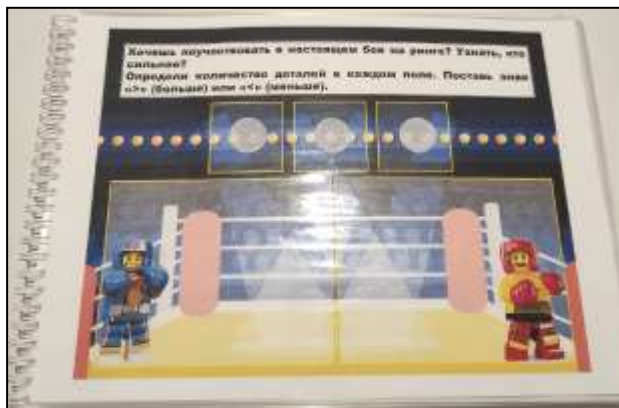
6. Игровое упражнение «На ринге»

Дидактическая задача: развивать умение понимать отношения чисел, при решении задач пользоваться знаками больше ($>$), меньше ($<$).

Игровая задача: определи количество деталей в каждом поле. Поставь знак больше ($>$) или меньше ($<$).

Игровые действия: ребенок считает детали в каждом поле, размещает карточки с соответствующими числами, правильно определяет знак отношения.

Результат: ребенок понимает отношения чисел, при решении задач умеет пользоваться знаками больше ($>$), меньше ($<$).



7. Игровое упражнение «Составь неравенства»

Дидактическая задача: развивать умение наглядной основе составлять и решать простые арифметические задачи; при решении задач пользоваться знаками отношения равно ($=$), больше ($>$), меньше ($<$).

Игровая задача: сосчитай количество деталей в каждом поле. Поставь знак больше ($>$) или меньше ($<$). Запиши неравенство.

Игровые действия: ребенок подсчитывает количество деталей в каждом поле, правильно определяет знак отношения и записывает получившееся неравенство.

Результат: ребенок наглядной основе составляет и решает простые арифметические задачи; при решении задач пользуется знаками отношения равно ($=$), больше ($>$), меньше ($<$).



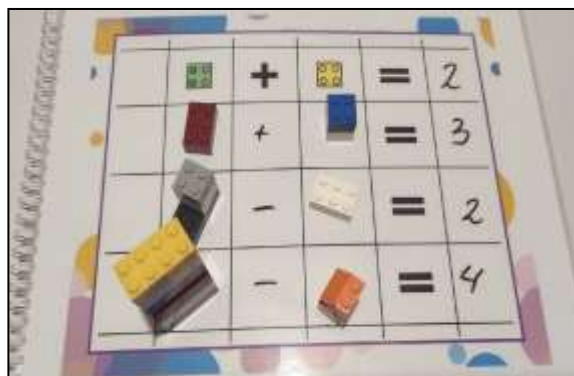
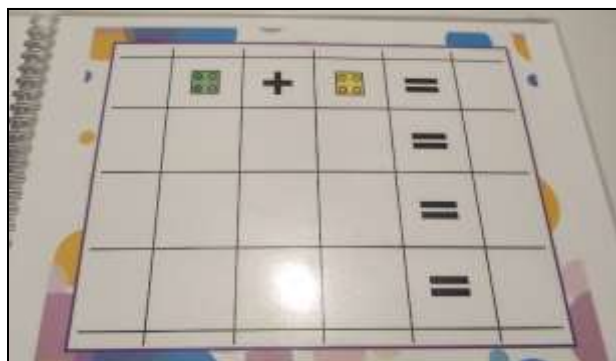
8. Игровое упражнение «Составь пример»

Дидактическая задача: развивать умение на наглядной основе составлять и решать простые арифметические задачи на сложение и на вычитание; при решении задач пользоваться знаками действий: плюс (+), минус (−) и знаком отношения равно (=).

Игровая задача: составь пример с помощью лего-конструктора и реши его.

Игровые действия: ребенок выкладывает в поля лего-детали, пишет знак действия и решает пример (записывает ответ).

Результат: ребенок проявляет умение на наглядной основе составлять и решать простые арифметические задачи на сложение и на вычитание; при решении задач пользоваться знаками действий: плюс (+), минус (−) и знаком отношения равно (=)



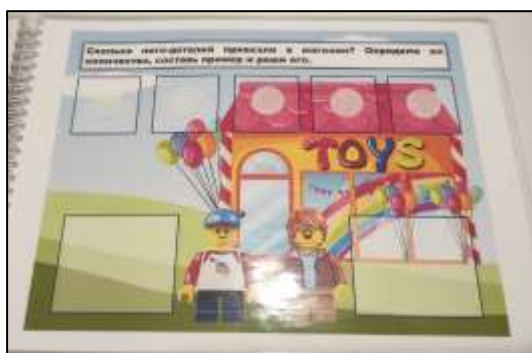
9. Игровое упражнение «В магазине игрушек»

Дидактическая задача: развивать умение на наглядной основе составлять и решать простые арифметические задачи на сложение и на вычитание; при решении задач пользоваться знаками действий: плюс (+), минус (−) и знаком отношения равно (=).

Игровая задача: составь пример с помощью лего-конструктора и реши его.

Игровые действия: ребенок выкладывает в поля лего-детали, определяет знак действия и решает пример.

Результат: ребенок проявляет умение на наглядной основе составлять и решать простые арифметические задачи на сложение и на вычитание; при решении задач пользоваться знаками действий: плюс (+), минус (−) и знаком отношения равно (=).



10. Игровое упражнение «Ремонтируем стену»

Дидактическая задача: совершенствовать навыки количественного счета в пределах 10.

Игровая задача: помоги строителю достроить стену: доложи отсутствующие детали.

Игровые действия: ребенок докладывает отсутствующие детали стены.

Результат: ребенок демонстрирует навык количественного счета в пределах 10.



11. Игровое упражнение «Небоскреб»

Дидактическая задача: развивать умение на наглядной основе составлять и решать простые арифметические задачи на сложение и на вычитание; совершенствовать навык счета в пределах 10.

Игровая задача: попробуй себя в роли строителя: построй небоскреб для лего-города по схеме.

Игровые действия: ребенок решает арифметические задачи и строит башню из лего-конструктора.

Результат: ребенок проявляет умение на наглядной основе составлять и решать простые арифметические задачи на сложение и на вычитание; считать в пределах 10.



*Ожогова Екатерина Олеговна, воспитатель
МБДОУ ПГО «Детский сад №43 общеразвивающего вида»*

Использование ЛЕГО - конструктор для математического развития детей старшего дошкольного возраста

1.этап: Подготовительный - приобретение знаний о множестве, числе, величине, форме, умение ориентироваться во времени и пространстве. - Формирование предпосылок математического мышления. - Овладение специальной терминологией — названия чисел, фигур конструктора (кубик, кирпичик), элементов фигур (сторона, вершина, основание) - Развивать глазомер. дидактические игры и математические задания с использованием конструктора Lego

1. Знакомство с основными деталями Lego - конструктора (кубик, кирпичик).
2. Дидактическая игра «У кого башня выше», «Чья дорожка длиннее»; «Построй по образцу»

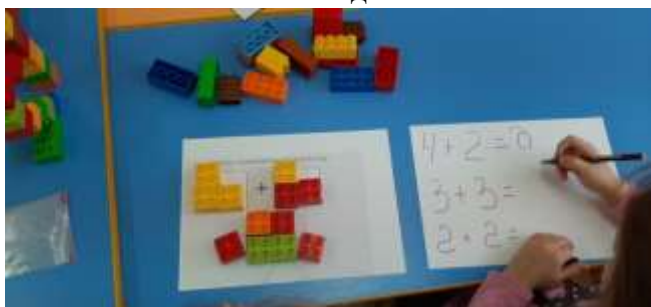


«Построй по образцу»

Чья дорожка длиннее

2 Этап: Задачи объединять предметы по цвету соотносить количество предметов с цифрой, формирование начальных математических знаний и умений у детей дошкольного возраста, развитие мышления: наглядно-действенного; дидактические игры и математические задания с использованием конструктора Lego Развивающая игра «Число и цифра», «Город будущего», «Числовая лесенка».

математические задания с использованием конструктора Lego



3. Этап: Задачи формирование навыков и умений в счете, моделировании; Развитие диалогической и монологической речи; развитие познавательных интересов и способностей, логического мышления, общее интеллектуальное развитие ребенка. Ориентировка в пространстве Развитие зрительно-моторной координации Логические операции дидактические игры и математические задания с использованием конструктора Lego «Что справа, что слева?», «Судоку», «Продолжи дорожку», «Лего-змейка», «Лабиринт из Лего»



Судоку



Лабиринт

*Павлова Вера Владимировна, воспитатель
МБДОУ ПГО «Детский сад №43 общеразвивающего вида»*

Игры с использованием конструктора LEGO

Формирование мотивации развития и обучения дошкольников, творческой познавательной деятельности являются главными задачами, которые стоят сегодня перед педагогом в рамках ФГОС. Это те задачи, которые требуют создания особых условий обучения. В связи с этим огромное значение отведено конструированию.

LEGO конструирование - это вид деятельности, способствующий развитию исследовательской и творческой активности детей, а также умений наблюдать и экспериментировать, в результате чего происходит интеллектуальное развитие детей: ребенок овладевает практическими знаниями, учится выделять существенные признаки, устанавливать отношения и связи между деталями и предметами.

Применение Лего способствует:

- 1) развитию сенсорных представлений (форма, цвет)
- 2) развитию и совершенствованию высших психических функций - памяти, внимания, мышления, делается упор на развитие таких мыслительных процессов, как анализ, синтез, классификация, обобщение
- 3) тренировке пальцев кистей рук, что очень важно для развития мелкой моторики руки
- 4) сплочению детского коллектива, формированию чувства симпатии друг к другу, дети учатся совместно решать задачи, распределять роли, объяснять друг другу важность данного конструктивного решения.

Развитие конструирования как деятельности, в процессе которой развивается ребенок, последовательно проходит в несколько этапов:

- Конструирование по образцу
- Конструирование по инструкции
- Конструирование по условиям- определяем условия, которым должна соответствовать постройка, ее практическое значение; здесь формируется умение анализировать, что способствует развитию творчества
- Конструирование по замыслу

Для полноценного развития ребенка в дошкольном возрасте особое значение имеют игра и первые попытки продуктивной деятельности.

Лего-конструирование является уникальным инструментом для увлекательного, всестороннего развития детей, раскрывая потенциальные возможности каждого ребёнка и в силу своей педагогической универсальности, служит важнейшим средством развивающего обучения.

Наглядные модели создаются детьми в ходе разных видов деятельности, одно из них «Математика»

Используем Lego - элементы в дидактических играх и упражнениях. Например:

Игра «ЛЕГОритмы»

№1 Цель: учить дошкольников 4-7 лет передавать несложный ритмический рисунок используя детали лего конструктора и музыки.

Материалы: детали лего, сектора (лист формата А5 – 4 штуки)

Ход игры: дети встают с одной стороны стола, рассматривают детали конструктора, определяют цвет и размер, карточки. Сначала при помощи воспитателя определяют ритм для его прохлопывания и обозначают длительность определенным цветом и размером кирпичиком, затем, воспитатель изменяет ритм, заменяя кирпичик такого же размера на другой цвет.

Усложнение №1

По мере освоения ритма вводятся новые длительности и меняется музыка.

Усложнение №2

По мере освоения ритма вводятся новые детали и меняется музыка.

Усложнение №3

Можно играть стоя друг на против друга , и шагая в одном направлении (параллельно друг другу).

Усложнение №4

Можно играть стоя друг на против друга , и шагая в разном направлении (навстречу друг другу)

Усложнение №5

Можно играть стоя друг на против друга , и шагая в одном направлении (цепочкой)

Усложнение №6

Зависит от фантазии детей и воспитатели



Обозначение длительности звука (пример)

	1 длинный хлопок
	1 удар по столу (двумя руками одной: или правой или левой)
	2 быстрых хлопка

P.S. «Программирование» и количество деталей может варьироваться , в зависимости от уровня подготовки детей

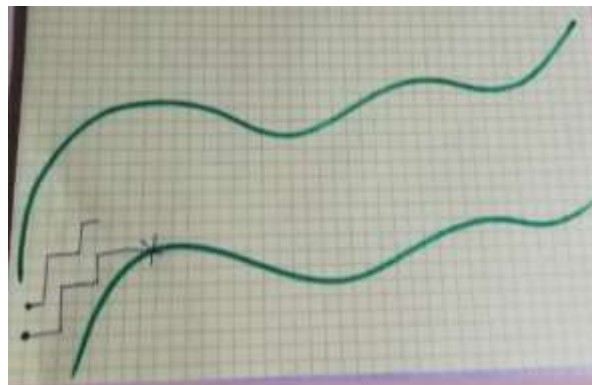
Игра №2 «Легогонки»

Цель : закрепить знание чисел в пределах 1-5, и умение ориентироваться в пространстве и на листе бумаги. Игра предназначена для детей 5-7 лет.

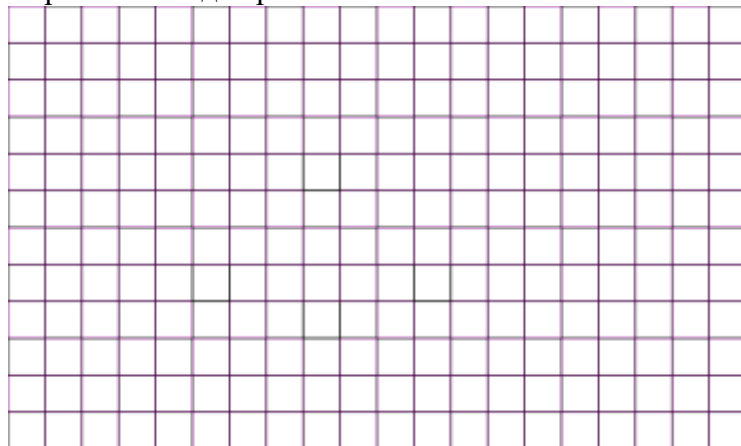
Материалы: тетрадные листы в клетку (для более младших дошкольников можно приготовить лист с крупными клетками и в качестве экономии бумаги заламинировать игровое поле) ,ручки (маркеры для маркерной доски разного цвета), детали конструктора с цифрами в непрозрачном мешочке).

Ход игры: на листе в клетку рисуется произвольно дорога, необходимо достать из мешочка деталь лего и нарисовать отрезок равный числу, указанном на детали, шагаем по клеточкам под прямым углом, по диагонали двигаться нельзя.

Правила игры: Каждый шаг рисуется в одном направлении, запрещается «наезжать» на края дороги, если случилось так, что столкновение с краем дороги неизбежно, игрок начинает движение сначала. Кто быстрее доберется до конца дороги тот и выиграл.



Игровое поле для распечатки



*Пьянкова Жанна Александровна, воспитатель
МБДОУ ПГО «Детский сад № 51»*

Конспект НОД по формированию элементарных математических представлений с использованием конструктора ЛЕГО

Тема: «Поможем жителям Легограда»

Цель: формирование элементарных математических представлений с использованием конструктора ЛЕГО

Задачи:

Обучающие:

1. Закреплять умение считать в пределах 5, формировать представления о равенстве и неравенстве двух групп предметов.
2. Закреплять представления о числах и цифрах в пределах 10.
3. Совершенствовать умение измерять длину предметов с помощью двух условных мер.
4. Упражнять в умении определять геометрические формы (Лего-кубик, Лего – кирпичик) осязательно-двигательным путем.
5. Совершенствовать умение ориентироваться в пространстве,
6. Закреплять представления о взаимном расположении предметов в пространстве обозначать пространственные отношения соответствующими словами.

Развивающие

1. Развивать у детей логическое мышление, внимание, зрительную память, мелкую моторику, умение делать умозаключения.
2. Активизировать речь, развивать у детей умение давать развернутые ответы.

Воспитательные:

1. Формировать доброжелательное отношение к персонажам сюжета и друг к другу.
2. Воспитывать эмоциональную отзывчивость, побуждать детей к сотрудничеству со сверстниками и взрослыми.
3. Воспитывать интерес к математике и легоконструированию.

Тип занятия: обучающее

Вид занятия: интегрированное

Интеграция образовательных областей: познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие, художественно-эстетическое развитие, речевое развитие, физическое развитие.

Материалы и оборудование:

Демонстрационный:

- 1) конверт с письмом
- 2) конструктор ЛЕГО
- 3) набор жителей ЛЕГО-города
- 4) мольберт
- 5) чудесный мешочек
- 6) набор ЛЕГО-конструктора ДУПЛО
- 7) ноутбук
- 8) презентация

Раздаточный:

- 1) корзиночки с деталями Лего– конструктора ДУПЛО, схемы;
- 2) крупный конструктор;
- 3) шарики.

Методы и приемы:

Словесные: беседа, объяснение, пояснение, указания, вопросы, поощрение, отгадывание загадок, использование проблемных ситуаций.

Наглядные: рассматривание иллюстраций, использование ярких наглядных пособий, образец, показ.

Наглядно-действенные: показ педагогом образцов и способов действий, выполнение детьми практических заданий, включающих элементарную математическую деятельность

Игровые: игровые упражнения и дидактические игры.

Форма организации работы на занятии: групповая, индивидуальная

Ход деятельности:

В группе свободная игровая деятельность.

Слышится стук в дверь.

- Ребята, к нам в дверь, кто-то стучится? *(Воспитатель открывает дверь и запускает Легошу (взрослый в костюме Легоши))*

- Здравствуй, Легоша, что случилось?

Легоша: Я из города ЛЕГОград. Привез письмо от жителей города. *(Вручает письмо от жителей города ЛЕГОград. Воспитатель зачитывает содержание письма.)*

«Дорогие ребята, у нас в нашем замечательном городе произошла трагедия. Прошел страшный ураган и разрушил дома жителей города. Мы остались без домов, живем на улице. Просим вас помочь построить жителям новые дома!

- Ребята, это очень страшно остаться без дома. Не хотите помочь, восстановить город Легоград и построить дома для жителей?*(ответы детей)*

- Чтобы попасть в Легоград надо пройти трудный путь, не испугаетесь, не побоитесь, справитесь?

- Ребята, чтобы найти дорогу в Легоград нам надо найти карту, а карта спрятана под одним из кирпичиков разных форм и цветов. Под одной из них спрятана карта- дорожка. Я буду подсказывать. А вы ищите по моим подсказкам. «Карта не под красной фигурой», значит все красные фигуры можно убрать. «Карта не под квадратной фигурой» — и мы убираем все квадратики. Клад не под синими фигурами. *(Так продолжается пока не останется одна единственная фигура).* Молодцы! Нашли.

- Давайте рассмотрим карту-дорожку. Начало дорожки есть, вам надо продолжить дорожку по схеме. *(Выполняют: выкладывают дорожку по схеме: красный, желтый, синий, зеленый. Далее продолжают последовательно по схеме.)* Молодцы.

- Дорожка привела нас на поляну. Ураган и тут успел нанести ущерб. Поломал и с корнем вырывал деревья. Давайте составим проект озеленения. Отметим фигурами места, куда можно

будет посадить деревья. У каждого из вас есть панель. На панели располагаете фигуры под мою диктовку.

Диктант на ориентировку на плоскости. «Кладите в верхний правый угол – синий кирпичик, нижний левый – зеленый кирпич, в верхний левый угол – красный кирпич, нижний правый угол – желтый кирпич. В центр – красный кубик, справа от красного кубика – зеленый куб, сверху – синий куб, снизу – желтый куб. А теперь возьмите любую понравившуюся фигуру и поставьте, куда вы хотите.

- Дая, скажи куда ты поставил фигуру. Где расположил фигуру по отношению к другим фигурам. (Дети выполняют и рассказывают).

Физминутка

Игра «Передай кирпичик Лего»

Оборудование: 1 большой кирпичик Лего.

Правило: ведущий закрывает глаза. Дети стоят в кругу по команде ведущего: "Передавай". Дети быстро передают кирпичик друг другу. Когда ведущий скажет: "Стоп". Он открывает глаза у кого из детей оказался кирпичик, тот становится ведущим.

- Ребята, впереди у нас река, надо перебраться на другой берег, где расположен город. Разделимся на две группы и построим сразу два моста. Первая группа построит из кирпичиков, а другая группа из кубиков. Но их надо найти в «Чудесном мешочке» на ощупь. (Дети находят на ощупь нужные фигуры). Выкладывайте каждая группа свой мост, через реку. Выполняем вместе, дружно. (Дети выполняют)

- Молодцы! Построили, перейдем на другой берег реки.

- Ребята, у кого быстрее получилось построить мост. (Группе у кого были кирпичики) Сколько кирпичиков понадобилось? (5) А другой группе сколько понадобилось кубиков? (10) Кто меньше времени потратил на постройку моста? (первая) Почему? (дети рассуждают и делают вывод)

Вывод: чем длиннее детали, тем меньше количество.

- Вот и Логограф. Тут все разрушено. Ребята, на разноцветных деталях прикреплены цифры, это этажи. Каждому предлагаю построить свой дом. Выбирайте цвета. Значит, у Паши будет дом Зеленого цвета, у Димы – красный дом и т.д. Ищите фигуры одного цвета, находите цифры и постройте многоэтажный дом. (Дети выполняют). Ребята, какие дома у вас получились? (Разные) Чем они отличаются? (Цветами, высотой, этажами) Давайте расставим дома на улицы по этажности. (Дети расставляют) Дима, ты на какую улицу поставил свой построенный дом. (На пятую улицу) Почему? Потому что дом пятиэтажный. Алиса, ты на какую улицу поставила дом. (На третью) Почему? Потому что у меня дом трехэтажный. И т.д.

- Ребята, какой у нас получился город. Большой, яркий, разноцветный. Вам нравится, вы довольны своей работой. Я думаю, что жителям ЛЕГОграда очень понравятся ваши дома. А вот они и сами жители. (Воспитатель достает фигурки Человечков из лего конструктора). Молодцы.

Рефлексия:

-Ребята, где мы сегодня были?

-Чем мы там занимались?

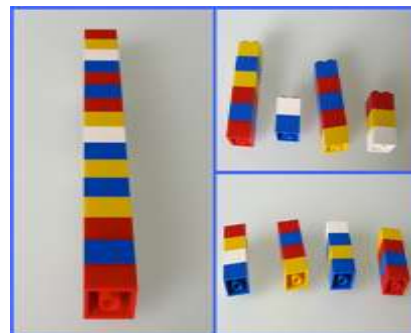
-Что вам понравилось больше всего?

- Ребята, жители Лего-города очень вам благодарны за то, что вы им помогли построить город, и в знак благодарности дарят вам вот такие шарики.

Ротанова Ирина Леонидовна, воспитатель
МБДОУ ПГО «Детский сад № 34»

Сценарий занятия «Колобок» для детей младшей группы.

Цель: Учить детей выполнять математические задания и



постройки из Лего – конструктора.

Задачи:

Обучающие:

1. Учить сравнивать предметы по длине и высоте;
2. Учить детей простым приемам конструирования из Лего: соединять детали на плоскости, располагать их горизонтально и вертикально;
3. Учить действовать по образцу и схеме;

Развивающие:

1. Развивать внимание, память, наблюдательность;
2. Развивать пространственное ориентирование;
3. Развивать мелкую моторику рук, координацию движений.

Воспитательные:

1. Воспитывать желание работать в команде, помогать друг другу;
2. Воспитывать позитивное отношение к окружающей действительности;
3. Способствовать созданию у детей ситуаций успеха.

Материал: Конструктор Лего; детали – кирпичики 2х2; схемы с изображением столбиков, дорожек; шапочки зайца, волка, медведя и лисы, аудиозапись музыки «В гостях у сказки», елка, игрушка колобок, корзинки разного цвета, куклы би-ба-бо (бабка и дедка). Использование авторской сказки воспитателя.

Предварительная работа: чтение сказки «Колобок»; заучивание текста героями сказки.

Ход занятия:

Дети под музыку входят в группу.

Воспитатель: Ребята, послушайте загадку:

По амбарам собирали,
По сусекам подскребали,
В печке жаркой испекли,
На окошке остужали.

Как его, ребята, звали?» **(ответы детей)**

Воспитатель: Правильно, это Колобок.

Плачет баба, плачет дед

В маленькой избушке.

Укатился колобок по лесной опушке.

Деду с бабой мы поможем?

Колобок в лесу найдем?

Деду с бабой в дом вернем.

Покатился колобок прямо по тропинке

Мимо елочек лесных к зайкиной ложбинке, **(выходит ребенок в шапочке зайчика)**

Воспитатель: Здравствуй, зайнышка - дружок,

Длинненькие ушки,

Не видал ли колобка на лесной опушке?

Зайчик: Колобок здесь побывал, от меня он убежал.

Воспитатель: Где найти его скажи, путь дорожку покажи.

Зайчик: Надо вам, друзья, идти

По длинной дорожке

Не собьетесь вы с пути

Не устанут ножки.

Воспитатель: Что ж, друзья мои, вперед

Колобок нас где-то ждет.

Ребята, посмотрите, здесь разные схемы с изображением дорожек. Какая же из этих схем нам подойдет? **(ответы детей)**. Воспитанники находят схемы с длинными дорожками, строят из Лего конструктора длинную дорожку. Проходят вдоль дорожки.

Воспитатель: Нет нигде здесь колобка **(выходит ребенок в шапочке волка)**

Воспитатель: Здравствуй серый грозный волк

Не возьмем никак мы в толк

Где найти нам колобка?

Волк: Колобок здесь побывал,

От меня он убежал.

На лесной полянке

Белочки играли.

И по всей опушке

Игрушки разбросали.

Воспитатель: Как вы думаете, что это?

Дети: Лего-кирпичики. (2х2)

Воспитатель: лесные жители играли в конструктор, а собрать не смогли, так как не знают цвета, а вы, ребята, знаете? Давайте поможем им, и наведем порядок на полянке. И разберем кубики-Лего по цветам в корзинки.

Игра «Разложи по цвету» (на ковре)

Волк: Молодцы, вы замечательно справились с заданием.

Надо к домику идти

С кругленьким окошком

Там мой Мишенька - дружок

Покажет вам дорожку.

Воспитатель: Ребята, посмотрите, здесь одинаковые домики из Лего-конструктора, а окошки разные. В каком домике медведь живет? (дети определяют, в каком домике живет медведь, называя геометрические фигуры каждого домика)

(выходит ребенок в шапочке медведя)

Воспитатель: Здравствуй, Мишенька - медведь.

Медведь: Здравствуйте, детишки!

Воспитатель: Ищем, Миша, колобка

Путь - дорожка не легка.

Не подскажешь ли пути

Нам теперь куда идти?

Медведь: Мой медвежонок забрался на высокую сосну, а спуститься не может, помогите ему, пожалуйста.

Воспитатель: (Выясняет у детей как можно с высокого дерева достать медвежонка) А я вам ребята предлагаю воспользоваться нашими Лего-кирпичиками (2х2) и построить лестницу.

Игра: «Собери лесенку» (на ковре).

Воспитатель: кто соберет башенку из синих кубиков, зеленых, красных, жёлтых...

Дети (собирают башенки).

Воспитатель: У нас получились разноцветные башенки. А давайте выстроим их по высоте, начиная с низкой, выше, еще выше и поставим самую высокую башенку (*дети ставят башенки*).

Воспитатель: Что у нас получилось?

Дети: Лестница.

Воспитатель: Какая лестница?

Дети: Высокая. (Дети отдают медведю медвежонка)

Медведь: Вот спасибо вам, друзья,

А сейчас к лисе идите

Про румяный колобок

У нее спросите.

Воспитатель: Вот лисичкина нора.

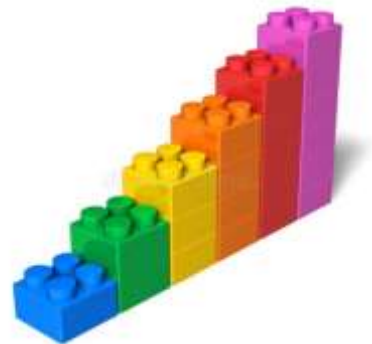
Здравствуй, лисонька-лиса,

Не видала ль колобка?

Лиса: Колобок румяный там,

Но его вам не отдам.

Воспитатель: Что же делать нам теперь?



Мы так долго шли к тебе?

Лиса: Вы со мною поиграйте
Будто зайки на лужайке. (Музыкальная игра «На лесной лужайке»)

Воспитатель: Мы с тобою поиграли,
Очень, лисонька, устали
Ты отдай нам колобка.

Лиса: Очень я люблю цветы
Небывалой красоты.

Вы цветочки соберите,
И лисичке подарите.
(Дети собирают цветы из Лего конструктора)

Воспитатель: Вот, лиса, тебе цветы небывалой красоты.

Лиса: Ах, и вправду хороши,
Постарались от души.

Вот вам, дети, колобок, (лиса отдает детям колобка)

Воспитатель: Ребята, давайте поблагодарим лисичку за то, что она не съела колобка, (дети благодарят лису и прощаются с ней)

Воспитатель: Что ж, друзья скорее в путь

Дед и баба дома ждут (дети подходят к домику, стучат)

Воспитатель: Дед и баба, мы пришли
Колобка вам принесли.

Дед: Вот спасибо вам, ребятки!

Баба: Принимайте-ка подарки! (дед и баба угощают детей)

Воспитатель проводит рефлексию: Ребята, какое мы доброе дело сделали? *(помогли деду и бабе, вернули Колобка)*. С кем мы повстречались? *(с зайцем, волком, медведем, лисой)*. Какое задание мы выполнили для зайца? Медведя? Волка? Лисы? Вам трудно было помогать лесным жителям? *(ответы детей)*. Кому расскажете о нашем занятии?



Субботина Любовь Владиславовна, воспитатель
МБДОУ ПГО «Детский сад №69 комбинированного вида»

Дидактические игры по легоконструированию с использованием многофункционального пособия «Круги Луллия»

Игра - форма познавательной деятельности, способствующая развитию и укреплению интереса к математике.

Дидактическая игра - это игровой метод обучения, направляемый на условия, закрепление и систематизацию знаний, овладения способами познавательной деятельности незаметным для ребенка образом. Для играющих детей воспитательно-образовательное значение дидактической игры не выступает открыто, а реализуется через игровую задачу, игровые действия, правила.

С ранних лет ребенок умеет конструировать и любит это делать. Эти заложенные природой качества особенно быстро реализуются и совершенствуются в процессе конструирования, ведь ребёнок имеет неограниченную возможность придумывать и создавать свои постройки, конструкции, проявляя любознательность, активность, воображение и творчество.

Применение LEGO -конструктора по ФЭМП способствует:

1. Развитию у детей сенсорных представлений, поскольку используются детали разной формы, окрашенные в основные цвета;
2. Развитию и совершенствованию высших психических функций (памяти, внимания, мышления, делается упор на развитие таких мыслительных процессов, как анализ, синтез, классификация, обобщение);
3. Развитию мелкой моторики.

С целью развития интеллектуальных и творческих способностей в процессе формирования элементарных математических представлений детей используется также ТРИЗ-технология - Круги Луллия.

«Волшебные круги» могут быть использованы в различной деятельности по ознакомлению с окружающим, развитию речи, математике, конструированию, в том числе -конструированию и т.д.

Нельзя не отметить и универсальность игрового материала. Используя лишь несколько колец, можно получить либо разные варианты игры, либо дополнения к проводимой игре. Детям очень нравится это пособие. Они с удовольствием самостоятельно заменяют кольца, комбинируют задания, пытаются сами определить цель и правила игры.

Приспособление представляет собой несколько кругов разного диаметра, нанизанных на общий стержень (по типу пирамидки).

В верхней части стержня устанавливается стрелка. Круги подвижны. Все они разделены на равное количество секторов. При свободном вращении под стрелкой оказываются определенные сектора. На секторах рисунки, цифры, высказывания и т.д. Любой желающий может задать вопрос и с помощью полученной комбинации получить ответ, который необходимо расшифровать, подключив воображение.

Для работы с детьми 5-го года жизни целесообразно брать только два круга с 4-6 секторами. Детям старшего возраста предлагаются несколько кругов с большим количеством секторов.

Цель дидактических игр - способствовать формированию познавательно-исследовательской, конструктивной деятельности и технического творчества ребенка посредством легоконструирования с использованием технологий ТРИЗ («Круги Луллия»),

Дидактическая игра по легоконструированию с использованием многофункционального пособия «Круги Луллия» (2 круга) «Кто первый?»

Возраст детей: 4 - 5 лет (средняя группа)

Цель: формирование умения детей соотносить объемные детали конструктора «LEGO» с цветом и цифрой, отсчитывая нужное их количество.

Дидактический материал: пособие «Круги Луллия», карточки «цифры», цвета; детали конструктора «LEGO», игровые поля.

Описание игры:

На нижнее кольцо располагаем картинки с цветом, соответствующим деталям конструктора, на среднее - изображения цифр от 1 до 5,

Игровые действия: в игру могут играть от двух до пяти человек. Каждый из участников получает по игровому полю. Поочередно раскручивают круги и, исходя из того, какая цифра на среднем круге и цвет на нижнем круге, заполняют свое поле деталями конструктора «LEGO».

Победителем становится тот, чье игровое поле будет закрыто первым.

Усложнение игры (для детей старшего дошкольного возраста). На нижнее кольцо располагаем изображения цифр от 1 до 6, на среднее - картинки с цветом, соответствующим деталям конструктора и на верхнее - карточки с изображением направления (вправо, влево).

Игровые действия: в игру могут играть от двух до пяти человек. Каждый из участников получает по игровому полю. Поочередно раскручивают круги и, исходя из того, какая цифра на среднем круге, цвет и направление (стрелки вправо, влево) на нижнем круге, заполняют свое поле деталями конструктора «LEGO».



**Дидактическая игра по легоконструированию с использованием
многофункционального пособия «Круги Луллия» (3 круга)
«Подарок для сказочного героя»**

Цель: формирование умения детей соотносить объемные детали конструктора «LEGO» с цветом и цифрой, отсчитывая нужное их количество.

Задачи:

- способствовать развитию у детей осознанного отношения к процессу комбинирования
- развивать воображение, пространственное мышление, сенсорные способности познавательную активность.
- развивать умение детей обыгрывать выполненную постройку.
- создавать условия для воспитания самостоятельности, инициативы, настойчивости в нахождении способов конструирования объекта из конструктора.

Описание игры:

На нижнее кольцо располагаем изображения деталей конструктора «LEGO», на среднее - изображения цифр в пределах 5 и на верхнее – изображения сказочных героев, для которых нужно выполнить постройку и далее обыграть ее. Раскручиваем круги и с помощью ограничителя случайным совпадением определяем детали, их цвет и количество, из которых выполняется постройка.

Ход игры:

1. Ставится задача (мотивация) - сконструировать для выпавшего сказочного героя, изображенного на картинке, постройку.

2. Круги раскручиваются, дети смотрят, какие случайные изображения на кругах оказались под стрелкой ограничителя, называют их.

3. Выполняют постройку.

По итогам преобразования организуется обыгрывание постройки.



*Сидорова Ольга Владимировна, воспитатель
МБДОУ ПГО «Детский сад № 51»*

Картотека игр по математике с использованием LEGO-конструктора

LEGO – одна из самых популярных игр на планете. У слова LEGO два значения:

- «я учусь»;
- «я складываю».

Недаром Британская ассоциация торговцев игрушками присвоила именно этому виду конструктора звание «Игрушка столетия». Обратим внимание на характеристики которым соответствует лучший в мире конструктор:

- неограниченный потенциал игры,
- подходит для девочек и для мальчиков,
- охватывает все возрастные категории,
- всесезонное,
- здоровые и спокойные, продолжительные по времени игры,
- обилие деталей обеспечивает вариативность игры,
- высокое качество игровых деталей.

Конструктор LEGO можно разделить на два больших класса:

↓
Мелкое LEGO

↓
Крупное LEGO Дупло

Вот именно крупному LEGO Дупло мы сегодня и уделим внимание. Ведь именно им могут играть дети уже с 1,5 лет. Предлагаем вашему вниманию Картотеку игр по математике с использованием **LEGO** - конструктора.

1. «Волшебный мешочек»

- Цель: учить детей узнавать знакомые детали конструктора (куб, треугольник, цилиндр, арка, брус и т.д.) на ощупь.
Описание игры: одному из детей завязывают глаза или просят засунуть руку в «волшебный мешочек» и предлагают отгадать на ощупь форму модуля.
Правила игры: не подсказывать и не выдавать общего секрета, не мешать самостоятельно разгадывать форму предмета.

2. «Сказочная дорожка»

- Предложить детям выставить ряд деталей с соблюдением какой-либо закономерности. Педагог подчеркивает, что для лучшего запоминания надо понять закономерность с которой поставлены детали в образце. Дети в течение нескольких секунд рассматривают образец и затем выставляют то же по памяти.
- Цель: формируются, закрепляются представления о цвете, форме, величине.
Описание игры: Предложить построить дорожки длинные и короткие, определенного цвета или длины. Обязательно обыгрывание построек: построй дорожку к домику щенка длинную, а к домику кошечки- короткую т.д.
- Цель: закреплять цвет, форму.
Описание: Педагог достает по одному кирпичику, просит назвать форму и цвет и предлагает построить дорожку из выбранных деталей по образцу.
- Цель: закреплять названия цветов
Описание: дети по команде раскладывают детали по цветам и строят дорожки
- Цель: закреплять цвет, форму.
Описание: Дети сидят в кругу, каждый делает ход по кругу. Первый кладет любой кирпичик, а последующие кладут кирпичики такого же цвета, либо такой же формы.
- Цель: Продолжать формировать представления о ширине предметов; учить сравнивать предметы по ширине; развивать умение анализировать предметный или графический образец и соотносить свои действия с ним.
Описание: Предложить построить дорожки широкие и узкие для разных героев любимой сказки.

3. «Улица»

- Цель: закреплять цвет и форму
Описание: Педагог раздаёт детям кирпичики трёх цветов и предлагает посоревноваться - кто больше составит различных светофоров, то есть требуется, чтобы кирпичики желтого, красного и зелёного цвета стояли в различном порядке. после выявления победителя педагог демонстрирует шесть комбинаций светофоров и объясняет систему, по которой надо было их составлять чтобы не пропустить ни одного варианта.

4. «Листопад»

- Цель: Закрепить цвет деталей конструктора
Описание: дети по команде ведущего раскладывают кирпичики – листики по коробочкам

5. «Цифроград»

- Цель: формировать, развивать, закреплять счет (прямой и обратный), соотносить с количеством, учить цифры, выкладывать числовой ряд, формировать, закреплять представления о цвете.
Описание: цифры конструируются из конструктора и выполняются упражнения: «Покажи нужную цифру», «Назови цифру», «Расставь по порядку», «Соседи», «Возьми такое количество игрушек, какое обозначает цифра», «Разноцветные цифры» и т.д.

6. «Веселый поезд»

- Цель: учить счету, соотносить цифры и количество, закреплять понятия *больше-меньше*, развивать мелкую моторику.
Описание: Из конструктора дети конструируют поезд, число вагончиков от 1 до 5 (10). Задачи аналогичные: «Сосчитай сколько вагончиков», «Какой по счету желтый вагон...»; «Везем груз»; «Назови номер», «Соседи», «Где больше (меньше)» и т.д.

- Цель: упражнение в различении и правильном назывании геометрических фигур, установление соответствия между группами фигур, упражнение в счете до 5.
Описание: Педагог предлагает подобрать соответствующие колеса — к синему вагончику красные колеса, а к красному — синие колеса. Затем необходимо посчитать колеса слева направо у каждого вагончика отдельно и т.д.

7. «Разноцветные башенки»

- Цель: закреплять умение различать предметы по высоте, использовать для обозначения своих результатов слова : *выше- ниже*
Описание: Педагог предлагает детям поиграть, каждый игрок кидает кубик, у кого выпадет цветная грань - берет себе деталь соответствующего цвета. Надо построить башню одного цвета выше, чем соперник. Т. е., если будут выпадать все время разные цвета, высокой башни не получится.
- Стройте башенки из десяти кирпичиков, каждый раз изменяя состав: 1+9, 2+8 и так далее. Точно так же пройдите другие числа в пределах десятка. Можно играть, что это пироги. Пирог из десяти частей, в котором 2 части с вишней и 8 частей с лимоном (жёлтые).

8. «Цветовой диктант»

- Цель: учить выполнять речевые команды, упражнять в ориентировании в пространстве, закреплять названия цветов
Описание: Педагог предлагает поиграть в роботов, где каждый ребенок-робот должен точно выполнять задания, например: сделать узор на панели, располагая детали определенным образом под диктовку: Положи в верхний правый угол – синий кирпичик, в центр – красный кубик и т. д.
Положи синюю полоску с четырьмя точками в любом месте, справа от неё – красный кирпичик, под ним – еще синий и так далее и т. д.
Положи четыре кубика так, чтобы крайний слева был красный, а справа от синего лежал только один красный и т. д.
Возможен вариант игры с заданиями для космонавтов.

9. «В лес по ягоды»

- Цель: закреплять умение считать до 10, называя правильно числа.
Описание: придумываем или используем любую сказку , игровой сюжет и т.д. Например: пошла Машенька в лес по ягоды и нашла сначала две ягодки, а потом еще три и т.д. Возможно добавить: два плюс три, равняется, получится ...И подводя итог- сколько всего ягод собрала Машенька?

10. «Загадки Всезнайки»

- Предложить детям разделить кирпичики на части , группируя предметы по двум признакам (например: форма и цвет)
- Выставьте в ряд несколько фигур. Под ними в ряд несколько фигур (их может быть больше, меньше или столько же). Научите ребенка сравнивать, где больше, а где меньше. Пусть попробует сделать так, чтобы их было поровну или одних фигур больше (или меньше), чем других. Используйте это во время игр, пусть это будут дорожки для разных человечков.
В игре выполняйте простейшие примеры на сложение и вычитание, показывая их деталями. Давайте задания типа: к одной детали добавь еще две – сколько получилось; от четырех кирпичиков отнимем два – сколько получилось; сколько кубиков нужно добавить к трем, чтоб стало пять; столько кирпичиков надо убрать от шести, чтобы осталась один и т.д.
- Записывайте примеры на сложение, используя знаки «+» и «=». Два кирпичика, потом знак «+» , потом еще три кирпичика, знак «=» и вместе пять кирпичиков.
- Педагог показывает детям в течении нескольких секунд модель из 3-4 деталей, а затем убирает её. Дети собирают модель по памяти и сравнивают с образцом.
- Педагог показывает детям модель из 5-7 деталей в течении некоторого времени. Затем закрывает модель и меняет в ней положение 1-2 деталей или заменяет 1-2 детали на другие. После чего опять показывает модель и просит рассказать что изменилось.

11. «Скатерть самобранка»

- Предложите каждому ребенку панель – это будет скатерть (салфетка, коврик и т.д.). Такие задания больше любят девочки. Из деталей конструктора выложите простейший орнамент – дорожку в центре «скатерти», в которой фигуры будут следовать одна за другой. Попросите продолжить орнамент. Сделайте орнамент в углах, чтобы были одинаковые фигуры. Попросите ребенка продолжить орнамент или придумать свой орнамент, построенный по этому же принципу. Сделайте на “скатерти” орнамент, ориентированный на центр – в центре одна фигура, вокруг – другие детали. Попросите ребенка продолжить или придумать свой орнамент, построенный по этому же принципу.

12. «Каменный цветок»

- Цель: научить составлять силуэт цветка из одинаковых по форме геометрических фигур. Описание: Педагог предлагает ребенку создать цветок как Данила мастер, но из геометрических фигур. При этом объясняет, что серединка цветка – круг, а лепестки – треугольники или круги. Ребенку предоставляется на выбор собрать цветок с треугольными или круглыми лепестками. Таким образом можно закрепить названия геометрических фигур в игре, предлагая ребенку показать нужную фигуру.

13. «Новоселье»

- Цель: развивать умение ориентироваться в пространстве; логическое мышление, творческое воображение; самоконтроль, развитие зрительного внимания, наблюдательности и связной речи. Описание: Педагог предлагает создать мебель для куклы в её новый дом. Можно рассмотреть интерьер группы, вспомнить какая мебель находится дома, обсудить, что будет конструировать каждый из детей.

14. «Клад»

- На пластину прикрепляются детали разных форм и цветов. Под одной из них спрятан клад (любая маленькая игрушка или фигурка). Ребенок ищет клад по подсказкам педагога: «Клад не под красной фигурой», значит, все красные фигуры можно убрать. «Клад не под квадратной фигурой» — и мы убираем все квадратики. Так продолжается пока не останется одна единственная фигура.

*Сулина Светлана Александровна, воспитатель
МБДОУ «Детский сад №53»*

Конспект занятия «Лего — Всезнайка» по формированию элементарных математических представлений в средней группе «Лего -Всезнайка»

Цель: формирование элементарных математических представлений с использованием конструктора ЛЕГО

Задачи:

Обучающие:

1. Закреплять умение считать в пределах 5.
2. Продолжать закреплять умение соотносить число с количеством предметов.
3. **Формировать представления** о равенстве и неравенстве двух групп предметов на основе счёта.
4. Продолжать знакомить с порядковым счётом в пределах 5, отвечать на вопрос «Который по счёту?», «На каком месте?»
5. Продолжать учить сравнивать два предмета по длине и высоте, обозначать результат сравнения соответствующими выражениями.
6. Упражнять в умении различать и называть знакомые геометрические фигуры: квадрат, круг, треугольник, прямоугольник, овал.
7. Закреплять умение различать левую и правую руки.

Развивающие:

Развивать у детей логическое мышление, внимание, зрительную память, мелкую моторику, усидчивость. Активизировать речь, развивать у детей умение давать развёрнутые ответы.

Воспитательные:

Формировать доброжелательное отношение к персонажам сюжета и друг к другу, воспитывать эмоциональную отзывчивость, побуждать детей к сотрудничеству со сверстниками и взрослыми. Воспитывать интерес к **математике**.

Материал:

демонстрационный:

•коробка с **лего - человечками**

раздаточный:

- Синих, зелёных, жёлтых и красных кубиков по количеству детей.
- Кирпичики 5 цветов на каждого (*пронумерованные*)
- Мелкие кубики **лего** двух цветов по 5 штук (*всего 10 штук на каждого ребёнка*)
- Карточки – дорожки на каждого
- Карточки для логического мышления
- Мешочек с геометрическими фигурами
- 5 обручей, по 15 кубиков в каждый обруч
- Медали

Ход занятия

Приветствие «*Доброе утро!*»

Доброе утро! Всем улыбнулись!

Справа и слева друзьям подмигнули!

Будем дружить, помогать всем всегда,

Со мной вы согласны? Конечно же, ДА!

Сегодня мы с вами будем заниматься **математикой**.

Посмотрите, сколько гостей к нам пришло.

А знаете, зачем они к нам пришли? Для того, чтобы узнать, нравится вам **математика или нет**.

Я **предлагаю сделать вот что**: кто считает, что заниматься **математикой интересно**, возьмите красный кубик, а кто не любит **математику**, возьмите синий кубик (*сложить в коробку*)

Теперь мы построим из этих кубиков две башни (*вызвать двух человек*)

Что вы можете сказать о них? (*нужно отвечать полным ответом*) Что это значит? Почему красных кубиков больше?

Ну что же, давайте докажем нашим гостям, что заниматься **математикой интересно!**

А поможет нам в этом ... Попробуйте догадаться, что же нам сегодня поможет сделать **занятие интересным**.

Жила-была коробка. А в ней...

Знаете, кто там живёт?

Маленькие человечки.

И ещё в коробке много разных деталек с выступами, похожими на кнопки. Давай заглянем в коробку и познакомимся с ними!

Это – **Лего!**

Лего - это не игра,

Это целая страна

Жители здесь детвора!

Чтобы строить и творить -

Надо кубики любить

И усидчивыми быть!

Как называются эти детали? (*кубик и кирпичик*)

Решили человечки построить для себя город и назвать его **Леголенд**. Но так как они маленькие, им нужна наша помощь. Давайте поможем человечкам построить дома.

1 задание

Сосчитайте, по сколько у вас кубиков? Постройте дом так, чтобы каждый кирпичик оказался на своем месте.

Порядковый счёт.

Каким цветом второй кирпичик? А четвёртый? Теперь скажите мне, пожалуйста, на каком месте стоит красный кирпичик? А зелёный?

Здорово у вас получилось. **Лего** – человечки очень благодарны вам за помощь! Они просили меня передать вам, что если вы справитесь с заданием, а ещё поиграете с ними, то они присвоят вам звание **Лего - Всезнайки и дадут вам медали!** Согласны?

2 задание

1,2,3,4,5 – **лего** - человечки любят играть!

Они придумали для вас вот такое задание - *«Разноцветные дрожжи»*

Выложите на жёлтую дорожку количество кубиков соответственно указанному числу.

А теперь на белую дорожку выложите такое количество кубиков, которое соответствует числу на белой дорожке.

На какой дорожке больше кубиков? Как это проверить? Какими двумя способами? (*приложение, наложение*)

А как сделать так, чтоб кубиков стало поровну?(карточки 5,4,3,2,1)

3 задание

А теперь человечки **предлагают нам поиграть в игру**, которая называется

«Не зевай, что пропало - угадай!»

У нас есть ряды, по три кубика в каждом. В одном ряду не хватает кубика, нужно быть **внимательным и догадаться**, какого же кубика не хватает.

Молодцы! А теперь я **предлагаю** встать и в другую игру поиграть.

Физкультминутка

В правую руку кубик возьми,

Над головою его подними,

В левую руку переложи.

За спину спрячь - крепко держи.

Правого плечика кубик коснётся.

И ненадолго за спину вернётся.

Кубик теперь мне покажи

В какой же руке сейчас кубик – скажи!

4 задание *«Назови фигуру»*

Ребята, **представляете**, человечки **предлагают мне тоже поиграть!** Помните, мы с вами играли в игру *«Чудесный мешочек»*? И угадывали фигуры на ощупь. Только теперь, я буду их угадывать (воспитатель специально неправильно называет фигуры, дети исправляют его, объясняя свой ответ)

5 задание.

Хорошо! Вы все умные, сообразительные. А человечки спрашивают меня, а дружные ли вы? Сейчас проверим, справитесь ли вы с последним заданием. Ведь только дружба поможет вам его выполнить. Нам с вами нужно пройти на коврик (*на ковре лежат 5 обручей разных цветов*). Дети делятся на команды, выбирая себе по 1 кубику, соответствующих цветам обручей.

«Выложи геометрическую фигуру» (из лего кирпичиков, по 15 штук на команду).

1 команда выкладывает - квадрат

2 команда – треугольник

3 команда – прямоугольник

4 команда – круг

5 команда – овал

Чья команда быстрее справится.

Вот мы и выполнили все задания. Теперь я **предлагаю** взять жёлтый кубик тем, кому интересно было заниматься, а зелёный тех, кому не понравилось **занятие**. Давайте построим из них две дорожки (*вызвать двоих детей*) Что можно сказать о них? По какому признаку мы их сравним? (*по длине*) Делаем вывод.

И как обещали **лего - человечки**, каждому из вас вручается медаль и присваивается звание «**Лего – Всезнайки**».

Кому можем рассказать о нашем занятии? (маме, папе, бабушке, сестре, брату, подруге, другу и т.д.)

*Терентьева Наталья Борисовна, воспитатель
МБДОУ ПГО «Детский сад №51»*

Дидактические игры с LEGO- конструктором

«Найди и исправь ошибку»

Цель: развивать внимание, память, логическое мышление, закреплять умение классифицировать предметы, находить лишнее.

Описание игры: Ребёнку предлагается составленная цепочка из деталей по определённому принципу, в которой допущена «ошибка». Ребёнок находит ошибку, исправляет её и объясняет своё решение.



«Что, где?»

Цель: развивать ориентировку на плоскости, внимание. Закреплять умение находить деталь по признаку, закреплять умение определять направление от предмета: слева, справа, сверху, снизу.



Описание игры: предложить детям на пластине прикрепить в верхнем правом углу жёлтый квадрат, в левом нижнем углу – голубой прямоугольник, в центр – зелёный прямоугольник, слева от него красный квадрат, сверху от зелёного прямоугольника – маленький жёлтый квадрат и т.п.

«Задай вопрос!»

Цель: закреплять умение задавать вопросы и выделять признаки, закреплять количественный и порядковый счёт, развивать внимание, мышление.

Описание игры: дети делятся на две команды. Воспитатель раскладывает детали в любом порядке в несколько рядов (либо на подготовленной карточке). Члены одной команды по очереди задают вопросы другой команде.

За каждый правильный вопрос фишка. Выигрывает



команда, набравшая большее количество фишек. Варианты вопросов: «Сколько деталей в третьем ряду?», «На каком месте в первом ряду находится жёлтая деталь?» (по горизонтали), «На каком месте в шестом ряду находится оранжевый квадрат?», «Какая деталь находится в четвёртом ряду на пятом месте?» и т.д.

Цель: закреплять умение классифицировать детали по двум – трем признакам: цвету, форме; цвету – форме – размеру. Развивать логическое мышление.

Вариант 1. «Цветные круги»

Описание игры: дети делятся на две или более команды, им выдаётся одинаковый набор деталей. Затем предлагается сделать разноцветный круг из деталей конструктора «Лего».

Произвольно берется любая деталь, затем присоединяется другая, в которой будет присутствовать один признак предыдущей детали и так далее. Если последняя деталь совпадёт с первой по одному какому – либо признаку, то команда выигрывает. Если у всех команд не получается, то представитель каждой команды из «чудесного мешочка», не глядя достаёт одну деталь. И так до тех пор, пока одна из команд не выиграет.



Вариант 2. «Чья цепочка длиннее?»

Описание игры: дети делятся на две или более команды, им выдаётся одинаковый набор деталей. Затем предлагается сделать цепочку из деталей конструктора «Лего». От произвольно выбранной фигуры детям предлагают построить как можно более длинную цепочку.



Варианты построения цепочки:

- Чтобы каждая следующая деталь была такой же формы (цвета, размера);
- Чтобы каждая следующая деталь не повторяла цвет и форму предыдущей;
- Чтобы каждая следующая деталь была не такой же формы как предыдущая и др.



«Волшебное поле»

Цель: развивать мышление, внимание, умение декодировать информацию; закреплять умение определять признаки деталей.

Описание игры: дети на специальном «поле» выкладывают детали конструктора в соответствии с обозначенным буквой признаке и двигаясь в указанной стрелкой направлении.

Ф – изменить форму детали (квадрат или прямоугольник);

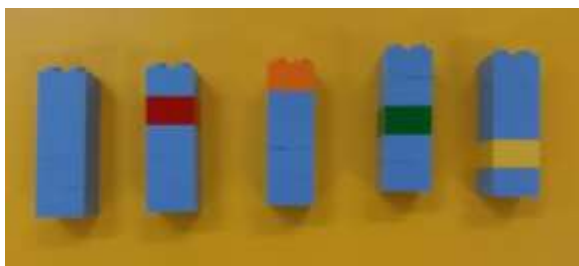
Ц – изменить цвет детали;

Т – изменить толщину детали;

Р – размер детали.

«Башни»

Цель: развивать логическое мышление, внимание. Закреплять знание признаков деталей, количественный и порядковый счёт.



Вариант 1. Описание игры: предложить детям построить, например 5 пятиэтажных голубых башенок. Причём первая башня - вся голубая; во второй башне – четвёртый этаж – красного цвета; в третьей – пятый этаж – оранжевого цвета; в четвёртой – третий этаж зелёного цвета и в пятой башне второй этаж – жёлтый.



Вариант 2. Описание игры: предложить детям построить башни.

Причём первая башня – красная и имеет 6 этажей; вторая – зелёная и на 1 этаж ниже; третья – жёлтая, на один этаж выше, чем первая и т.п.

«Найди каждой своё место»

Цель: развивать внимание. Закреплять количественный счёт, цифры, умение соотносить количество предметов с цифрой.

Описание игры: на специальном «поле» предложить детям расставить детали конструктора, каждая цифра соответствует детали конструктора с определённым количеством шипов на ней.

(6 – деталь с шестью шипами, 2 – деталь с двумя шипами и т.п.)



*Трофимова Евгения Александровна, воспитатель
МБДОУ ПГО «Детский сад № 53»*

Сценарий занятия в подготовительной к школе группе

Тема: «Помощники Незнайки»

Цель: Совершенствование математических способностей и познавательной активности дошкольников посредством LEGO – конструирования.

Задачи:

- продолжать учить самостоятельно решать примеры на сложение и вычитание с использованием LEGO-конструктора;
- совершенствовать навыки прямого и обратного счета;
- закрепить умение соотносить цифру с количеством деталей LEGO;
- развивать умение с помощью конструктора LEGO составлять равенства и неравенства
- развивать умение ориентироваться на листе бумаги используя LEGO детали;

- воспитывать инициативу помочь в трудную минуту, ответственность за начатое дело.

Раздаточный материал: LEGO – конструктор; карточки с цифрами от 1 до 9; карточки с примерами; пустое поле-карточка; LEGO-детали пронумерованные от 1 до 9 в двух экземплярах; карточки со знаками «<» «>» «=»

Ход занятия

Звонит телефон, воспитатель привлекает детей звонком, на связи Незнайка.

Незнайка: (волнительно) Дорогие ребята помогите пройти испытания, а то меня не отпускает Царица Математики к моей любимой бабушке, а она меня так ждёт. Задания очень сложные ведь их дала сама Царица Математики, без вас мне не справиться (Незнайка плачет)

Воспитатель: Не плачь Незнайка, мы что-нибудь придумаем. Ребята поможем Незнайке?

Дети: Да!!!

Незнайка: Спасибо дорогие ребята, тогда скидываю вам 1 задание (на телефон воспитателя приходит сообщение)

1 зад: «Сделай правильно»

Перед детьми лежат карточки с цифрами нужно выложить столько деталей LEGO, какая цифра указана на карточке

Воспитатель: Ну что ребята готовы?

Дети: Да!

Воспитатель: Незнайка, ребята всё выполнили?

Незнайка: Нет, ребята у меня еще есть задания (грустит)

Воспитатель: Не медли Незнайка, высылай нам их скорей! Правда ребята?

Дети: Конечно, мы ждём.

Незнайка: Высылаю следующее задание (на телефон воспитателя приходит сообщение)

2 зад.: «Посчитай-ка»

Перед детьми карточки с математическими примерами из LEGO

Воспитатель: Молодцы ребята, мы снова справились. Вы готовы к следующему заданию?

Дети: Да!

Незнайка: Хвалит детей

3 зад.: «Слушай и расставляй»

Перед детьми пустая карточка и LEGO детали. Нужно разложить LEGO детали под диктовку воспитателя (красная деталь в левом нижнем углу, синяя деталь в правом верхнем углу, желтая деталь в левом верхнем углу, зеленая деталь в центре карточки)

Воспитатель: Молодцы ребята!

Незнайка: Ребята, какие вы молодцы. Времени остаётся всё меньше, если мы не успеем (грустит) я ещё целый год не увижусь со своей бабушкой.

Воспитатель: тогда скорей показывай свои следующие задания.

Незнайка: Хорошо, ребята я предлагаю вам отдохнуть и набраться сил. Вы не против?

Дети: Мы очень бы хотели.

Воспитатель: Тогда ребята давайте выберем физминутку которая вам нравится больше всего?

Дети: выбирают

Физминутка

А часы идут, идут.

Тик-так, тик-так,

В доме кто умеет так?

Это маятник в часах,

Отбивает каждый такт (Наклоны влево-вправо.)



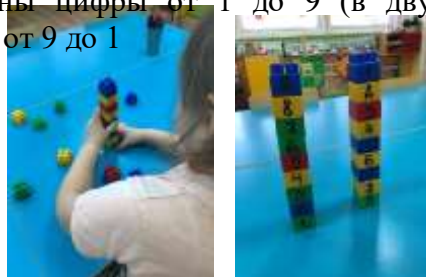
А в часах сидит кукушка,
У неё своя избушка. (Дети садятся в глубокий присед.)
Прокукует птичка время,
Снова спрячется за дверью, (Приседания.)
Стрелки движутся по кругу.
Не касаются друг друга. (Вращение туловищем вправо.)
Повернёмся мы с тобой
Против стрелки часовой. (Вращение туловищем влево.)
А часы идут, идут, (Ходьба на месте.)
Иногда вдруг отстают. (Замедление темпа ходьбы.)
А бывает, что спешат,
Словно убежать хотят! (Бег на месте.)
Если их не заведут,
То они совсем встанут. (Дети останавливаются.)

Воспитатель: Незнайка, теперь мы снова готовы тебе помогать. Давай своё следующее задание.

Незнайка: Ура! Ловите. (на телефон воспитателя приходит сообщение)

4 зад.: «Умные лесенки»

Перед детьми лежат LEGO детали, на деталях написаны цифры от 1 до 9 (в двух экземплярах каждому), детям нужно выстроить башню от 1 до 9 и от 9 до 1



Воспитатель: Молодцы ребята! У вас всё получилось.

Дети: Радуются, что смогли выполнить задание.

Воспитатель: Ну что Незнайка, мы помогли тебе?

Незнайка: Вы очень сильно мне помогли, но к сожалению есть задание, и мне кажется, что ребята с ним не справятся (грустит)

Воспитатель: Незнайка, ну что ты такое говоришь, наши ребята справятся с любым заданием. Правда ребята?

Дети: Конечно!

Воспитатель: Давай скорей своё последнее задание

Незнайка: Ой как здорово, вы вселили в меня надежду.

5 зад.: «Больше, «меньше», «равно»

Перед детьми лежат 3 карточки, в центре карточки изображены знаки (больше, меньше, равно) детям нужно самостоятельно составить решение.



Воспитатель: Ребята, вы большие молодцы. Незнайка, смотри, ребята всё выполнили, а ты сомневался.

Незнайка: (радуется) Спасибо вам огромное, теперь я точно смогу увидеть свою любимую бабушку и Царица Математики обязательно меня похвалит и отпустит. А я обязательно расскажу, что вы ребята мне помогли.

Воспитатель: Мы очень рады Незнайка, что смогли тебе помочь и рады тому, что ты расскажешь правду, что ребята из группы «Ромашка» помогли тебе.

Незнайка: Дорогие ребята, вы такие умные, может вы поможете мне ещё немного и посоветуете, что можно сделать и обрадовать любимую бабушку?

Воспитатель: Ребята, а как вы думаете, что может обрадовать бабушку?

Дети: Подарок

Воспитатель: Да! Думаю, что подарок очень обрадует бабушку, но, что же делать если у нас нет денег и под рукой только LEGO конструктор?

Дети: Сделать подарок из LEGO своими руками.

Воспитатель: Конечно, это хорошая идея! Тогда я предлагаю преступить к изготовлению подарка из LEGO для своих любимых бабушек.

Дети: Радуются, начинают конструировать из LEGO

Незнайка: Прощается и благодарит детей.

*Шурманова Светлана Владимировна, воспитатель
МБДОУ ПГО «Детский сад № 32»*

План-конспект НОД «Путешествие в Сказочную страну»

Цель: создать условия для формирования математических способностей и познавательной активности дошкольников посредством Лего – конструирования.

Задачи:

1. освоить основы ориентирования на плоскости;
2. закрепить знания на соотношение числа, цвета и количества, умения построения
3. предмета по образцу, по схеме;
4. развивать внимание, логическое, образное и пространственное мышление;
5. воспитывать терпение при выполнении заданий, умение работать в команде.

Оборудование, дидактический материал:

Конструкторы «Лего», письмо, схемы лего - загадок, картинки героев сказок, иллюстрации (замок, звездное небо, лес), облако и солнце из бумаги, схемы построения домиков, образец замка, дерева, цветка, вывеска «Сказочная страна», тарелочка с красными и синими квадратиками.

Виды детской деятельности: игровая, коммуникативная, продуктивная, познавательно-исследовательская, опытная.

Методические приемы: вопросы, загадки, практические задания (моделирование, конструирование), драматизация, организованный диалог, работа в группах.

Этапы	Деятельность педагога	Деятельность детей
Организационный этап (2-3 мин) Приветствие в	Ребята, встаньте, пожалуйста, в круг. Собрались все дети в круг, Я твой друг и ты мой друг, Крепко за руки возьмёмся, И друг другу улыбнёмся. - А теперь посмотрите друг на друга и подарите улыбку. - Садитесь за столы.	Дети улыбаются, приветствуют друг друга
Введение в тему занятия (5 мин) Создание проблемной ситуации	Ребята, нам пришло письмо от героев сказок (открывает письмо, читает). «Дорогие ребята! Пишут вам герои сказок из Сказочной страны. В нашей Сказочной стране произошла беда. Злая колдунья разрушила наши дома. Натворила плохих дел и теперь держит нас в своем мрачном замке. Нам там плохо. Теперь в нашей стране темно и очень грустно. Помогите нам. Для этого вам предстоит отправиться в путешествие и выполнять задания злой колдуньи. Тогда её чары рассеются, и всё станет как раньше». - Ну что, ребята, поможем? Первым делом нам нужно отгадать авторов письма. Посмотрите на эти картинки. Здесь герои сказок изображены кубиками лего. - Посмотрите внимательно и скажите - каких сказочных героев они вам напомнили? (если дети затрудняются, использовать подсказки) Подсказки-загадки: 1. Ждали маму с молоком, А пустили волка в дом. Кем же были эти маленькие дети? (Семеро козлят) 2. Жили в домике три мишки, Папа, мама и сынишка, Маша в гости заглянула И нечаянно уснула. (Три медведя) 3. Хрю - хрю - хрю, Каких три братца, Больше волка не боятся, Потому, что зверь тот	Слушают письмо. Анализируют, делают выводы, как они догадались. Отгадывают загадки.

	хищный, Не разрушит дом кирпичный. (Три поросёнка) - Ребята, молодцы.	
Основная часть (25 мин) Практическая деятельность	Отгадали загадки и попали в Сказочную страну. 1 задание: Изготовление карты: А теперь берем большую плату. Слева - находится лес, прикрепите готовое дерево. Справа - цветочная поляна, поставьте цветочки. Вверху - находится звездное небо, положите синий прямоугольник с 12 кнопочками и прикрепите к нему 3 мигалки- это будут звездочки. Внизу - находится мрачный замок злой колдуньи. Для этого соедините два прямоугольника с 8-ю кнопочками, сверху прикрепите две крыши. А в центре платы прикрепите желтый кирпичик с 6 кнопочками и сверху на него положите плоский прямоугольник белого цвета с 12 кнопочками. Проверьте, всё ли правильно. Карта готова, но мы её с собой не возьмём. Посмотрите внимательно и запомните её. Физ. минутка «Мы - шоферы» Едем, едем на машине, Нажимаем на педаль, Газ включаем, выключаем, Смотрим пристально мы вдаль, Дворники считают капли, Вправо, влево - чистота, Волосы ершит нам ветер, мы шоферы хоть куда. 2 задание «Построй дом». Возводит стену из кирпичиков (снизу вверх). Первый ряд – 3 кирпичика. Второй ряд – на 1 кирпичик больше. Третий ряд – на 2 кирпичика меньше, чем во втором ряду. Четвертый ряд – на 1 кирпичик меньше, чем в третьем. По игре можно задать много вопросов: — сколько в каждом ряду? — сколько всего ушло кирпичей? — как сделать равными ряды? — какой ряд самый длинный? — самый короткий? 3 задание Конструирование по образцу. 4 задание со знаками «<» «>» «=» (в виде сказки о голодном цыплёнке, который всегда широко открывал клюв — >, когда видел чего-то много, а когда еды было мало, он клюв закрывал — <. И смотрел этот цыплёнок только влево). Задание: перед тобой 2 группы кубиков. Сколько кубиков слева? А справа? Сравни, где больше? Где меньше? Какой знак надо поставить? Аналогично и с другими заданиями на неравенства. Задание 5: сделай ряд из 5 кубиков (произвольное число до 10). На поляне летало 5 пчел. Одна пчела (отодвигаем в сторону кубик) присела на цветок. Сколько пчел на поляне? (5) Что они делают (1 сидит на цветке, 4 — летает). Две пчелы присело на цветок. Сколько пчел на поляне? (5) Что они делают? (2 на цветке, 3 летают)... Ребята, посмотрите пока мы с вами выполняли задания, в Сказочной стране стало светло и солнечно, все волшебство злой колдуньи исчезло. Все дома жителей восстановились, сами жители теперь свободны и могут дальше радовать детей своими сказками.	Выполняют карту по инструкции педагога. Имитация движения руля. Ногу согнуть в колене, выпрямить, рукой к себе, от себя ладонь ко лбу, наклоны вправо, влево. Взъерошить волосы рукой. Выставляют кулак с поднятым вверх большим пальцем. Дети считают, отвечают на вопросы педагога. Дети конструируют по образцу педагога. Индивидуальные ответы детей на вопросы. Дети предлагают варианты ответов. Дети работают в парах.

Игра «Лего код» (Лего-программирование)

Пояснительная записка: Программирование сейчас очень популярно. Актуальность дидактического материала определяется теоретическим и практическим значением проблемы, а также не разработанностью вопросов по использованию метода программированного обучения в детском саду. Современная педагогика находится в поиске моделей обучения, которые могут обеспечить разностороннее развитие личности с учётом её индивидуальных психофизических и интеллектуальных возможностей. Наиболее эффективной формой индивидуализации учебного процесса, обеспечивающей максимально комфортные условия ребёнка (усвоение соответствующего уровня содержания, соблюдение дидактических принципов доступности), является дифференцированное обучение. Поэтому возникла насущная потребность для осуществления учебного процесса применять специальные методы, максимально активизирующие мыслительную деятельность детей и позволяющие осуществлять индивидуальный подход к ребёнку, учитывая его особенности развития. Использование дидактических игр с элементами программирования предусматривает реализацию таких методов и даёт положительные результаты:

- активизирует мыслительные процессы,
- развивает самостоятельность и активность,
- развивает познавательную активность,
- способствует более успешному усвоению детьми знаний и умений,
- развивает готовность к школьному обучению.

Новизна материала заключается в том, что игра с программированным заданием систематизирована, она является источником получения новых знаний, умений и навыков, которыми ребёнок может воспользоваться самостоятельно, и которые необходимы ему для обучения в школе.

Цель: Развитие познавательной активности у детей и обучение их основам информатики через дидактическую игру и упражнения с элементами программирования.

Задачи:

1. Научить детей в игровой форме выполнять задания с элементами программирования.
2. Развивать у детей познавательные процессы (логическое и абстрактное мышление, память, произвольное внимание, наблюдательность, воображение, ориентировку на листе бумаги).
3. Формировать учебные навыки и умения:
 - работать по словесной инструкции, алгоритму;
 - понимать задачу и выполнять её самостоятельно;
 - планировать свою деятельность и осуществлять самоконтроль и самооценку;
 - развивать способность к само регуляции поведения и проявлению волевых усилий для выполнения поставленных задач;

Возрастная категория: 5-7 лет.

Варианты игры:

Игра с участием взрослого. За основу берётся какая-нибудь история. Допустим человек едет домой (или шофёр едет в гараж; папа едет за ребёнком в детский сад; мы едем в зоопарк и т.д.) Помогите ему построить маршрут от точки А до точки В. Ребёнку выдаётся уже готовая карточка с алгоритмом действий. Задача ребёнка расставить стрелки на поле согласно схеме (цвет и направление стрелки).

Игра без участия взрослого. Могут играть двое детей. Один ребёнок программист, второй исполнитель. Программист рисует маршрут или выкладывает уже готовые стрелки на расчерченном листе. Исполнитель выкладывает маршрут из лего-блоков на поле в соответствии со схемой программиста.

Конструкт образовательной деятельности «LEGO-город для котят»

Возрастная группа: 2-3 года (группа раннего возраста)

Форма совместной деятельности: непосредственно-образовательная деятельность

Форма организации: подгрупповая

Интеграция областей: познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие, физическое развитие, художественно-эстетическое развитие

Социальный партнёр: воспитатель

Средства:

- **наглядные** – схемы LEGO-сооружений: дорожки, башенки, лесенка.
- **оборудование** – Конструктор LEGO Soft, корзинка для игрушек, игрушки котят по количеству детей большого и маленького размера, коврики трех основных цветов (красный, желтый, синий). **Цель:** сформировать у детей способность самостоятельно обследовать объект для выяснения значений некоторых признаков

ЦЕЛЬ: - - Формировать элементарные математические представления (представления о количестве, форме, величине, цвете; умение ориентироваться в пространстве)

ЗАДАЧИ:

- Учить различать и соотносить детали конструктора по величине, форме и цвету, устанавливать пространственное расположение деталей относительно друг друга;
- Формировать умение сооружать постройки по схеме, следуя инструкциям воспитателя;
- Развивать речь как средство общения, используя игру с LEGO-конструктором для общения детей друг с другом и воспитателем
- Развивать социально-коммуникативные навыки: умение выполнять инструкции, сотрудничать, оказывать взаимопомощь, распределять обязанности
- Развивать продуктивное творческое воображение, фантазию, художественные способности
- Совершенствовать моторику, координацию движений, укреплять опорно-двигательный аппарат
- Способствовать развитию любознательности.

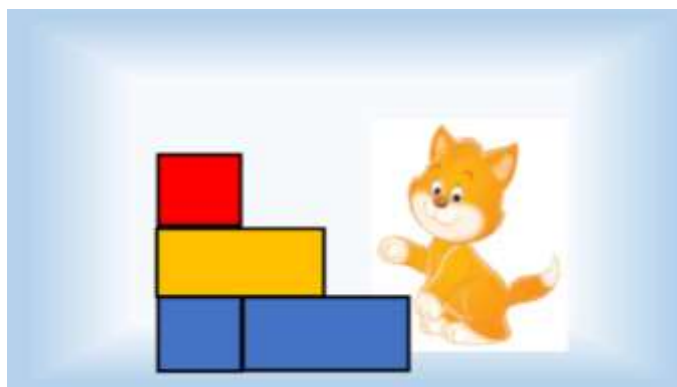
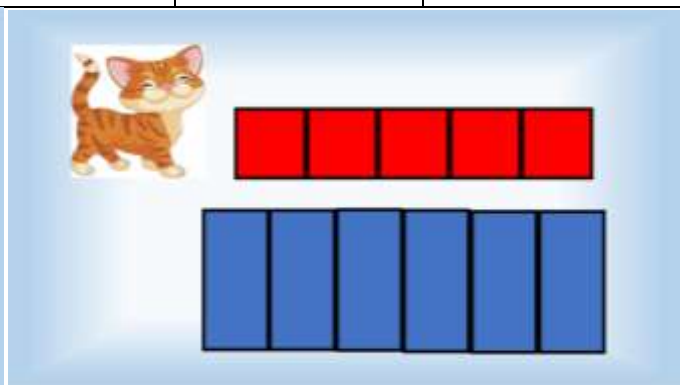
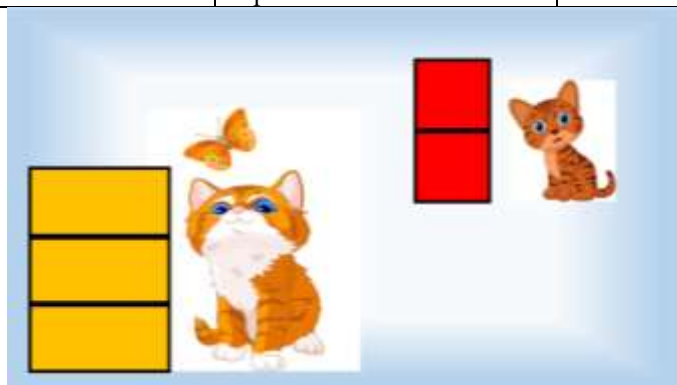
Планируемый результат

- Различать, из каких частей составлена группа предметов, называть характерные особенности (цвет, форму, величину);
- Анализировать постройки, конструкции
- Комбинировать детали, сочетать по форме, по-разному соединять, накладывать, приставлять, экспериментировать с ними
- Создавать постройки по индивидуальному и совместному замыслу и играть с ними.
- Создавать постройки по индивидуальному и совместному замыслу и играть с ними.

Этап деятельности	Содержание совместной деятельности	Деятельность педагога	Деятельность детей	Планируемый результат
Вводная часть (до 1 минуты) Мотивационная	Воспитатель предлагает детям поиграть с LEGO-конструктором и обращает внимание детей на множество деталей LEGO, удивляется – кто же это устроил такой беспорядок.	Привлекает внимание детей	Вступают во взаимодействие	Проявляют заинтересованность.
Основная часть (до 5 минут)	- Кто же это устроил такой беспорядок? Уточняет у детей цвета деталей и ковриков, предлагает навести	Побуждает детей к высказываниям. Стимулирование детей к рассматриванию и действию с	Вступают в диалог с педагогом Активно действуют с	Активно отвечают на вопросы Сортируют детали LEGO по цвету

	порядок: разложить LEGO по цветам на коврики соответствующего цвета.	предметами	предметами.	
	Раздаётся звук – мяуканье . - Кто так кричит? Воспитатель замечает корзинку и показывает ее детям, дети заглядывают в корзинку и обнаруживают котят. Воспитатель предлагает рассмотреть котят и каждому выбрать себе большого или маленького котенка, придумать ему имя.	Вовлечение детей в новую деятельность. Активизировать речь детей, побуждать к речевым высказываниям.	Включение в новую деятельность Активные действия с предметами. Вступают в диалог	Эмоциональный отклик Определяют размер котят Осуществляют самостоятельный выбор Проявляют фантазию
Динамическая пауза (до 1 минуты) Пальчиковая гимнастика «Царапки»	Воспитатель предлагает детям показать какие у котят лапки и поиграть пальчиками. У нашей кошки – лапки, на лапках – царапки, - Ты их прятать не спеши, пусть посмотрят малыши! <i>(имитационные движения «лапки» - сжимать и разжимать пальчики обеих рук)</i> - «МЯУ!» <i>(растопырить пальчики и выставить руки вперед)</i>	Эмоциональный настрой на дальнейшую совместную деятельность. Вовлечение во взаимодействие с педагогом	Вступают во взаимодействие с педагогом	Дети повторяют движения за педагогом
Продолжение основной части занятия	Воспитатель предлагает построить домики для котят: для больших котят башенку из крупных деталей (кирпичиков), а для маленьких – башенку из кубиков.	Побуждает детей к сортировке деталей и сооружению башенки соответствующего размера. Оказывает помощь детям, испытывающим затруднения.	Активно действуют с предметами. Помогают друг другу.	Сооружают постройки по условию, соответственно размеру котенка
	- Наши котята очень любопытные и любят ходить друг к другу в гости. Предлагает выложить для котят дорожки к домикам из деталей LEGO одного цвета (красную, синюю или желтую). Работа в парах.	Побуждает детей к действию. Предлагает детям объединиться в пары для выкладывания дорожки, определить цвет размер (широкая или узкая). Стимулирует совместную деятельность детей.	Действуют с предметами, Активно отвечают, помогают друг другу .	Объединяются в пары Самостоятельно выбирают детали по цвету и размеру. Сотрудничают друг с другом.
	- Наши котята очень любят везде лазать. Предлагает соорудить для котят лесенку. Обращает внимание на схему. Показывает пример сборки сооружения.	Побуждает детей к действию. Предлагает продолжить работу в паре. Стимулирует деятельность детей, оказывает помощь.	Действуют с предметами, сотрудничают друг с другом.	Рассматривают схему Действуют по показу педагога с опорой на схему.
Рефлексия (до 1 минуты)	- Ребята, подумайте и сделайте выбор. Если вам понравилось играть с	Побуждает выражать свое мнение	Дети хлопают в ладоши или прячут руки за	Умение выражать свое мнение

	котятками -- хлопайте в ладоши, а если нет, спрячьте руки за спину.		спину	
Открытая заключительная часть (обыгрывание постройки)	- Пока мы с вами строили для котят, наши котятки успели проголодаться. Поет песенку: Кошечка ходила, молока просила, Молока просила: «МЯУ!» – говорила. МЯУ, МЯУ, МЯУ! Угостили молочком, кошечка поела, Кошечка поела, песенку запела: - МУР, МУР, МУР! А теперь наши котятки покушали и снова пойдут играть...	Вовлечение детей в новый вид, активизация детей, побуждает к имитационным действиям.	Включение детей в новый вид деятельности.	Эмоциональный отклик детей Вступают во взаимодействие с педагогом. Выполняют имитационные движения и речевые обороты.



2 лот

Развиваем речь с помощью LEGO

*Брекотнина Светлана Ивановна, учитель-логопед
МБДОУ ПГО «Детский сад №28»*

Игровые развивающие задания с конструктором для расширения словаря и формирования грамматического строя речи для детей с ЗПР

Конструкторы Лего - это незаменимые материалы для игр с детьми в ДОУ. Они широко используются в предметно-игровой среде и тесно связаны с интеллектуальным развитием ребенка.

Применение дидактических игр с конструктором Лего способствуют:

- формированию у детей сенсорных представлений (цвета, формы, величины);
- развитию высших психических функций, мыслительных процессов (анализ, синтез, классификация, обобщение), мелкой моторики;
- накоплению и активизации словаря, формированию простого речевого высказывания.

Конструкторы Лего можно использовать для решения множества задач для разных детей (с особыми образовательными потребностями и нормативных).

«Сортировка»

С самыми маленькими детьми мы учимся сортировать кирпичики по цвету, чтобы стимулировать у них речевое развитие, называя каждый цвет. Если ребенок не произносит целые слова, то произносим цвет звуком:

А – красный, О – желтый, И – синий, Э – зеленый, БЕ – белый.

Просим ребенка дать кирпичик нужного цвета.

«Логические цепочки»

Кирпичики можно раскладывать на столе чередуя два цвета. Можно чередовать кирпичики по величине: маленький-большой. Так же из кирпичиков можно строить лесенку.

«Четвертый лишний»

Перед ребенком раскладываются кирпичики: три одинаковых по цвету (величине) и один другого цвета. Какой кирпичик лишний?

Далее можно попросить ребенка построить домики разного цвета (на развитие переключения внимания). Один домик будет зеленый, другой – синий, потом красный, белый и желтый. То есть мы даем ребенку по одному кирпичику и он выбирает на какой домик нужно этот кирпичик поставить. А если мы просим ребенка сначала построить красный домик, он должен выбрать из общего количества кирпичиков только красные – это на развитие распределения внимания.

Когда у нас все домики построены, мы можем сравнить их по высоте (развитие представлений о величине). Ребенок усваивает понятия «большой», «маленький» (для маленьких), «высокий», «низкий». Подставляем домики друг к другу и говорим: большой, меньше, еще меньше и самый маленький; высокий дом, ниже, еще ниже и самый низкий.

Предлагаю варианты игр

«Построй дом по образцу»

Цель игры: учить последовательно располагать кирпичики по цветам на образце, формировать сенсорные эталоны.

Речь взрослого:

- Посмотри – это дом из кирпичиков (из большого конструктора). Они разного цвета. Первый этаж какой? Желтый. Дай желтый (ребенок выбирает из имеющихся деталей желтый). Дай красный кирпичик.

Аналогично рассматриваются все этажи дома. Ребенок построил такой же дом. Сравниваете.

Теперь построим дом из маленького конструктора.

- Построй такой же домик.

Ставим домики рядом и говорим:

- Большой дом (руки тянем вверх), маленький домик (руки опустили).

Здесь можно отработать порядковые числительные: первый этаж, второй этаж и т.д.

«Слушай и строй» (строим домик по вербальной инструкции, для старших детей)

- Возьми синий кирпичик, поставь синий на белый, поставь зеленый под белый (вниз, если не понимает). Поставь красный кирпичик на синий, поставь желтый под зеленый. Получился дом многоэтажный. Сосчитай, сколько этажей в доме? Какой дом? (двухэтажный, трехэтажный).

«Машинки в гараж» (для мальчиков)

Цель: учить соотносить машинки по цвету домиков.

Здесь уже есть элемент сюжетной игры, ребенок понимает, для чего он построил домики.

- В каком гараже будет стоять красная машина? В красном и т.д.

Мы можем путать ребенка, давая вербальные инструкции: «желтая машина в красном гараже», «зеленая машина в синем гараже».

Девочкам можно поиграть, заселяя животных в построенные домики.

«Пора домой»

Речь взрослого:

- Кошка живет в желтом домике. Курочка в зеленом домике. Собачка живет в белом домике. Поросенок в красном домике.

- В каком домике живет кошка? В желтом.

- Кто живет в зеленом домике? Курочка.

- У кого синий домик? У лошадки.

- Где живет поросенок? В красном домике.

- Какой домик пустой? Белый.

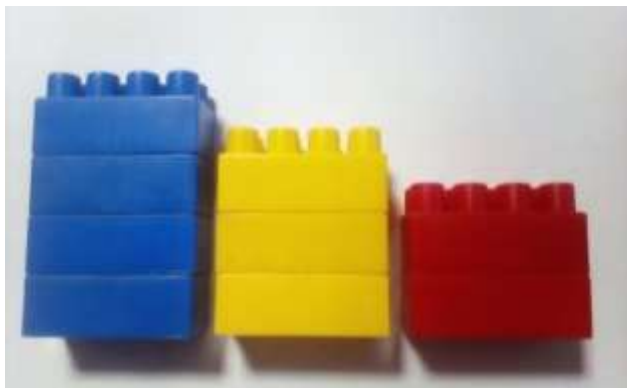
Логические цепочки



Четвертый лишний



Домики по образцу и на слух (вербальная инструкция)



Машинки в гараж



Пора домой



*Голунова Оксана Олеговна, учитель-логопед
Леготина Кристина Евгеньевна, учитель-логопед
МБДОУ ПГО «Детский сад № 43 общеразвивающего вида»*

Опыт работы учителей-логопедов по использованию LEGO конструктора в работе с обучающимися, имеющими нарушения речи

Актуальность

В арсенале логопеда много разнообразных технологий. Для привлечения внимания детей, для закрепления одного и того же материала нужно всегда что-то менять.

Арт-технологии, 3D ручки, блоки Дьенеша, цветные палочки Кьюзенера, УНИКУБ, компьютерные технологии - всё направлено на максимальное развитие и коррекцию, в т.ч. речевых нарушений.

В работе с детьми с ограниченными возможностями здоровья (с тяжелыми нарушениями речи, задержкой психического развития, умственной отсталостью, слабослышащими) эффективно использовать LEGO конструктор.

Разнообразие форм и деталей, яркость цветов, удобство размера кирпичиков под детскую ручку, все это делает использование LEGO конструктора очень интересным для детей на логопедических занятиях.

Цели и задачи применения LEGO конструктора в работе логопеда.

LEGO конструктор применяется в работе учителя-логопеда с целью создания условий для эффективной коррекции речевых нарушений у детей дошкольного и младшего школьного возраста

Применение LEGO конструктора в процессе коррекции речевых нарушений у детей дошкольного и младшего школьного возраста направлено на решение следующих задач:

- освоить и расширить арсенал использования новых технологий;
- апробировать в практической деятельности с детьми;
- разработать и систематизировать опыт применения данной технологии в работе учителя-логопеда с детьми, имеющими речевые нарушения;
- поделиться полученным опытом с коллегами.

Арсенал некоторых технологий, применяемых учителем-логопедом в работе с детьми



Опыт применения разнообразных технологий в работе.

Учителя-логопеды с обучающимися используют разнообразные интересные методы.

Например, для стойкого запоминания образа буквы, корректируемого звука, рисуют буквы красками, 3D ручками, выкладывают из палочек, раскрашивают разнообразными способами и цветами и т.д.

Звуковой анализ слов с помощью УНИКУБ, блоков Дьенеша можно выполнять с условием, что подобраны такие слова, в которых встречаются только твердые согласные звуки (т.к. нет других цветовых вариантов).

Звуковой анализ слов с помощью традиционных символов: «звуковичков», квадратов выполняется с учетом традиционных обозначений:

- красный квадрат – гласный звук;
- синий квадрат – согласный твердый звук;
- зеленый квадрат – согласный мягкий звук;
- «звуковичок с колокольчиком на шапке» - звонкий согласный звук;
- «звуковичок без колокольчика на шапке» – глухой согласный звук.

Методика применения конструктора LEGO.

Логопед с детьми договорились, что детали будем называть следующими «именами»:

- первые и последние звуки – «горка» 2х2.
- в начале слова «забираемся на горку», в конце слова «скатываемся с горки»
- звуки в середине слова – «кирпичики» 2х2:
- гласные звуки – красные кирпичики;

- согласные звуки твердые – синие;
- согласные звуки мягкие – зеленые.

Ударные гласные звуки обозначаются цветочком – ударением.

Применение традиционных обозначений в комплексе с LEGO

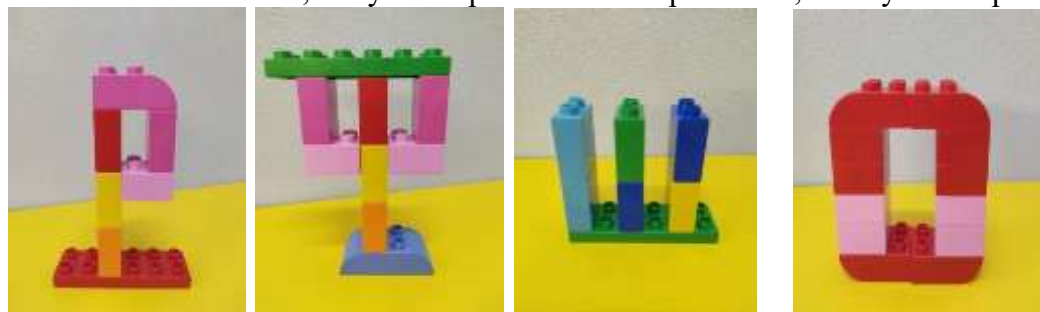
Фрагмент последовательности выполнения заданий, в т.ч. с LEGO на примере лексической темы «Дифференциация животных Африки, Северного полюса, наших лесов. Климатические условия их проживания и особенности приспособления животных к ним» 2е занятие:

- разложить картинки с изображением животных по 3м группам: животные наших лесов, животные Африки, животные севера.
- доказать особенности их приспособления к климатическим условиям.
- перевернуть все картинки обратной стороной вверх. Вспомнить и перечислить всех животных. Правильные ответы выкладываем изображением вверх.
- под картинкой с изображением льва собрать «сломанное» слово из букв «е л в» - «лев». так же «слон» и «лиса».
- выложить звуковую схему слова с помощью цветных квадратов.
- выложить звуковую схему слова с помощью «звуковичков».
- **выложить схему слова с помощью деталей LEGO.**



Конструирование букв из конструктора LEGO.

LEGO конструктор применяется в виде сборки букв из его деталей. Буквы могут быть плоскостными и объемными, могут собираться по воображению, а могут по образцу и т.д.



Использование конструктора LEGO в развитии мелкой моторики, воображения, выполнении алгоритма действия и т.д.

Подводя итог вышесказанному можно сделать вывод, что LEGO конструктор универсален в использовании. Учителя-логопеды освоили и используют еще один эффективный инструмент для коррекции и развития речевых нарушений и познавательных процессов. Полученный опыт транслируют педагогическому сообществу.



Закрепляем многократно звуковой анализ слов различной слоговой структуры. Выделяем ударный гласный звук.



Учимся составлять схемы предложений, выделяем первую «главную» букву, ставим точку – «цветочек» в конце предложения.



Конструктор НОД по речевому развитию

Тема занятия: «Разнообразные мосты»

Возрастная группа: старшая

Форма организации: подгрупповая

Место проведения: группа

Интеграция образовательных областей: «Художественно – эстетическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Познавательное развитие».

Учебно-методический комплект: Веракса, Н.Е. От Рождения до школы: инновационная программа дошкольного образования. М.: Мозаика - Синтез, 2019. — 336 с.; Фешина Е.В. Лего – конструирование в детском саду. Сфера; 2019.

Оборудования: мультимедийное оборудование, ноутбук, презентация «Разнообразные мосты», электронное письмо.

Материалы: схемы- иллюстрации, конструктор LEGO DUPLO.

Цель занятия: совершенствование диалогической формы речи детей в процессе коллективной работы с Лего-конструктором.

Задачи занятия:

Образовательные: формировать умение слушать и понимать заданный вопрос, понятно отвечать на него в ходе беседы. Поощрять попытки высказывать свою точку зрения, согласие или несогласие с ответом товарища. Продолжать формировать умение строить по схеме, самостоятельно подбирать необходимый строительный материал

Развивающие: продолжать развивать умение работать коллективно, объединять свои поделки в соответствии с общим замыслом, договариваться, кто какую часть работы будет выполнять.

Воспитательные: воспитывать отзывчивость, умение проявлять чувство сопереживания к героям через беседу и высказывания детей.

Словарная работа: спуск, опора, перекрытия, перила.

Предварительная работа: чтение рассказа Н. Носова «Незнайка в цветочном городе», д/и «Назови правильно фигуру».

Планируемые результаты занятия:

- дети слушают и понимают заданный вопрос, понятно отвечают на него;
- дети высказывают свою точку зрения, согласие или несогласие с ответом товарища;
- дети проявляют умения договариваться в процессе выполнения постройки.
- дети проявляют эмоциональную отзывчивость.

Задачи с учетом индивидуальных особенностей воспитанников: побуждать детей отвечать на вопросы полным предложением; мотивировать детей прислушиваться к команде, принимать помощь. Использовать карты схемы для детей, имеющих трудности в конструировании по замыслу.

Технологическая карта занятия

Этап деятельности	Задачи этапа	Деятельность педагога	Предполагаемая деятельность детей	Планируемые результаты
Организационно-мотивационный этап.	Организация направленного внимания и формирование интереса у детей к теме занятия	<i>Воспитатель обращает внимание детей на звук электронного письма.</i> - К нам на электронную почту пришло письмо от Незнайки и жителей Цветочного города. Сейчас мы его читаем. «Здравствуйте, ребята! В нашем сказочном городе прошел очень сильный дождь,	Дети подходят к доске, внимательно слушают педагога.	Дети заинтересованы предстоящей деятельностью.

		и маленький ручеек превратился в огромную реку, разделив наш город на две половины. И теперь мы не знаем, как попасть с одного берега на другой. Мы очень просим вас, нам помочь».		
Этап постановки проблемы.	Создание проблемной ситуации, формулировка проблемы в доступной для детей форме.	- Ребята, чем же мы можем помочь Незнайке и жителям города?	Проговаривают проблемную ситуацию: Мы можем помочь построить мост!	Дети осознают и принимают проблемную ситуацию
Этап ознакомления с материалом	Усвоение (закрепление, расширение, обобщение, систематизация) определенного объема знаний и представлений о мостах.	- Давайте рассмотрим, какие бывают мосты. <i>Педагог демонстрирует слайды, задает детям вопросы.</i> - Ребята, а вы знаете, что мост – это одно из древнейших изобретений человечества. Мосты бывают пешеходные, железнодорожные, автодорожные, разные по величине, длине, ширине и материалам. А для чего нужен пешеходный мост, автодорожный, железнодорожный? - Вспомним, как называются основные части моста? - Чем отличается автомобильный мост от пешеходного? - Что их объединяет? - А какая часть у моста самая главная? - Молодцы, теперь вы знаете, какие бывают мосты! Нам пора спешить на помощь к жителям Цветочной страны. <i>Проводит физкультминутку.</i>	Дети рассматривают иллюстрации с различными мостами, вступают в диалог с педагогом, отвечают на вопросы. - Опоры, перекрытия, перила, спуск. - У автомобильного моста спуски пологие, у пешеходного – ступеньки. - Опоры, проезжая часть, спуски, перила. - Опора.	Учатся высказывать свои мысли.
Этап практического решения проблемы	Овладение действиями, способами решения проблем	- Ребята, посмотрите, у меня есть рисунки (схемы), на них видно, какие детали нам понадобятся для постройки мостов. Но вы можете придумать и построить сами свой мост. Воспитатель обращает внимание на речку, сделанную из ткани на столе (она разная по ширине). - А как вы думаете, с чего нужно начинать строить мост? (с опоры) - В каком месте поставить	Обсуждают и решают проблемную ситуацию. - В узком. Потому что река не широкая. - В этом месте нужно поставить дополнительные опоры. - Пролет.	Учатся делать выводы по проблемной ситуации. Учатся работать в группах.

		опоры только на берегах? - А вот в этом месте (показать на широкую часть реки). - Опоры у нас есть. Теперь, что нужно класть? - Чтобы машинам было удобно въезжать на мост и съезжать. Что нужно сделать? - А для пешеходов? - Ребята, а если под мостом должен пройти большой пароход, что нужно сделать с мостом? - Я предлагаю вам разбиться на группы, договориться между собой, кто с кем будет работать и какой мост будете строить. Необходимо построить мосты через реку, чтобы жители города могли бывать на обоих берегах реки. - Первая группа будет строить мост через реку, чтобы по нему могли разехаться две машины и под ним мог проплыть кораблик (определенного размера), вторая группа будет строить пешеходный мост через реку.	- Нужно построить въезд и спуск. - Построить мост выше. Дети рассматривают схемы, называют, какой материал им понадобится, в какой последовательности они будут выполнять постройку, обговаривают в группе, кто, что будет строить. Дети напоминают правила общения в группе.	
Заключительный этап	Подведение итогов деятельности, обобщение полученного опыта, формирование элементарных навыков самооценки	- Предлагаю рассмотреть выполненные работы, проанализировать достижения, успехи, трудности, наметить перспективы. Предлагает всем желающим рассказать о выполнении своих планов. Примерные вопросы: - ты выполнил все, что задумал - Кто тебе помог, что тебе помогло? - Какой результат у тебя получится? - Для чего ты это сделал? Для кого? - Чему ты сегодня научился? - Ты планируешь продолжить свою работу? - Сейчас я сфотографирую ваши мосты и отправлю фотографии жителям Цветочной страны. <i>Для перехода к сюжетной ролевой игре можно предложить детям достроить около моста дома, предприятия и т.д обустроить территорию вокруг или около моста.</i>	Дети учатся подводить итоги, обобщать полученные знания.	

«В гостях у сказки вместе с Лего»

Вот как в Лего-стране бывает-
Все, что мы строим - оживает.

Сказка - необходимый элемент духовной жизни ребёнка. Входя в мир чудес и волшебства, ребёнок погружается в глубины своей души. Русские народные сказки, вводя детей в круг необыкновенных событий, превращений, происходящих с их героями, выражают глубокие моральные идеи. Они учат доброму отношению к людям, показывают высокие чувства и стремления. Встреча детей с героями сказок не оставит их равнодушными. Желание помочь попавшему в беду герою, разобраться в сказочной ситуации – всё это стимулирует умственную деятельность ребёнка, развивает интерес к предмету. В результате сопереживания у ребёнка появляются не только новые знания, но и самое главное - новое эмоциональное отношение к окружающему: к людям, предметам, явлениям. *Поэтому те уроки, которые дает сказка, - это уроки на всю жизнь для дошколят.* К сожалению, на сегодняшний день, дети воспитываются не на сказках, а на современных мультфильмах.

С группы раннего возраста мы начали прививать нашим детям любовь к русским народным сказкам («Курочка Ряба», «Репка», «Колобок», «Теремок»...). Рассказывали сказки детям, читали книжки со сказками, рассматривали иллюстрации, обыгрывали в различных видах театра (пальчиковые, би-ба-бо, теневой, на палочках и т.д), инсценировали эпизоды, проводили беседы о прочитанных сказках, разучивали с детьми песенки и стихи из русских народных сказок.

В нашем детском саду, для удовлетворения познавательного интереса дошкольников в области технического творчества, большую популярность имеет Легоконструирование.

Мы тоже решили предложить нашим малышам окунуться в мир сказок **с использованием Лего-конструкторов.** Лего-сказки способствует развитию детей дошкольного возраста, создают условия для развития речи, воображения, творческой активности и благоприятно влияют на эмоциональную сферу детей. Пересказывание сказки по объёмному образу декораций из конструктора, помогает ребёнку лучше осознать сюжет, что делает пересказ полным, развёрнутым и логичным. В ходе игровых действий наши дети получают практические навыки ролевого диалога, учатся договариваться друг с другом. Сначала мы совместно с детьми делаем постройки, модели героев и обыгрываем сказку, а затем дети сами свободно пользуются деталями Лего-конструктора и обыгрывают понравившиеся сказки в самостоятельной деятельности.

Наши наблюдения показали, что с помощью Лего-сказок дети научились не только строить по образцу и показу, конструирование стало более изобретательным, но и появилась динамика в развитии речи детей. Дети не просто описывают свои модели, рассказывают об их назначении, но и отвечают на вопросы по ходу строительства и сами их задают, проговаривают с чего лучше начать и чем закончить. Они научились работать в группах со сверстниками, рассказывание сказок детьми становится более продолжительными и содержательными.

Надеемся, что систематическое привлечение Лего-сказки в педагогический процесс может быть важнейшим источником успешного речевого и эмоционального развития дошкольника. Предлагаем вашему вниманию Лего-сказку «Репка», которые можно разыграть с дошкольниками младшего возраста при помощи конструкторов ЛЕГО.

Организационная образовательная деятельность по пересказу русской народной сказки «Репка» с помощью Лего- конструктора (младшая группа, 3-4 года)

Цель: Воспитание любви и развитие устойчивого интереса у детей к русским народным сказкам через творческое лего – конструирование.

Задачи:

Образовательные:

-Расширить представление детей о сюжетах р.н. сказок по объёмному образу декораций из конструктора;

- Учить детей рассуждать;
- Формировать умение инсценировать эпизоды сказок;
- Развивать речевую активность и обогащать словарный запас детей по теме сказки «Репка»;
- Формировать устойчивый интерес к конструктивной творческой деятельности.

Развивающие:

- Развивать у детей образное мышление, фантазию, конструктивное воображение, творческие способности, самостоятельность и развивать мелкую моторику рук;
- Развивать умение анализировать предмет, выделять его характерные особенности и закреплять навыки построения устойчивых моделей;
- Развивать у детей умения связных высказываний.

Воспитательные:

- Воспитывать чувства дружбы и умение работать в коллективе;
- Воспитывать любовь к сказкам, умение видеть прекрасное, гордиться русскими народными сказками.

Предварительная работа:

Чтение р.н. сказки «Репка», обыгрывание сказки разными видами театра (пальчиковый, бибабо и др.), беседа по содержанию сказки.

Виды деятельности:

Игровая, конструктивная, познавательная, коммуникативная, двигательная.

Методические приемы:

Мотивационный игровой прием, правила пользования конструктором, показ действий, выполнение задания детьми по образцу и показу.

Применяемые технологии: Игровые, информационно-коммуникативные.

Оборудование:

Набор конструктора «Lego Duplo» и «Построй свою историю», лего-фигурки человечков и животных, плато, схема репки, иллюстрации сказки «Репка», ноутбук, телевизор.

Планируемые результаты:

Познавательный интерес детей к театрализованной и конструкторской деятельности в рамках постройки по объёмному образу декораций из конструктора к р.н. сказке «Репка», у детей развивается речевая активность, развивается умение связных высказываний, вырабатывается умение слушать, осмысливать задание, творчески подходить к его выполнению и умение работать в коллективе, дети испытывают любовь к р.н. сказкам и гордость за итоговый результат.

Ход ООД:

1. Мотивационно-побудительный этап

(звучит музыкальная заставка «В гостях у сказки»)

Воспитатель:

- Ребята! Скажите, вы любите сказки? Чтобы попасть в сказку и стать её участником, вам нужно сказать волшебные слова:

- Ногами потопаем, в ладошки похлопаем. А сейчас повернемся. Дружно за руки возьмемся.

Глаза закроем, скажем: «Ах!» Окажемся у сказочки в гостях.

(Дети повторяют слова и выполняют движения)

Воспитатель:

- Присаживайтесь на стульчики, мы с вами оказались в сказке. Ребята, отгадайте по картинке (на картинке нарисована репка) сказку в которую мы попали, как же она называется? И кто её герои? Что они делают в сказке?

(Дети рассматривают картинку-иллюстрацию, говорят название сказки, отвечают на вопросы по содержанию сказки)

2. Организационный этап

Воспитатель: Вам нравится эта сказка? Давайте мы с вами попробуем рассказать её с помощью Лего-конструктора ? Согласны? *(Дети отвечают согласием)*

(Перед конструированием дети за воспитателем повторяют правила работы с Лего-конструктором: не бросать на пол, не брать в рот, не мешать соседу, не забирать у него детали, после пользования сложить все на место).

Конструирование: (У детей на столе большое зеленое плато(дощечка)и они, по очереди, за воспитателем (по образцу)выставляют фигурки по порядку на досщечку и рассказывают все вместе сказку).

Воспитатель:

- Что нам предстоит сделать? Кто посадил репку? Находим деда и ставим на досщечку. Теперь нужно взять репку!

(Воспитатель показывает детям схему репки, состоящую из двух деталей лего-конструктора, проговаривают с детьми, из какого цвета деталей сделана репка (желтые и зеленые), какой формы (овальная), дети находят детали и делают репку).

Воспитатель:

-Какая выросла репка? - Кто первый стал репку тянуть?

-Кто пришел за дедом?-А за бабкой? -За внучкой?- За жучкой?- За кошкой?

-Кто был последний?

(Дети проговаривают персонажей сказки, находят и выставляют фигурки на досщечку друг за другом).

Так у детей на досщечках появилась построенная из Лего-конструктора р.н.сказка «Репка».

(Воспитатель организует игровую театрализованную деятельность вместе с детьми, в которой дети рассказывают сказку от начала и до конца).



3. Рефлексивный этап

Воспитатель:

Дети, как называется наша Лего-сказка?

-Что мы строили?

-Вам было трудно выполнить постройку?

-Трудно ли быть артистом, проигрывать роль?

(Дети отвечают на вопросы воспитателя)

Воспитатель:

-Сегодня из вас получились не только конструкторы, но и настоящие артисты!

Вы – большие молодцы!

4. Открытый конец занятия

Воспитатель: -Ребята, какую же Лего-сказку вы бы хотели построить в следующий раз?

Пойдемте, посмотрим в нашем книжном центре р.н. сказки и выберем сказку для следующей постройке! А потом наведем порядок в группе и уберем Лего-конструкторы на место. (Дети с большим энтузиазмом выбирают сказку и вместе с воспитателем убирают рабочее место).

Заровецкая Ольга Петровна, учитель-логопед
МАДОУ ПГО «Детский сад № 63 комбинированного вида»

«Трудные звуки и LEGO» - опыт работы учителя-логопеда по использованию LEGO-конструктора при коррекции звуков речи у детей с ОВЗ.

Неправильное произношение звуков одна из наиболее частых проблем у малышей в дошкольном возрасте. И это не секрет, что процесс постановки и автоматизации звуков достаточно длительный по времени, монотонный и трудоемкий. В ходе, которого необходимо многократно повторять однообразные упражнения и речевые задания.



Легендарный конструктор Lego любят как дети, так взрослые. Эта игра занимает лидирующую позицию среди развивающих игрушек, ведь благодаря Lego, в котором присутствуют различные типы деталей, можно развить большое количество навыков.

Главная особенность этой игрушки – помогает развить те навыки, которых нет. Сложно найти ребенка, который откажется от этой увлекательной игры. Как использовать Lego учителю-логопеду с детьми, чтобы им это пошло на пользу в развитии речи?

Разработала и стала использовать речевые игры и упражнения с Lego-конструктором Бауер «Avia blocks» для коррекции звуков у детей с ОВЗ с тяжелыми нарушениями речи, с задержкой психического развития, с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями).

Lego-конструктор стал незаменимым средством на моих занятиях, которое не только помогает формировать и удерживать интерес к процессу постановки и автоматизации звука, мотивировать ребенка к работе над звуками, но и способствует формированию коммуникативных навыков, развитию творческих способностей, создает благоприятную эмоциональную атмосферу на логопедических занятиях.



Игровые задания с Lego-конструктором помогают мне разнообразить монотонные и однообразные упражнения при постановке или автоматизации звука. Речевая деятельность стала увлекательнее для самих детей. Предлагаю несколько игр и упражнений с использованием Lego-конструктора:

1. Закрепление изолированного звука в речи.

Игра «Летит самолет».

Цель: закрепление навыка произнесения изолированного звука «Л».

Оборудование: Lego-детали для постройки самолета и взлетной полосы, человечка.

Ход игры: взрослый предлагает ребенку собрать из деталей Lego-конструктора самолет, пилота и взлетную полосу. Ребенок садит пилота в самолет и ставит его на начало взлетной полосы, длительно произносит звук «Л», передвигая самолет по игровому полю, взлетает.



Игра «Едем на машине».

Цель: закрепление навыка произнесения изолированного звука «Р».

Оборудование: Lego-детали для постройки грузовой или легковой машины, игрового поля - «дороги», человечков.

Ход игры: взрослый собираем из деталей Lego-конструктора грузовик или легковой автомобиль, игровое поле «дорогу». Ребенок садит водителя в машину и отправляется в путь, длительно произносит звук «Р», «ДРР» или «ТРР», продвигаясь вперед по игровому полю, при необходимости делая остановки. Для усложнения задания можно предложить собрать прямую и извилистую дорогу и проехать на машине по ним. При этом произносить звук «коротко», если передвигается по прямой дороге: «р-р-» или «длительно» - по извилистой: р-р-р-р.



2. Произнесение звука в слогах.

Игра «Звуковые гонки».

Цель: закрепление навыка произнесения звука «Р» в слогах.



Оборудование: Lego-детали для постройки легковой машины, гоночной трассы и человечков, фишки гласных звуков.

Ход игры: взрослый предлагает ребенку собрать из деталей Lego-конструктора машину, гоночную трассу, человечка-водителя. В ходе гонки, передвигаясь по трассе игрок называет слоги, ориентируясь на фишки-звуки, правильно произнося звук «Р». Например: в прямых слогах «РА», «РО», «РУ», «РЫ», в открытых слогах «ОР», «АР», «ИР», «ЫР».

Игра «Аэропорт».

Цель: закрепление навыка произнесения звука «Л» в слогах.

Оборудование: Lego-детали для постройки самолетов, взлетной полосы и человечков-пилотов, фишки гласных звуков.

Ход игры: взрослый предлагает ребенку собрать из деталей Lego-конструктора самолеты, взлетные полосы, пилотов.

1 вариант игры (закрепление звука «Л» в обратных слогах). Перед каждой взлетной полосой ребенок расставляет или кладет фишки гласных звуков. Взлетая проговаривает получившийся слог: «а-Л», «о-Л», «и-Л» и т.д.

2 вариант игры (для закрепления прямых слогов). Пилоту разрешается посадить самолет на полосу, обозначенную соответствующей фишкой. Например: «А» - ребенок произносит «ЛЛА», «У» - «ЛЛУ» и т.д.

По аналогии можно предложить детям полетать на вертолете. Приземлиться на «Необитаемый остров», обозначенный соответствующим гласным звуком: «ЛА», «ЛО», «ЛУ», а может быть улететь с острова: «ОЛ», «ИЛ», «УЛ». Высадить альпинистов на вершину горы: «ЛА», «ЛО», «ЛУ» или провести спасательную операцию: «ИЛ», «ОЛ», «УЛ».



Игра «Гаражи».

Цель: закрепление навыка произнесения звука «Р» в слогах.

Оборудование: Lego-детали для постройки машины, гаража и человечков, фишки гласных звуков.

Ход игры: взрослый предлагает ребенку построить из деталей Lego-конструктора гаражи, машины и человечков-водителей. Каждый гараж имеет свое обозначение в виде фишки-звука. Нужно поставить каждую машину в гараж, правильно произнося звук «Р». Например: в прямых слогах «Р-Р-РА», «Р-Р-РО», «Р-Р-РУ», «Р-Р-РЫ» или «ДРА», «ДРО» ..., «ТРА», «ТРУ»...

А если сделать снегоуборочную машину, то можно убирать комья снега: «АРР», «ОРР», «УРР».



3. Закрепляем звуки в словах, словосочетаниях.

Игра «Разноцветный лабиринт».

Цель: закрепление навыка произнесения звука «Р» в словосочетаниях, согласования существительных с прилагательными.

Оборудование: Lego-детали для постройки лабиринта и человечков, черно-белые картинки для закрепления звука «Р».

Ход игры: взрослый предлагает ребенку построить из деталей Lego-конструктора красного, розового, оранжевого цвета лабиринт, человечков. А также разложить черно-белые картинки в разных местах лабиринта. Двигаясь по лабиринту,



человечек находит разные картинки, которые надо «раскрасить». Если при продвижении вперед человек наступает на деталь красного цвета, то ребенок говорит «красная ракета», если далее на пути серая деталь, то - «серая ракета» и так до следующей картинки: «оранжевый карандаш», «серый карандаш», «красная груша», «оранжевая груша», при этом правильно произнося звук «Р».

Игра «Цветные дорожки».

Цель: закрепление навыка произнесения звука «Л» в словосочетаниях, согласования существительных с прилагательными.

Оборудование: Lego-детали для постройки цветных дорожек и человечков, черно-белые картинки для закрепления звука «Л».



Ход игры: игра проводится по аналогии с предыдущей. Ребенок выкладывает из деталей Lego-конструктора несколько цветных дорожек, используя только детали белого, желтого и голубого цвета, человечков. Перед каждой дорожкой кладет черно-белую картинку, которую необходимо «раскрасить». Если при продвижении по дорожке человек наступает на деталь белого цвета, то ребенок говорит «белый лук», если далее на пути желтая деталь, то - «желтый лук», если голубая, то «голубой лук», не забывая правильно произнося звук «Л».

Можно сделать вывод, что использование Lego при работе над звуками речи создает положительную мотивацию, формирует интерес к изучению нового, снимает негативное отношение к процессу постановки звуков, учит преодолевать трудности играя.

Нейропсихологи отмечают, что когда у ребенка заняты руки во время занятия, то он не отвлекается от поставленной задачи. Дети хорошо включаются в речевые игры с использованием Lego-конструктора, проникаются заданием и потом в самостоятельной деятельности пытаются играть, закрепляя речевой навык, с огромным желанием спешат на занятия в логопедический кабинет.

*Карманова Анна Алексеевна, воспитатель
МБДОУ ПГО «Детский сад № 51»*

Развитие речи детей раннего возраста с помощью LEGO DUPLO

В настоящее время дошкольные образовательные организации находятся на новом этапе развития, когда происходит пересмотр содержания дошкольного образования. Приняты новые Федеральные государственные образовательные стандарты дошкольного образования, в которых одним из приоритетных направлений в педагогике в рамках модернизации специального образования становится работа с детьми раннего возраста по активизации речевой деятельности, профилактике и предупреждению возникновения различных речевых нарушений.

Проблема развития активной речи детей на сегодняшний день является актуальной по ряду причин:

- 1) сензитивность детей от 1 года 3 лет к развитию речи; ранний возраст — это период более быстрого, интенсивного развития всех психических функций. Основным новообразованием этого периода является овладение речью, которая становится основой для дальнейшего развития ребенка;
- 2) речь постепенно становится важнейшим средством передачи ребенку общественного опыта, управления его деятельностью со стороны взрослых;
- 3) значительное ухудшение здоровья детей может способствовать появлению речевых нарушений;

4) постоянно растет число детей, имеющих нарушения речи, связанные с отсутствием внимания к развитию устной речи со стороны, как родителей, так и педагогов.

Поэтому важно с раннего возраста начинать работу по развитию речевой активности детей и предупреждению речевых нарушений, вовремя заметить и скорректировать отставание в формировании речевой функции, стимулировать ее развитие, способствуя полноценному развитию ребенка.

Задачами первых лет жизни являются, во-первых, расширение понимания речи взрослых и, во-вторых, формирование активного словаря ребенка. Исходя из задач по развитию речи, подбираем методы и приемы, направленные на развитие речевой активности детей раннего дошкольного возраста. Ряд дидактов (Е. И. Перовский, Е. Я. Голант, Д. О. Лордкипанидзе) выделяли три группы методов: наглядные, практические, словесные.

Самыми эффективными, на наш взгляд, являются практический метод организации детей раннего дошкольного возраста. К группе практических методов относится игровой — в данном случае игры с конструктором LEGO DUPLO. Он предусматривает использование разнообразных компонентов игровой деятельности в сочетании с другими приемами: вопросами, указаниями, объяснениями, пояснениями, показом и т.д. Игра, а именно игры с LEGO DUPLO обеспечивают динамичность обучения, максимально удовлетворяют потребность маленького ребенка в самостоятельности: речевой и поведенческой.

Игры детей с конструктором LEGO DUPLO педагог может организовать через: образовательную деятельность; дидактические игры; театральные игры; самостоятельную деятельность детей.

Использование конструктора LEGO DUPLO в работе с детьми раннего возраста способствует:

- 1) тренировке пальцев рук, что очень важно для развития речи, так как развитие мелкой моторики рук поможет в дальнейшем подготовить руку ребенка к письму;
- 2) расширению словарного запаса;
- 3) развитию коммуникативных навыков.

Благодаря LEGO — конструированию дети развивают мелкую моторику рук. Игры и упражнения с движениями кистей рук и пальцев стимулируют процесс развития речи ребенка, способствуют развитию двигательного центра головного мозга, ответственного, в том числе, за развитие мелкой моторики. Чем больше маленьких и сложных движений пальцами выполняет ребенок, тем больше областей мозга включается в работу. Ученые, психологи, занимавшиеся этим вопросом, официально заявляют: в то время как дети прикрепляются части конструктора LEGO DUPLO друг другу, их мышцы развиваются, ловкость пальцев тоже, и, соответственно, активно развивается речевой аппарат.

Конструкторы LEGO DUPLO широко используются в дошкольных образовательных организациях. Они представляют собой разнообразные тематические серии, сконструированные на основе базовых строительных элементов — разноцветных кирпичиков LEGO. Детям младшего возраста необходимо подобрать LEGO крупного размера. Собрав конструкцию в ДОО один раз, ребенок уже начинает замечать этот же предмет в обыденной жизни, у него будет желание показать и рассказать родителям то, чему он научился, тем самым у ребенка закрепляются слова, которые мы не один раз повторяли во время конструирования. А самое главное LEGO можно использовать не только как игра-конструирование, но и во всех образовательных областях, в самостоятельной деятельности, в индивидуальной работе, а также дома с родителями.

Наряду с развитием мелкой моторики рук конструктор LEGO DUPLO позволяет ребенку овладеть навыками общения непосредственно во время игры. Благодаря взрослому, который

принимает участие в игре, ребенок знакомится с новыми словами, фразами. Когда ребенок заинтересован в процессе игры, тогда гораздо проще развивать его речь.

Например, игра: «Кто что умеет делать». Материал: игрушечный набор деталей конструктора LEGO DUPLO. Цель: выбрать глаголы, обозначающие характерные действия животных. Описание игры: Педагог рассказывает детям, что к ним пришли гости и показывает детям животное из конструктора, а дети называют действия или издаю звуки, характерные для этого животного. Например: белка - прыгает, скачет, грызет; кошка - мяукает, мурлычет, царапает, пьет молоко, ловит мышей; собака лает, охраняет дом, грызет кости, рычит, виляет хвостом; кролик - прыгает, бегают, прячется, грызет морковь. Так, благодаря игровой ситуации, педагог учит детей строить простое предложение с использованием существительных и глаголов речи. Таким образом, играя, ребенок, не зная этого, пополняет свой словарный запас.

Решая проблему языкового развития детей раннего дошкольного возраста с использованием конструктора LEGO DUPLO, можно использовать игровые ситуации, позволяющие обеспечить достаточно богатый бытовой словарь детей раннего возраста. Например: игровая ситуация «Знакомьтесь, кукла Таня», в которой кукла называет свое имя, а дети, в свою очередь, называют свое собственное. Затем идет рассказ о жизни куклы – «Таня купается», «Таня умывается». В подобной игровой ситуации активизируется словарный запас детей, они учатся правильно называть туалетные принадлежности и действия с ними. «Саша убирает игрушки» – в этой игровой ситуации фиксируются названия игрушек и действия с ними. «Научим Таню убирать одежду» – закрепляются знания предметов одежды, обуви, способов их использования и действий с ними, формируются навыки бережного обращения с вещами, воспитываются культурные и гигиенические навыки.

В ходе игровой ситуации с детьми на тему «Мебель» разыгрывается ситуация «Семья переезжает в новую квартиру», в которой дети учатся конструировать мебель (стол, стул, шкаф для одежды и т. д.), называть новые предметы мебели. Производя познавательное действие с предметами и куклами из конструктора LEGO DUPLO, дети изучают такие физические качества, как твердость или мягкость, гладкость или шероховатость, тяжелые или легкие предметы. Наблюдается существенное обогащение и активация словарного запаса у детей, активно развивается способность мыслить.

Для создания атмосферы живого и интересного общения, обогащения словарного запаса, введения в словарный запас детей новых слов, можно использовать игровые развивающие комплекты LEGO DUPLO «Дикие животные», или «Большая ферма». Проигрывая ситуацию «Кто, где живет», можно познакомить детей с домашними и дикими животными, с их жильем, научить описывать их внешний вид. В упражнении «Кто как кричит?» решается проблема развития звукового восприятия. Дети выбирают из конструктора понравившееся животное, обыгрывают его, имитируя звукоподражание.

Словесные игры с использованием конструктора LEGO DUPLO можно использовать для обогащения лексического запаса. С их помощью можно обновлять пассивный словарный запас, объяснять новые слова и понятия, а также развивать словообразование. К таким играм относятся игры такие как: «Большой - маленький»; «Один - много»; «Четвертый лишний»; «Кто потерял хвостик?»; «На улице большого города».

В групповых играх с конструктором LEGO DUPLO у детей развиваются коммуникативные навыки. Дети придумывают сюжет и персонажей, учатся создавать сказки, маленькие истории, состоящие из трех законченных частей (начало, середина и конец). Например: «Кто знает, пусть продолжит». Материал: конструктивный набор. Игрушки из набора LEGO DUPLO. Цель: стимулировать создание сказок с помощью конструктора LEGO DUPLO. Развивать

конструктивные навыки. Развивать речь. Описание игры: Дети с взрослым, решают, про кого они будут сочинять сказку или рассказ. Затем выбирают из конструктора LEGO DUPLO фигуры. Взрослый начинает фразу – дети находят нужную игрушку в наборе. При необходимости, можно сделать простые конструкции из конструктора. Завершают каждую фразу по-разному. Во время этих игр дети используют разные детали конструктора LEGO DUPLO, запоминают их название, назначение, называют форму, цвет и т. д. что, в свою очередь, вновь способствует обогащению словарного запаса детей.

Конструктор LEGO DUPLO может быть использован в образовательных целях, которые немыслимы без развития языковых навыков: беседы, связного описания различных явлений или предметов. Например: образовательная деятельность по восприятию литературы и фольклора. Название: «Теремок». Материал: конструктор LEGO DUPLO. Цель: познакомить детей с русскими народными сказками. Развивать умение описывать игрушечное животное, последовательно составлять сказку. Развивать мелкую моторику, конструктивные навыки. Описание игры: Педагог предлагает вместе с детьми собрать героев сказки «Теремок» и рассказать сказку. Дети, выполняя строительство, рассказывают о герое, взрослый контролирует работу детей и задает вопросы при затруднении. На этих занятиях дети с удовольствием, рассказывают о своих постройках, рассказывают последовательность своих действий, оценивают конкретную структурную ситуацию.

Таким образом, активизация речи детей раннего возраста можно осуществлять в разных видах деятельности, через один набор LEGO DUPLO. Важно помнить, что для этого необходимо направлять процесс обогащения и активизации словаря детей, используя разные методы и приемы словарной работы с учетом психологических особенностей каждого ребенка и особенностей каждого вида деятельности; поощряйте двигательную и познавательную активность малыша, больше разговаривайте с ним в процессе игры. Результатом вашей работы станет в скором будущем правильная, стилистически и эмоционально богатая, красивая речь ребёнка.

*Куимова Д.Б., Кошечкина Т.А., воспитатели
МБДОУ ПГО детский сад 40*

Лего-конструирование как средство развития речи детей дошкольного возраста.

Внедрение ФГОС в практику дошкольного образования предполагает использование в работе воспитателя новых технологий, одна из них Лего – технология. «LEGO», в переводе с латыни, означает «Я учусь» или «Я складываю».

Использование «LEGO» конструктора является великолепным средством для познавательного развития дошкольников: развивает мыслительные процессы (анализ, синтез, сравнение, обобщение и т.д.), способствует развитию воображения, речевому развитию.

Лего – конструктор позволяет учиться, играя и обучаться в игре. Поэтому мы пришли к выводу: что работа по развитию речи с применением Лего - технологий сделает наш процесс более результативным. Дети воспринимают образовательную деятельность как игру, которая приучает детей к внимательности, усидчивости, точному выполнению инструкций.

В процессе работы с детьми используем разные детали ЛЕГО конструктора DUPLO , в ходе которого они запоминают их название, назначение, называют форму, цвет деталей, что способствует в свою очередь обогащению словаря детей.

Действия с конструктором помогают обогащать словарь существительными, прилагательными, наречиями, предложениями, глаголами с приставками и др. частями речи.

Пересказ рассказа не по сюжетной картинке, а по объёмному образу декораций из конструктора, мы помогаем ребёнку лучше осознать сюжет, что делает наш пересказ

более развёрнутым и логичным. При этом работа над связной речью ведётся в порядке возрастающей сложности, с постепенным убыванием наглядности.

На занятиях стремимся как можно больше проговаривать, описывать и сам процесс конструирования: это может быть проигрывание в прогностическом варианте: «сначала построю дом, потом двор, во дворе машину», или констатация сделанного:

«... сделал автобус, посадил водителя, построил остановку...» и т.д. И то и другое способствует озвучиванию алгоритма конструирования и развития сюжета.

Очень интересен в работе по развитию речи набор «Моя первая история». Он представляет собой атрибуты для творческой игры, которые позволяют придумывать различные рассказы, истории, сказки, объединять сюжеты. В набор входят основания и крепления для декораций, а также 5 фоновых двусторонних карточек с различными сюжетами.

Мы предлагаем детям построить свою историю из Лего. Если им трудно, для начала помогаем составить план, а затем составить рассказ (историю, сказку), который можно начать по-разному: «Однажды...», «Как-то раз...», «Дело было зимой...», «В некотором царстве...». первоначально помогаем словами связками «И вот тогда...», «Вдруг...», «А в это время...», «Потом...», со временем дети сами строят рассказ.

Получается своеобразный театр, дети с удовольствием строят свою историю, фантазируют, рассказывают сказку друзьям. Они учатся описывать предметы и события; понимать структуру и элементы, лежащие в основе повествования; пересказывать и разыгрывать в лицах события, описанные в рассказах, песнях, стихах; выражать свои мысли, идеи и мнения.

Сказку и историю можно построить и разыграть, используя любой из наборов Лего, привлечь другой конструктор. Полет фантазии не ограничен. Абсолютно на каждом занятии после выполнения основного задания предоставляем детям время для игры с построенными моделями. По своему желанию ребенок может играть один, объединяться в пару или играть группой.

Стимулируя развитие игровых ситуаций, детям даём речевой образец. Проговариваются вслух игровые действия. Можно установить правило – все игровые действия с фигурками конструктора LEGO – Моя первая история, необходимо проговаривать для своих партнеров по игре: что делаю? что хочу сделать? как буду делать?

Также в своей работе мы предусматриваем задания для совместной деятельности детей с родителями деятельности.

Например родителям и детям даётся задание: придумать мини сказки про животных. После общения ребенка с родителями, потом уже дети, используя конструктор LEGO – Моя первая история, Лего DUPLO, Лего CITY, Железная дорога DUPLO, с большим желанием показывают свои сказки ребятам в группе.

Конспект деятельности, предложенной коллективу детей «Любимые мультфильмы» (старший дошкольный возраст)

Цель: формирование коммуникативных навыков у детей старшего дошкольного возраста через социоигровые технологии.

Задачи:

Образовательные:

формирование умения строить полные, распространенные предложения, используя языковые средства для соединения их частей.

Развивающие:

Развитие монологической формы речи.

Развитие умения оценивать рассказы друг друга.

Побуждать детей к речевой активности.

Воспитательные:

Воспитание умения слушать и слышать других.

Воспитание доброжелательного и корректного отношения друг к другу.

Речевые задачи:

Совершенствование умения согласовывать существительные с прилагательными и глаголами.

Обогащение речи прилагательными, характеристиками свойства и качества предметов.

Предварительная работа:

Работа с родителями «Совместный просмотр мультфильмов».

Чтение «Сказки-мультфильмы».

Дидактическая игра «Мой любимый мультфильм».

Раскрашивание героев мультфильмов.

Оборудования и материалы: карточки для деления обучающихся на команды, мячик, конструктор «LEGO DUPLO», лего – Моя первая история, игрушки из мультфильмов, мягкая игрушка Степашка.

Ход деятельности, предложенной коллективу детей

Воспитатель: - Ребята, к нам сегодня сутра пришел один гость. Он знаменитый, помогает вести передачу «Спокойной ночи, малыши», но наш гость спрятался. Давайте поищем его тихонечко, как разведчики. Не вспугните гостя. А когда найдете, принесите его мне.

Воспитатель: - Ребята, посмотрите, кто это? (Степашка). Да, это Степашка. Степашка, тебя знают дети и очень любят. Хочешь послушать, что они о тебе думают? (Да). Тогда встанем в круг и проведем игру «Какой он?». Будем передавать Степашку друг другу и рассказывать о нем, какой Степашка? Можно начну я – Степашка знаменитый. Теперь продолжайте вы, еще какой он?

Дети встают в круг. Передавая игрушку по кругу, каждый ребенок называет его приметы, качества (умный, скромный, красивый, веселый и т.д.)

Воспитатель: - Ребята, ваши комплименты Степашке очень понравились, он говорит Вам спасибо.

Воспитатель: - Наш гость хочет узнать: ребята, вы любите смотреть мультфильмы? (Да).

Воспитатель: - А какие мультфильмы вам нравятся? ТРИЗ.

Следить за ответами детей, добиваться полных ответов. Степашка делает вывод по ответам детей.

Степашка: - Ребята, как много мультфильмов вы знаете. Мне очень понравились ваши ответы.

Присаживаемся на стульчики.

Воспитатель: - Как можно сказать о мультфильме, какой он? Если есть чудо, то он ...чудесный;

- есть волшебство, то...волшебный;

- есть добро, то...добрый;

- есть радость, то ...радостный;

- есть загадка, то ...загадочный;

- есть мудрость, то... мудрый;

- есть польза, то...полезный;

- есть смех, то...смешной и т.д.

Воспитатель: - Ребята, Степашка мне сказал, что ему пора идти.

Степашка: - Ребята, мне пора идти на передачу. До свидания.

Воспитатель: - Ребята, скажем до свидания Степашке.

Воспитатель: - я тоже люблю смотреть мультфильмы. Не только дети смотрят мультфильмы, но и взрослые. Отгадайте мой любимый мультфильм. Я вам подскажу: в этом мультфильме три забавных персонажа, которые любили играть и веселиться, не заботились ни о чем, а затем пришлось убежать от волка и прятаться в своих домиках.

Воспитатель: - Правильно, молодцы.

Какие были поросята? (веселые, беззаботные, быстрые, шустрые)

А что с ними случилось?

Что могло бы случиться, если бы Наф Наф не построил такой крепкий дом?

Оценка рассказов.

Физминутка: предлагаю стать строителями.

Воспитатель: - предлагаю вам придумать свою историю про трех поросят и рассказать ее нам.

Воспитатель: - мне очень понравились ваши рассказы, но поросятам хочется иметь свой домик. Мы можем им помочь? (ответы детей).



Для этого каждый из вас возьмет часть пазла, чтобы собрать героя любимого мультфильма. У нас получились дружные команды, которые идут к своей платформе строят домики для поросят.



В результате у детей сформировалось умение составлять полные, распространенные предложения, используя языковые средства для соединения их частей. Усовершенствовалось умение согласовывать существительные с прилагательными и глаголами.

Развилось свободное общение со взрослыми и детьми, научились слушать и оценивать рассказы других, речь стала более активной.

Стали более корректно и доброжелательно относиться друг к другу.

Ну а теперь, предлагаем вам окунуться в мир Лего и увидеть, как конструктор способствует развитию речи детей дошкольного возраста. Предлагаем примеры дидактических игр по развитию речи.

Картотека дидактических игр по развитию речи с использованием лего конструктора для детей старшего дошкольного возраста.

«Таинственный мешочек»

Цель: учить отгадывать детали конструктора на ощупь.

Оборудование: наборы деталей конструктора, мешочек.

Ход: педагог держит мешочек с деталями лего-конструктора. Дети по очереди берут из него одну деталь, отгадывают и всем показывают.

«Найди такую же деталь, как на карточке»

Цель: закреплять названия деталей лего-конструктора «Дупло».

Оборудование: карточки, детали лего-конструктора «Дупло», плата.

Ход: дети по очереди берут карточку с чертежом детали лего-конструктора «Дупло», находят такую же и прикрепляют ее на плату. В конце игры дети придумывают название постройки.

В подготовительной к школе группе дети уже занимаются по карточкам, строят более сложные постройки. Цель игр-развивать речь, уметь работать в коллективе, помогать товарищу, развивать мышление и память.

«Лего-подарки»

Цель: развивать интерес к игре и внимание.

Оборудование: игровое поле, человечки по количеству игроков, игровой кубик (одна сторона с цифрой 1, вторая с цифрой 2, третья с цифрой 3, четвертая-крестик (пропускаем ход)), лего-подарки.

Ход: дети распределяют человечков между собой. Ставят их на игровое поле, кидают по очереди кубик и двигают человечков по часовой стрелке. Первый человечек, прошедший весь круг, выигрывает, и ребенок выбирает себе подарок. Игра продолжается, пока все подарки не разберут.

«Четвертый лишний»

Цель: развивать внимание, сообразительность, речь доказательную

Ход игры: Посмотрите и скажите, какая деталь лишняя.

«Что изменилось?»

Цель: развивать внимание, связную речь, умение описывать предмет.

Ход игры: на столе расположены LEGO-предметы в определенной последовательности.

Воспитатель: посмотрите внимательно на предметы, запомните как они расположены. Потом, когда вы отвернетесь, я что-то изменю. Когда вы повернетесь обратно, вы должны внимательно посмотреть, как лежат предметы, и сказать мне что изменилось?

Усложнение:

Описать предмет, которого не стало рассказать о месте, где он стоял на какой звук начиналось название этого предмет в названии каких еще предметов есть этот звук?

«Башня»

Цель: закрепляем предлоги (на, под, между)

Ход игры: У вас на столе кирпичики разного цвета,

1. поставьте кирпичики на кирпичик, постройте башенку (НА)
 2. внизу был красный а на верху желтый (предлог под)
 2. постройте кирпичик так, чтобы синий кирпичик, был между красным и зеленым.
- Теперь мы с тобой расскажем о твоей конструкции: на столе лежит желтый
- Под красным лежит желтый кирпичик.
- Между красным и зеленым лежит синий кирпичик.

«Угадай-ка»

Цель: Обучение детей при анализе предмета придерживаться определенного плана, т.е. последовательной постановки серии вопросов сначала общего характера – о назначении предмета, его внешнем облике в целом, затее более конкретных – о частях предмета, их особенностях и строении.

Материал: Набор рисунков, изображающих различные предметы, постройки (избушка на курьих ножках, самолет, качели, ледяной дворец, мост и др.)

Ход: Картинки расположены перед детьми. Взрослый предлагает детям поиграть в игру «Угадай – ка». Он будет отгадывать предмет, который дети выберут сами из нескольких изображенных на картинках. Взрослый задает вопросы, а дети отвечают только «да» или «нет». Вопросы могут быть примерно такими: «Это обычный предмет? – Нет. Это сказочный предмет? – Да. Он служит для передвижения? – Нет. В нем живут? – Да. Он на курьих ножках? – Да. Это изба бабы Яги? – Да».

«Построй предмет, который начинается со звука «Д»

Задача: формировать умение слышать первый звук, сооружать постройку на заданный звук.

Ход игры: сегодня мы будем строителями. Предлагаю вам построить предмет, который начинается со звука «Д». Звук «Д» твёрдый или мягкий? (твёрдый) Предлагаю вам подумать и начать строительство.

«Составь схему предложения»

Задача: формировать умение составлять схему предложения, определять количество слов и обозначать количество слов деталями чёрного цвета.

Ход игры: сейчас мы поиграем в игру «Составь схему предложения». Слушайте внимательно, сначала определите количество слов в предложении, потом выкладывайте на панели схему предложения «Маша гуляет», «Мама купила фрукты», «Наступила холодная зима», «Таня положила фрукты в вазу». С какой буквы пишется первое слово в предложении? (С заглавной буквы). Что ставим в конце предложения? (Точку или знаки: вопросительный или восклицательный.)

Дидактические лего-игры по развитию речи

«Сконструируй»

Цель – для первого участника – сконструировать что-либо, по ходу работы объясняя второму. Для второго – не видя сконструировать то же самое. После разминки должны получиться две одинаковые модели. (Ребенок должен четко и правильной последовательности описать ход своих мыслей)

Два участника получают одинаковые детали. Первый участник, отвернувшись, придумывает порядок скрепления деталей – строит что-нибудь. После построения он, не поворачиваясь, рассказывает другому участнику где стоит какая деталь. Исход игры (одинаковые или нет получились модели) зависит от того, как сумеет первый участник объяснить месторасположение деталей.



Игра «Сочини сказку»

Цель - развить коммуникативные навыки детей, включая навыки монологической и связной речи, участие в коллективных обсуждениях.

Группа детей придумывают небольшую сказку, а потом из лего-конструктора сделать предметы к сюжетам сказки, которую потом можно рассказать и показать другим.



«Определи размер»

Каждому ребенку раздается плато, набор элементов конструктора. Педагог называет предмет (показывает картинку) и выкладывает элементы в определенном порядке. По образцу педагога дети выкладывают на своих плато элементы конструктора в следующем порядке: 1-ая деталь – большая, 2-ая – средняя, 3-я – маленькая. (например – «сумище – сумка – сумочка»).

«Ручища – рука – рученька» «Домик - домище – дом»



«Где предмет?»

Цель - Закрепление навыка правильного употребления существительных с предлогом.

Детям необходимо сконструировать какой-то предмет (например, стул) и посадить на, в, за, под него любой другой предмет-лего (например, кошку).



*Лучникова Людмила Олеговна, учитель-логопед
МБДОУ ПГО «Детский сад №34»*

Использование дидактических игр и упражнений с конструктором LEGO как эффективное средство развития речи дошкольников

Конструктор LEGO любят и взрослые и дети. Детали конструктора яркие, красочные, легко собираются и разбираются. Конструкторы LEGO зарекомендовали себя во всём мире как образовательные продукты, удовлетворяющие самым высоким требованиям гигиеничности, эстетики, прочности и долговечности. Используя популярные у детей игрушки можно решать коррекционные и образовательные задачи, повысить мотивацию воспитанников.

При обогащении представлений детей старшего дошкольного возраста о звуке, слоге, слове целесообразно использовать LEGO-конструктор. Детям легче усвоить эти абстрактные понятия с опорой на зрительные ориентиры. Чтобы ребенку было легче понять термин «звук», можно использовать LEGO, опираясь на его цветовую гамму. Детали красного цвета - гласные звуки, синего - согласные твёрдые, зеленые - согласные мягкие. С помощью деталей LEGO 2*5 можно составлять схемы предложений, детали 2*3 помогут в делении слов на слоги.

Я использую дидактические игры по нескольким направлениям работы: развитие фонематического слуха и восприятия, автоматизация звуков, развитие лексико-грамматической стороны речи, развитие ориентировки в пространстве.

Дидактические игры, развивающие фонематический слух и восприятие:

1. «Различаем звуки». Цель: учить дифференцировать звуки по классификационным признакам (гласные-согласные, по акустическим признакам, по артикуляционным признакам)

Материалы: кубики синего, зелёного и красного цвета.

Ход проведения: я буду произносить разные звуки, если услышишь звук Ш – бери синий кубик, если звук А – бери красный кубик.

2. «Самый внимательный». Цель: развивать фонематический слух, внимание, скорость реакции.

Материалы: цветные детали конструктора

Ход проведения: возьми столько деталей, сколько раз я хлопну.

3. «Тихо-громко». Цель: развитие фонематического слуха, дифференциация звуков по акустическому признаку.

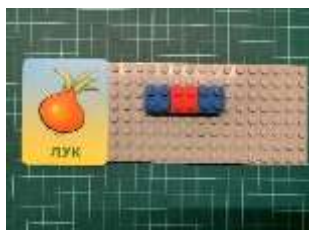
Материалы: плата для деталей, цветные детали.

Ход проведения: я буду произносить слова, если я произношу слово громко – строй башню из кубиков, если я произношу слово тихо – выкладывай детали в ряд.

4. «Моделируем слоги (слова)». Цель: обучать звуковому анализу, учить определять количество звуков в слоге (слове).

Материалы: плата для деталей, кубики зеленого, красного и синего цвета.

Ход проведения: я буду медленно называть слог, а ты должен сосчитать сколько звуков в этом слоге (слове). Назови первый звук, согласный он или гласный, каким цветом он обозначается? Так же со вторым (третьим). На плате выложи схему слога (слова)



Дидактические игры для автоматизации звуков:

1. «Продолжи ряд по образцу». Цель: автоматизация звуков, развитие чувства ритма.

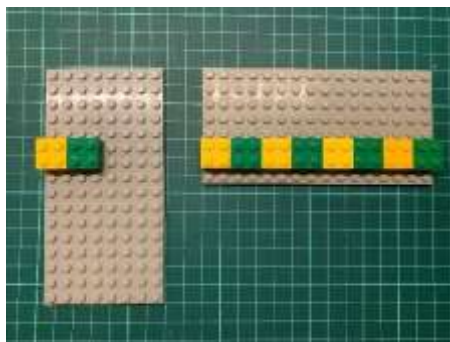
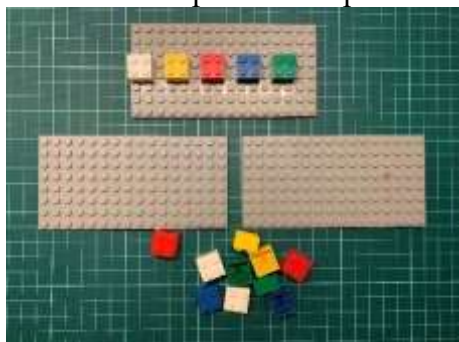
Материалы: плата для деталей, разноцветные детали конструктора.

Ход проведения: продолжи ряд, произноси слоги (слова).

2. «Двумя руками одновременно». Цель: развитие межполушарного взаимодействия.

Материалы: плата с выложенной схемой, парный набор кубиков.

Ход проведения: двумя руками одновременно выложи детали на плате, так же как на образце. Произноси слоги (слова), когда выкладываешь. Или ребёнок получает набор деталей после того как правильно произнесёт слова.



Дидактические игры на отработку пространственных представлений:

1. «Цветовой код». Цель: развитие пространственных представлений на плоскости.

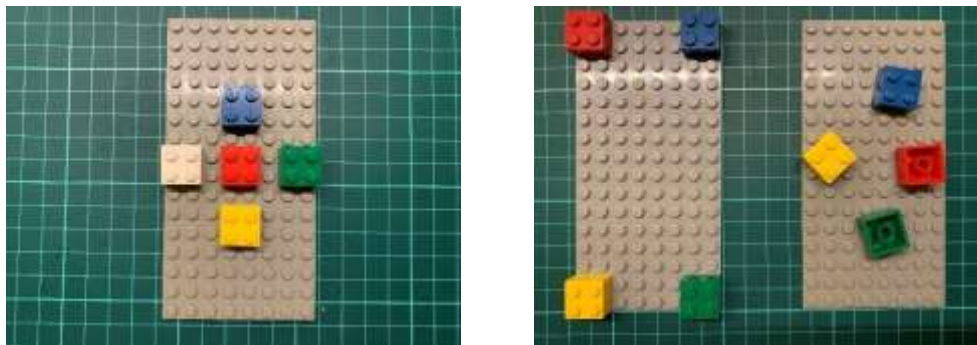
Материалы: плата для деталей, разноцветные детали

Ход проведения: чтобы открыть комнату, нам нужно ввести код. Я буду говорить тебе куда поставить детали, а ты будешь их расставлять. После выполнения проверить по образцу и рассказать где находятся детали.

2. «Выложи по образцу». Цель: развивать умение пользоваться предлогами в активной речи.

Материалы: плата для деталей, разноцветные детали.

Ход проведения: выложи детали по образцу. Расскажи о своей работе: красная деталь в центре, зеленая деталь справа от красной, синяя над красной, желтая под красной, белая слева от красной.



Использование конструктора LEGO помогает разнообразить проведение коррекционно-развивающих занятий, помогает задействовать в работе все виды анализаторов (зрительный, слуховой, тактильный, двигательный), таким образом благоприятно влияет на речевое развитие ребенка в целом.

*Потапова Мария Николаевна, старший воспитатель
МБДОУ ПГО №Детский сад № 40 общеразвивающего вида»*

Использование Лего – конструктора в работе с детьми дошкольного возраста по обучению грамоте

Эффективность процесса речевого развития дошкольников, повышается путем использования ЛЕГО -технологии во всех видах деятельности и в повседневной жизни дошкольников. Работа по развитию речи с применением ЛЕГО -технологий делает развивающий процесс более результативным. Дети воспринимают занятия как игру, которая вызывает у них только положительные эмоции, приучает к внимательности, усидчивости, точному выполнению инструкций. Это помогает лучшему усвоению необходимого материала.

При обогащении представлений детей старшего дошкольного возраста о звуке, слоге, слове целесообразно использовать ЛЕГО - конструктор. Детям легче усвоить эти абстрактные понятия с опорой на зрительные ориентиры. Чтобы ребенку было легче понять термин «звук», можно использовать ЛЕГО, опираясь на его цветовую гамму. Детали красного цвета - гласные звуки, синего - согласные твёрдые, зеленые - согласные мягкие. С помощью деталей Лего 2*4 можно составлять схемы предложений, детали 2*2 помогут в делении слов на слоги.

Речь – это не только средство общения, но и орудие мышления, творчества, носитель информации. Поэтому очень важно создавать условия для связной речевой деятельности детей, для общения, для выражения своих мыслей. Для развития речи у детей дошкольного возраста можно использовать Лего - технологию. Ведь универсальный ЛЕГО - конструктор – прекрасный развивающий материал.

В процессе конструирования из Лего дети общаются, рассуждают, договариваются, учатся отстаивать свою точку зрения, при этом увеличивается словарный запас, ребята учатся задавать вопросы, развиваются диалогическая и монологическая речь.

При проведении работы по развитию связной речи и лексических понятий Лего - конструирование предоставляет широкие возможности. Например, конструирование предметов в рамках изучаемой темы «Детский сад», «Мебель», «Деревья», «Транспорт», «Животные», «Игрушки», «Мастерская Деда Мороза» и составление описательного рассказа о созданном предмете.

Сборник дидактических игр с Лего.

«Заведи мотор»

Цель: закрепить правильное изолированное произношение звука «Р»; развивать мышление, воображение, фонематический слух, мелкую моторику пальцев рук.

Материал: конструктор ЛЕГО.

Ход игры.

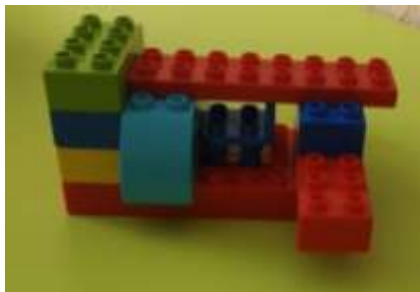
Ребенок конструирует ЛЕГО- автомобиль. После того, как ребенок сконструировал машину, взрослый рассказывает небольшую сказку, чтобы заинтересовать ребенка. Например: «У Королевы красивой Речи сломалась ее любимая машина, а ей обязательно нужно вернуться в свое королевство. Помоги ей! Чтобы завести ее машину, нужно завести моторчик. Машина сказочная. Ты ее собрал из ЛЕГО, поэтому нужно завести каждый кирпичик». Ребенок, нажимая на каждый кирпичик, произносит изолированно звук «Р».

Впоследствии дети делают самые разнообразные постройки и придумывают свои сказочные истории на автоматизируемый звук.



«Доплыви до острова» (-Л-)

«Накорми щенка» (-Рь-)



«Звуковая пирамидка»



Цель: развитие фонематического слуха при различении гласных, согласных твердых и согласных мягких звуков; развитие фонематического слуха, мелкой моторики пальцев рук.

Материал: конструктор ЛЕГО красного, синего и зеленого цвета.

Ход игры.

Взрослый называет ряд разных звуков. Ребенок строит башню из кирпичиков в соответствии с названным звуком. Красный кирпичик- гласный звук, синий- согласный твердый, зеленый-согласный мягкий звук.

«Лего-коврик»

Цель: развитие фонематического слуха при различении гласных, согласных твердых и согласных мягких звуков; развитие фонематического слуха, мелкой моторики пальцев рук.

Материал: конструктор ЛЕГО красного, синего и зеленого цвета, коврик из цветного картона.

Ход игры.

1 вариант – изолированное произношение звуков.

Взрослый называет ряд разных звуков. Ребенок выкладывает кирпичик ЛЕГО на коврик в соответствии с названным звуком. Красный кирпичик- гласный звук, синий- согласный твердый, зеленый-согласный мягкий звук.

2 вариант - выделение звуков в начале или в конце слова.

Взрослый называет ряд разных слов. Ребенок выделяет только первый или последний звук в слове, дает характеристику звуку и выкладывает кирпичик ЛЕГО на коврик в соответствии с выделенным звуком. Красный кирпичик- гласный звук, синий- согласный твердый, зеленый-согласный мягкий звук.

«ЛЕГО – КОВРИК» (выдели звук в начале слова: Арбуз, Вилка, Утка, Слива, Бочка, Игла, Автобус, Кит и т.д.)

«Слоговая лесенка »

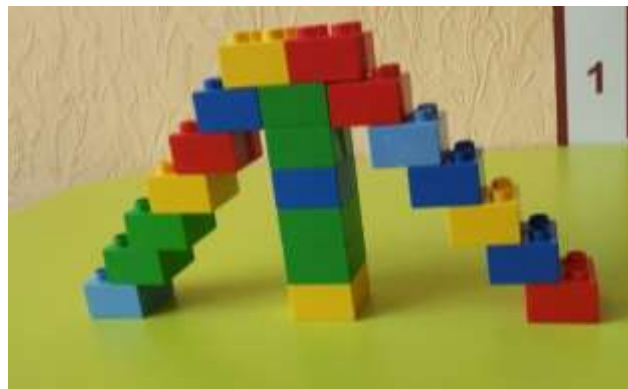
Цель: закрепить умение делить слова на слоги, определять количество слогов в слове; развитие фонематического восприятия, мелкой моторики пальцев рук.

Материал: конструктор ЛЕГО.

Сконструированная лестница из конструктора ЛЕГО.

Ход игры.

Взрослый называет слово, ребенок произносит это слово по слогам. Каждая ступенька это слог. На какой ступеньке остановились пальчики ребенка, столько и слогов в заданном слове.



«Найди пару 1»

Цель: закрепление правильного произношения звуков в словах; развитие зрительной памяти, мелкой моторики пальцев рук, фонематического восприятия.

Материал: наклеенные на конструкторе ЛЕГО предметные картинки на автоматизируемый звук.

Ход игры.

Играют 1-2 человека. Детали от конструктора ЛЕГО выложены на столе картинками вверх. Ребенку предлагается посмотреть на картинки и запомнить их. После этого детали конструктора ЛЕГО переворачивают картинками вниз. Ребенок должен по памяти собрать картинки, соединив детали между собой. Выигрывает тот, кто больше соберет картинок-пар.



«Найди пару 2»

Цель: развитие внимания, мелкой моторики пальцев рук, фонематического восприятия.

Материал: наклеенные на конструкторе ЛЕГО предметные картинки на звук «Л» и «Р».

Ход игры.

Детали от конструктора ЛЕГО выложены на столе картинками вверх. Ребенку предлагается посмотреть на картинки и соединить два кирпичика по образцу. Один кирпичик со звуком «Л», второй со звуком «Р».



«Найди половинку»

Цель: закрепление правильного произношения звуков в словах; развитие фонематического восприятия, мелкой моторики пальцев рук.

Материал: наклеенные на конструкторе ЛЕГО разрезанные пополам предметные картинки на автоматизируемый звук.

Ход игры.

Педагог называет слово на автоматизируемый звук. Ребенок должен найти 2 половинки с изображением названного слова, соединить их между собой и получить картинку на автоматизируемый звук, назвать слово.



«Гусеница»

Цель: закрепить умения придумывать слова на заданный звук; развитие фонематического восприятия, мелкой моторики пальцев рук.

Материал: конструктор ЛЕГО.

Ход игры.

Дети придумывая слова на заданный звук конструируют из ЛЕГО- элементов гусеницу. Один кирпичик - одно слово. Выигрывает тот, у кого будет длиннее гусеница.



«Звуковые блоки»

Цель: закрепить умение проводить звуковой анализ слов, дифференцируя звуки (согласные и гласные), соотносить слово с заданной схемой; развивать внимание, зрительную память, мелкую моторику пальцев рук.

Материал: звуковые схемы слов из конструктора ЛЕГО, предметные картинки к сконструированным схемам.

Ход игры.

Ребенок должен подобрать предметную картинку к заданной звуковой схеме.



«Построй букву»

Цель: закрепить графический образ букв; развивать внимание, зрительную память, мелкую моторику пальцев рук.

Материал: конструктор ЛЕГО, картотека схем «ЛЕГО буквы».

Ход игры. Дети конструируют из ЛЕГО- элементов графический образ пройденных букв.

Мастер-класс с родителями «Использование LEGO - технологии в развитии речи детей старшего дошкольного возраста»

Цель мастер-класса:

- ознакомление родителей с LEGO - технологией как способом развития речи, памяти и мышления дошкольников, обеспечивающего эффективное запоминание, сохранение и воспроизведение информации;

- создание условий для плодотворного общения участников мастер-класса.

Задачи:

- дать понятие LEGO - технологии, раскрыть актуальность, познакомить с особенностями технологии, этапами работы;

- расширить знания родителей о приемах в развитии речи детей;

- поиск новых рациональных средств, форм и методов речевого развития дошкольников;

- дать рекомендации родителям по использованию LEGO - технологии для развития речи дошкольников.

Оборудование:

Конструкторы LEGO, буквы, карточки – иллюстрации, звуковые карточки.

Ожидаемые результаты:

- использование родителями в домашних условиях методики работы с конструкторами LEGO для развития речи детей.

Форма проведения:

- Родители, без участия детей.

- Сообщение и практическая работа.

Ход мастер – класса:

Добрый вечер, уважаемые родители!

Тема нашей встречи: Использование LEGO - технологии в развитии речи детей старшего дошкольного возраста.

Сегодня я хочу вам не просто рассказать и показать, а дать возможность практически опробовать некоторые приёмы, которые я применяю в работе с детьми по развитию речи.

На сегодняшний день – образная, богатая синонимами и описаниями речь у детей дошкольного возраста – явление очень редкое. Дети часто испытывают трудности при описании предмета или при пересказе текста, не могут четко и последовательно изложить мысль, выучить наизусть стихотворение.

В наше время существует множество методик и технологий, с помощью которых можно регулировать процесс развития речи у детей. Одной из них является LEGO - технология.

Как доказала практика конструкторы LEGO являются прекрасным подспорьем в развитии мыслительных операций, психических процессов. Также я убедилась, что использование этого конструктора ведет к созданию стойкого интереса у дошкольников к занятиям по развитию речи, ознакомлению с окружающим миром, опытнической деятельности. Помогает развивать речь детей, независимо от их жизненного и речевого опыта.

Что же такое LEGO – технология?

LEGO - технология – это не только практическая творческая деятельность, но и развитие умственных способностей, которое проявляется в других видах деятельности: речевой, игровой, изобразительной. Это также воспитание социально активной личности с высокой степенью свободы мышления, развитие самостоятельности, способности детей решать любые задачи творчески. В силу своей универсальности LEGO - конструктор является наиболее предпочтительным развивающим материалом, позволяющим разнообразить процесс обучения дошкольников.

Актуальность использования LEGO - технологии в работе с дошкольниками состоит в том, что:

- ребенок-дошкольник очень пластичен и легко обучаем, но для детей характерна быстрая утомляемость и потеря интереса к занятию. Использование этой технологии вызывает интерес и помогает решить эту проблему;
- использование облегчает и ускоряет процесс запоминания и усвоения материала, формирует приемы работы с памятью.
- мы побуждаем детей увидеть главное, систематизировать полученные знания.

Работая над этой темой, я увидела эффективность этой технологии, и, взяв за основу мнение великих педагогов, использую ее при составлении описательных рассказов, при пересказе сказок, при заучивании стихотворений, при составлении загадок. И сегодня я хочу поделиться с вами некоторым опытом работы в этой области.

1. Конструкторы LEGO можно успешно применять для развития фонематического слуха и восприятия: выбрать фигурки с определённым звуком, определить место звука в названии фигурки.

Игровое упражнение «Звук потерялся».

2. Наглядно и интересно можно провести работу по дифференциации звуков: расселить в построенные домики фигурки (в синий домик – с твёрдым звуком, в зелёный домик – с мягким звуком, в красный домик - фигурки, названия которых начинаются на гласные звуки).

Игры «Кому что?», «Подбери слова», «Подбери фигурку».

3. LEGO - конструкторы можно использовать на занятиях по подготовке к обучению грамоте. Манипулируя деталями конструктора LEGO, ребенок, превращая их в одну или в другую букву, запоминает образ буквы, лучше различает сходные буквы. Детали конструктора имеют красный, синий и зелёный цвета, что позволяет его использовать при выполнении звукобуквенного анализа слов.

4. Формировать кинестетические ощущения позволяет упражнение по обведению контура буквы пальчиками, тактильное опознание букв. Дидактическая игра «Волшебная коробочка».

5. Конструируя буквы из элементов синего или красного цвета, ребёнок запоминает и учится различать гласные и согласные буквы.

Интересно и увлекательно можно автоматизировать поставленные звуки с постройками из конструктора: спуститься или подняться по лесенке, отрабатывая звуки в слогах с повышением или понижением голоса, называть фигуры, постройки, свои действия, составлять словосочетания и предложения с автоматизируемым звуком.

Дидактические игры «Подумай и договори», «Закончи предложение», «Составь предложение».

Использование LEGO - технологии способствует развитию связной речи. Пересказ рассказа не по сюжетной картинке, а по объёмному образу декораций из конструктора, помогает ребёнку лучше осознать сюжет, что делает пересказ более развёрнутым и логичным. При этом работа над связной речью ведётся в порядке возрастающей сложности. Все игры сопровождаются сюрпризными моментами — появлением игрушки.

Дети рассказывают о своих постройках, проговаривают последовательность своих действий, оценивают конструктивную ситуацию, общаются, и таким образом, у них развивается диалогическая и монологическая речь, инициатива и творческие способности.

Речевые ситуации, возникающие в процессе создания построек и игр с ними, способствуют развитию речи детей: расширяется словарный запас, развиваются коммуникативные навыки, совершенствуется умение обобщать и делать выводы.

Итак, перед вами, уважаемые родители, конструкторы LEGO. Давайте поиграем. (Родителям предлагаются игры).

Уверена, что вы согласитесь со мной, если скажу, что ваши постройки и составленные рассказы о них, запомнятся в памяти лучше, потому что закрепляется не только слово, но и образ.

Из выше сказанного и собственного опыта работы можно сделать вывод о том, что LEGO - технология, является действенным методом в обучении детей связной речи. И чем раньше начать обучать детей рассказывать, пересказывать и заучивать стихи, используя данный метод, тем лучше мы сможем подготовить их к школе, так как связная речь является важным показателем умственных способностей ребенка и готовности его к школьному обучению.

Уважаемые родители! Предлагаю вам небольшие «Памятки». В них вы найдете разнообразные игры с конструктором LEGO.

*Толкунова Елена Николаевна, воспитатель
МБДОУ ПГО "Детский сад №51"*

Конспект НОД по конструированию

«Дом для собачки» из ЛЕГО - конструктора в группе раннего возраста.

Цель: Учить детей индивидуальному и совместному конструированию. Программное содержание.

Учить строить по предложенным инструкциям, учитывая способы крепления деталей;

- передавать особенности предметов средствами конструктора LEGO;

- закрепить представление о строительных деталях, их свойствах;

определять назначение частей предметов, их пространственное расположение; выбирать правильную последовательность действий;

- сформировать у детей устойчивый интерес к конструктивной деятельности; желание экспериментировать, творить, изобретать;

- развивать внимание, способность сосредоточиться, память, логическое мышление; мелкие мышцы кистей рук (моторику);

- развивать умение анализировать, выделяя характерные особенности предмета, функциональные части; устанавливать связь между их назначением и строением; продолжать учить правильно и быстро ориентироваться в пространстве;

- закреплять математические знания о форме, пропорции, симметрии; - воспитывать бережное отношение к животным, уважение к своему и чужому труду.

Оборудование:

1. Картинки и игрушки разных пород собак; изображения конуры.

2. Корзины с деталями LEGO;

3. Готовая постройка конуры для собаки;

4. Магнитофон или ПК: аудио запись: «Лай собаки», детская песня «Человек собаке друг».

Предварительная подготовка:

1. Просмотр мультфильмов, презентаций о собаках, особенностях их жизни;

2. Чтение литературы, рассматривание иллюстраций о собаках.

Ход НОД: 1. Вводная часть.

Педагог:

- Здравствуйте, ребята. Скажите пожалуйста, у вас есть друзья? (да) - А что такое дружба?

Педагог: - Конечно, без друзей наша жизнь была бы скучной и не интересной, нам не с кем было бы играть, делиться игрушками, рассказывать секреты, придумывать разные интересные истории. Послушайте стихотворение «Про дружбу»: Дружит с солнцем ветерок, А роса – с травой. Дружит с бабочкой цветок, Дружим мы с тобою. Всё с друзьями пополам. Поделить мы рады! Только ссориться друзьям Никогда не надо! (Автор: Юрий Энтин)

Педагог: - Ребята, а ведь мы можем дружить не только с ребятами из детского сада. С кем ещё мы можем дружить? Кого ещё называют другом человека? (ответы детей) Педагог: - Правильно. Собака – это самый преданный друг человека. Она никогда не подведёт и не предаст. Она охраняет жилище человека. Педагог: - Посмотрите на картинки собак. Они все такие разные. А какие породы собак вы знаете? (такса, пудель, дворняжка, овчарка) Педагог: - Послушайте, кто

это к нам пришёл в гости? (слышится лай собак) Да это же наши четвероногие друзья! Возьмите себе по любимцу и мы с вами отправимся на прогулку. (Дети двигаются по группе под детскую песню «Человек собаке друг» (1 куплет) и повторяют движения за воспитателем, согласно тексту)

Педагог: - Как мы славно прогулялись с нашими питомцами. Присаживайтесь. Только наши любимцы загрустили. Как вы думаете, что случилось (предположения детей: проголодались, устали). Педагог: - А что случилось вы узнаете, если отгадаете загадку: Во дворе поставлен дом – На цепи хозяин в нём. (собачья будка, конура) Педагог: - Вот что случилось, у них оказывается нет дома. А как называется место, где живут собаки? (конура)

2. Основная часть.

Педагог: - Я думаю, что мы сможем помочь нашим верным друзьям. А построим мы дом из ЛЕГО-конструктора. Давайте рассмотрим домик собачки.

Педагог: - Посмотрите, на какую фигуру похож домик?

Педагог: - Что ещё нужно обязательно сделать, чтобы собачка могла попасть в свой уютный дом? (вход)

Педагог:- Что можно сказать о размерах этих частей? Где мы будем использовать самые большие детали конструктора ЛЕГО? (Самые большие детали конструктора мы используем на основание конуры)

Педагог: - Какие детали конструктора нам понадобятся для крыши?

Педагог: - Правильно. Пальчиковая гимнастика «Дом для щенка» Буду строить щенку дом. (Поднять руки над головой домиком) И окошко будет в нём. (Соединить большие и указательные пальцы обеих рук, чтобы получился прямоугольник) Чтоб красивый вход в него. (Повернуть ладошки к себе и сомкнуть боковыми ребрами, выпрямив все пальчики) Забор вокруг будет стоять (Расположить руки перед собой кольцом, соединив пальчики) И пес все будет охранять (Сложили ладошки вместе, подогнули указательные пальчики, оттопырили большие пальчики («ушки»), показали мизинчиками открывающийся ротик «собачки» (то есть изобразили «собачку»))

3. Практическая часть.

Педагог: - А теперь приступим к работе. Сейчас построим стены у конуры с той и другой стороны из средних деталей, ставим их друг на друга. Количество деталей должно быть с обеих сторон одинаковое. Прикрепим заднюю стенку конуры из такого же количества деталей, что и боковые стены. А вход мы построим из самых маленьких деталей, прикрепив их к боковым стенкам нашего домика. Осталось построить крышу из треугольных деталей, соединив их друг с другом боковой стороной так, чтобы прямой угол смотрел вверх.

4. Заключительная часть.

Педагог: - Все ребята завершили постройку домика для своего четвероногого друга. Приступаем к заселению наших любимцев. (дети рассаживают своих собак возле их конуры) Посмотрите, какие замечательные домики для наших друзей у нас получились.

Тебе чей домик больше понравился. Почему? А тебе чей? Почему? А кто помнит, как называется домик для собаки? (конура). Какой материал мы использовали для постройки? (ЛЕГО - конструктор) Вам понравилось наше занятие? Что больше всего? Что нового и интересного вы узнали на занятии? Молодцы! Вы славно потрудились, мне понравилось, как вы мне отвечали. Наше занятие подошло к концу. Всем спасибо.



Сценарий занятия «Очки для бабушки» для детей средней группы

Цель: Развитие речевой и познавательной активности дошкольников посредством LEGO – конструирования.

Задачи:

Образовательные:

- познакомить с названиями деталей конструктора;
- способствовать формированию навыков у детей строить постройку по образцу;
- продолжать работать над дикцией: совершенствовать отчетливое произношение слов и словосочетаний.

Воспитательные:

- воспитывать у детей отзывчивость, доброжелательность и сочувствие к игровым персонажам и вызывать желание помогать им;
- воспитывать аккуратность в работе.

Развивающие:

- развивать мелкую моторику рук посредством конструирования из LEGO;
- развивать связную речь: учить участвовать в беседе, понятно отвечать на вопросы.
- активизировать употребление в речи названий предметов, материалов, из которых они сделаны;
- учить использовать в речи наиболее употребительные прилагательные.

Словарная работа: пластмасс, пластмассовый, легкий, твердый, прочный, гладкий

Планируемые результаты:

- дети умеют различать детали LEGO – конструктора (кирпичики 2х2;2х3);
- называют детали конструктора (цвет, форму), материал (из чего сделан) и его свойства;
- изготовление очков для бабушки из LEGO – конструктора по образцу.

Подготовительная работа: беседа «Что такое семья», «С кем я живу»; составление рассказа на тему «Моя бабушка», рассматривание фотографий семейных, чтение потешки «Еду, еду к бабе, деду».

Материалы и оборудование: кукла для театра (бабушка Маша), большой домик, построенный из конструктора LEGO, набор деталей на каждого ребенка: кирпичики 6 шт. – 2х2; 8 шт. – 2х3.

Ход занятия:

Педагог предлагает детям встать в круг и взяться за руки.

«Собрались все дети в круг,

Я – твой друг и ты – мой друг.

Вместе за руки возьмемся

И друг другу улыбнемся!»

В группе у окна стоит заранее построенный из большого конструктора домик.

Воспитатель: (обращает внимание детей к домику) ребята, посмотрите, что это?

Дети: Домик.

Воспитатель: интересно, чей это домик? Ребята, чтобы узнать, кто в этом домике живет, что нужно сделать?

Дети: постучать, спросить.

Воспитатель: Правильно. Тогда постучим в дверь (дети стучат в дверь, из домика выходит грустная бабушка Маша).

Воспитатель: Ой, это же бабушка Маша! Здравствуйте, бабушка Маша!

Дети: здравствуйте, бабушка!

Воспитатель: Бабушка, почему вы такая грустная?

Бабушка: Вот беда! Потеряла я свои очки. Куда-то положила и никак не могу найти.

Воспитатель: не грусти, бабушка, сейчас тебе дети расскажут стихотворение и тебе станет веселей.

«Моя бабушка»

У меня есть бабушка, Она печет оладушки,

Вяжет теплые носки, Знает сказки и стихи.

Бабушку свою люблю, Ей подарок подарю!

Бабушка: Спасибо, мои хорошие, мне очень понравилось ваше стихотворение.

Воспитатель: Ребята, а бабушка всё грустит. Чем мы можем ей помочь?

Дети: Сделать новые очки и подарить ей.

Воспитатель: Хорошая идея, ребята, тогда сделаем новые очки для бабушки Маши.

Воспитатель приглашает бабушку Машу и детей за столы, где лежат детали конструктора и образец для изготовления очков.

Воспитатель: Ребята, посмотрите внимательно, что у вас лежит на столах?

Дети: это LEGO-конструктор

Воспитатель: Молодцы ребята, вы правильно назвали это LEGO-конструктор. Возьмите в руки любую деталь конструктора. Из какого материала сделаны детали?

Дети: Детали сделаны из пластмассы. Пластмассовые детали.

Воспитатель: Какой пластмасс на ощупь?

Дети: Твердый, легкий, прочный, гладкий (Если дети испытывают затруднения в назывании материала и свойств, то воспитатель оказывает помощь).

Воспитатель: Правильно, молодцы! Ребята, прежде чем приступим к работе, давайте поиграем с нашими пальчиками.

Пальчиковая игра «Бабушка»

Бабушка очки надела, («очки»)

У стола на стул присела, («стол», «стул»)

Только в книжку заглянула, («закрытая книга», «открытая книга»)

Улыбнулась и ... уснула. (ладони под щеку)

Воспитатель: Теперь наши пальчики готовы к работе. Ребята, бабушка Маша будет смотреть, как мы будем делать для неё очки. Поэтому работаем аккуратно и красиво. Итак, берём 2 кирпичика (2x3) желтого цвета(который самый большой), кладем их на стол, к кирпичику с право, прикладываем 2 кирпичика (2x2) желтого цвета (который поменьше), такие же кирпичики (2x2) только красного цвета прикладываем к левому кирпичику. Следующие берем еще 2 кирпичика (2x2) зеленого цвета прикладываем его посередине сверху, скрепляя между нижними желтыми кирпичиками. Справа прикладываем 1 кирпичик (2x3) синего цвета, и слева повторяем так же. И по бокам синих кирпичиков прикрепим 2x3 зеленого цвета – это будут ушки наших очков . Не забываем смотреть на образец, который лежит у вас на столе.

Воспитатель оказывает помощь детям, если они испытывают затруднения.

Воспитатель: Молодцы, ребята! Какие у вас получились прочные и красивые очки.

Бабушка: Спасибо вам, ребята, вы самые хорошие, умелые и добрые. За это вам я дарю волшебный сундук. Вы туда будите собирать и складывать свои добрые дела. До свидания!

Дети: До свидания!

Воспитатель: До свидания, бабушка Маша! Ребята, вы отлично справились с заданием. Сегодня мы с вами хорошо потрудились. Вспомнили название материала, из которого сделан конструктор, его свойствами. И главное, помогли бабушке Маше - сделали ей новые очки. Какие вы молодцы, отзывчивые и умелые!

- Что вам больше всего понравилось и запомнилось на занятии? Какие трудности испытывали? Кому расскажете о нашем занятии?



Развитие речи детей с помощью конструктора ЛЕГО»

Современные дошкольники часто отдают своё предпочтение ЛЕГО-конструктору.

Применение ЛЕГО на логопедических занятиях позитивно отражается на качестве коррекции и обучения, так как способствует:

- развитию лексико-грамматических средств речи в рамках определённых тем;
- формированию грамматической составляющей речи (обработыванию навыков согласования числительных с существительными, прилагательных с существительными в роде, числе и падеже, формообразованию существительных с предлогами и без, словообразованию глаголов с использованием различных приставок, а также образованию новых слов);
- постановке и автоматизации звуков в ходе игры;
- формированию графического образа букв при обучении грамоте, а также развитию тактильных ощущений, играя с закрытыми глазами на ощупь;
- овладению звукобуквенным анализом и слоگو-звуковым составом слов;
- раскрытие индивидуальности каждого ребёнка, разрешение его психологических и речевых затруднений, развитию способности осознать свои желания и возможность их реализации.

«Заведи мотор»

Цель: закрепить правильное изолированное произношение звука «Р»; развивать мышление, воображение, фонематический слух, мелкую моторику пальцев рук.

Материал: конструктор ЛЕГО.

Ход игры: ребёнок конструирует ЛЕГО-машину. После того, как ребёнок сконструировал её, взрослый рассказывает небольшую сказку, чтобы заинтересовать ребёнка. Например: «У Ромы сломалась его любимая машина. Рома очень расстроен, ведь ему нужно ехать на работу. Помоги ему! Чтобы завести машину, нужно завести моторчик. Машина волшебная, ведь ты собрал её из ЛЕГО, поэтому нужно завести каждый кирпичик». Ребёнок, нажимая на каждый кирпичик, произносит изолированно звук «Р».



«Слоговая лесенка»

Цель: закрепить умение делить слова на слоги, определять количество слогов в слове; развитие фонематического восприятия, мелкой моторики пальцев рук.

Материал: конструктор ЛЕГО.

Сконструированная лестница из конструктора ЛЕГО.

Ход игры: взрослый называет слово, ребёнок произносит это слово по слогам. Каждая ступенька — это слог. На какой ступеньке остановились пальчики ребёнка, столько и слогов в заданном слове.



«Гусеница»

Цель: закрепить умения придумывать слова на заданный звук; развитие фонематического восприятия, мелкой моторики пальцев рук.

Материал: конструктор ЛЕГО.

Ход игры: дети, придумывая слова на заданный звук, конструируют из ЛЕГО-элементов



гусеницу. Один кирпичик-одно слово. Выигрывает тот, у кого будет длиннее гусеница.

«Пингвины на льдине»

Цель: закрепить умения придумывать слова на заданный звук; развитие фонематического восприятия, мелкой моторики пальцев рук.

Материал: конструктор ЛЕГО.

Ход игры: дети, придумывая слова на заданный звук, продвигают фигурки пингвинов по платформе – льдине. Один ход – одно слово. Выигрывает тот, чей пингвин первым доберётся до края платформы.



«Подарки для роботов»

Цель: закрепить умение дифференциации звуков по твёрдости-мягкости; развитие фонематического восприятия, фонематического слуха, мелкой моторики пальцев рук.

Материал: конструктор ЛЕГО.

Ход игры: дети конструируют синего и зелёного роботов. Необходимо разложить перед ними предметные картинки с нужным звуком. Синий робот – картинки с твёрдым звуком, зелёный робот – картинки с мягким звуком.



«Домики»

Цель: закрепить умение дифференциации звуков по твёрдости-мягкости; развитие фонематического восприятия, фонематического слуха, мелкой моторики пальцев рук.

Материал: конструктор ЛЕГО.

Ход игры: дети конструируют домики с синей и зелёной крышей. Далее им нужно «поселить» в домики тех или иных животных. В домики с синей крышей – животных с твёрдым звуком, в домики с зелёной крышей – животных с мягким звуком.



«Сыщики»

Цель: закрепить умение проводить звуковой анализ слов, дифференцируя звуки (согласные и гласные), соотносить слово с заданной схемой; развивать внимание, зрительную память, мелкую моторику пальцев рук.

Материал: звуковые схемы слов из конструктора ЛЕГО, предметные картинки/фигурки к сконструированным схемам.

Ход игры: ребёнок должен подобрать предметную картинку/фигурку к заданной звуковой схеме.



*Худеева Ирина Владимировна, воспитатель
МБДОУ ПГО «Детский сад №51»*

Конспект занятия по конструированию в группе раннего возраста «Домик для щенка и лошадки» с использованием конструктора «ЛЕГО»

Цель: Способствовать развитию у детей творческого мышления.

Задачи:

Образовательные:

- учить детей индивидуальному и совместному конструированию;
- учить строить по предложенным инструкциям, учитывая способы крепления деталей, передавать особенности предметов средствами конструктора ЛЕГО;
- закрепить представление о строительных деталях, их свойствах;
- сформировать у детей устойчивый интерес к конструктивной деятельности; желание экспериментировать, творить, изобретать.

Воспитательные:

- воспитывать доброе чувство гордости за свой дом, желающие взаимодействовать в совместной игре;
- воспитывать бережное отношение к животным, уважение к своему и чужому труду.

Развивающие:

- развивать внимание, способность сосредоточиться, память, логическое мышление;
- развивать умение анализировать, выделяя характерные особенности предмета, функциональные части.

Материально-техническое обеспечение занятия: корзины с деталями ЛЕГО; игрушка собаки и лошади; готовая постройка конуры для собаки.

Вводная часть.

-Доброе утро, ребята!

Вот как солнышко встает –
Выше, выше, выше.
К ночи солнышко зайдет –
Ниже, ниже, ниже!
Хорошо, хорошо
Солнышко смеется,
А под солнышком нам всем
Весело живется.

- Ребята, отгадайте загадку.
У него четыре лапы,
Черный нос и хвост лохматый.
Очень часто громко лает,
А плохих людей кусает.
Он бывает забияка!
Это кто у нас? Собака!

Сегодня маленький щенок пришел к нам в гости. Собачка хочет с нами поиграть. Посмотрите, что это нам принесли? (На столе стоит коробка с конструктором ЛЕГО). Ребята, давайте посмотрим, что в коробке? (Дети с интересом заглядывают в коробку с конструктором). Нам собачка принесла конструктор ЛЕГО, чтобы с нами поиграть. Ребята, собачка привела с собой друга – лошадку. Посмотрите, какая красивая лошадка. Какая она большая. На улице холодно и снежно, а у собачки нет домика. Ребята, как называется домик, где живет собачка? Правильно, конура. Давайте построим нашему щенку конуру? И для лошадки домик построим? (Ответы детей).

2. Основная часть.

- Я предлагаю вам построить будку из ЛЕГО - конструктора. Рассмотрите домик собачки. Из каких основных частей он состоит? (Ответы детей: основание, конура, крыша).

-Какая форма у основания домика? (Ответы детей: прямоугольная). - Посмотрите, на какую фигуру похож сам домик? (Ответы детей: квадрат). - На какую фигуру похожа крыша? (Ответы детей: треугольник). - Ребята, что нужно, чтобы собачка могла попасть в свой уютный дом? (Ответы детей: вход, дверь). - Какие размеры этих частей? Где мы будем использовать самые большие детали конструктора (Ответы детей: самые большие детали конструктора мы используем на основании конуры). - Из каких деталей состоит сама конура? (Ответы детей: из средних и маленьких деталей конструктора). - А где нам понадобятся треугольные детали? (Ответы детей: для крыши) - А у лошадки какой будет домик? (Ответы детей. Домик будет больше, чем у собачки). - Вы такие молодцы, все правильно сказали. Перед тем, как приступить к нашим постройкам, давайте разомнем наши ручки.

3.Пальчиковая гимнастика.

Вышли пальчики гулять	<i>Пальчики бегут по столу</i>
Стали весело плясать Вот так, вот так.	<i>Выставляют из кулака большие пальцы</i>
Стали весело плясать Пальчики играли	<i>Пальцы собираются в щепоть, которые то открываются, то закрываются</i>
Собачку увидели Она громко лает, Пальчики пугает.	<i>Пальцы левой руки соединяются и выпрямляются. Пальцы правой руки собираются в щепоть, указательный загибается.</i>
Пальчики сбежались, в кулачок все сжались.	<i>Фигура «собачка». Большой палец прыгает</i>
А собака ходит Пальцы не находит.	<i>Левая рука сжимается в кулак</i>
Кулачки стучали, Собачку испугали.	<i>Левая рука сжата в кулак, правая «собачка» двигается вперед и назад</i>
Ну а пальчики опять Стали дружно танцевать Поплясали, поплясали. Ой, как быстро мы устали.	<i>Одним кулачком стучат о другой</i>
Мы немножко отдохнем И опять плясать начнем.	<i>Пальцы бегут по столу</i>
	<i>Опускают кисти рук вниз</i>
	<i>Ладони складывают под голову, «спят».</i>

4. Практическая часть.

- Начинаем с построения основания из самых крупных деталей, прикладываем ровненько друг к другу длиной стороной. Сейчас построим стены у конуры с той и другой стороны из средних деталей, ставим их друг на друга. Количество деталей должно быть с обеих сторон

одинаковое. Прикрепим заднюю стенку конуры из такого же количества деталей, что и боковые стены. А вход мы построим из самых маленьких деталей, прикрепив их к боковым стенкам нашего домика. Осталось построить крышу из треугольных деталей, соединив их друг с другом боковой стороной так, чтобы прямой угол смотрел вверх. Точно так же мы будем строить домик для лошадки. Только стены будут выше потому, что лошадка у нас большая. Те, кто собрал конуру для своего щенка, может помочь остальным.

5. Заключительная часть.

- Все ребята завершили постройку домиков для щенка и лошадки. Теперь наши друзья точно не замерзнут. Посмотрите, какие замечательные домики у нас получились.

- Кто помнит, как называется домик для собаки? (Ответы детей: будка или конура).

- Какой материал мы использовали для постройки? (Ответы детей: ЛЕГО - конструктор)

- Вам понравилось наше занятие? Что больше всего? Что нового и интересного вы узнали на занятии? (Ответы детей) Молодцы, ребята.

*Ямова Ксения Викторовна, воспитатель
МБДОУ ПГО «Детский сад № 40 общеразвивающего вида»*

Дидактическая игра «Пальчиковый LEGO-твистер»

Игра «пальчиковый LEGO-твистер» как средство развития мелкой моторики рук и двигательного рефлекса у детей.

О пользе такой игры, думаю, говорить особо не придется. Ведь ум ребенка – в пальчиках. Эта игра прекрасно развивает детские пальчики, тренирует моторику, а значит и способствует развитию речи.

Цель: развитие и коррекция речи детей через развитие мелкой моторики рук у детей среднего дошкольного возраста с помощью дидактической игры «пальчиковый LEGO-твистер».

Многофункциональность пособия выражается в разнообразии заданий, с помощью которых можно решать разные образовательные задачи:

- закрепить знание основных цветов (красный, синий, желтый, зеленый);
- развивать психические процессы: внимание, память, мышление, воображение;
- развитие мелкой моторики и разработка суставов кистей рук, а так же способствование растяжке сухожилий;
- воспитывать у детей самостоятельность, целеустремленность и настойчивость. Доброжелательное отношение друг к другу, взаимодействие.

"Пальчиковый твистер" очень легко сделать самостоятельно! Его изготовление не требует особых усилий и затрат, что в наше время немаловажно!

Игра представляет собой игровое поле из LEGO-конструктора и два кубика: один кубик содержит со всех сторон наглядное обозначение рук и нужного пальчика, а второй кубик цвет круга на который нужно поставить пальчик.

Правила игры:

Играть могут от одного до трех детей. Игровое поле кладем на середину стола, затем игроки располагаются вокруг поля.

Игроки по очереди бросают кубики и занимают заданные положения пальцев, которые им выпали. Бросаем за один ход оба. На одном выпадает позиция пальцев, на другом - цвет, на который ставим нужный пальчик.

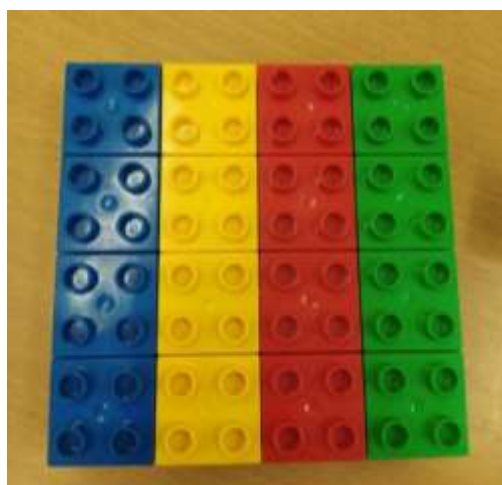
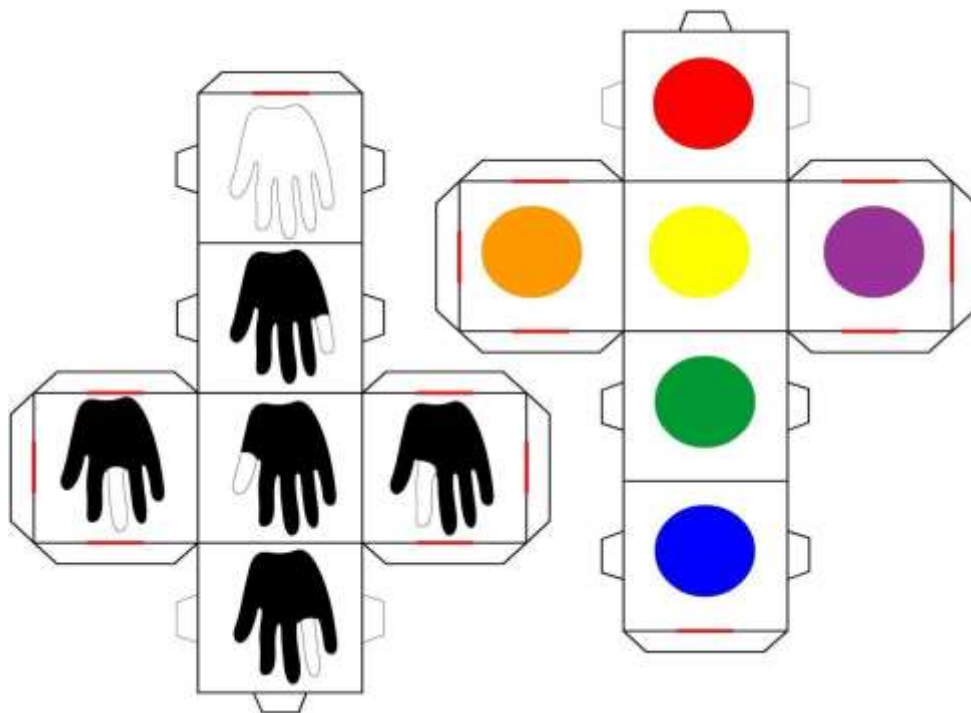
А игроки должны занять пальчиками только свободный кружок. Позу пальчиков нужно сохранять до объявления следующего хода. Если же пальчики ваши соскользнули с кружка, то игрок выбывает из игры.

Выигрывает тот игрок, который сумел расставить все пять пальцев быстрее всех.

При использовании развивающего игрового материала «Пальчиковый LEGO-твистер»:

1. Развивается память ребёнка, так как он учится запоминать определённые положения рук и последовательность движений.
2. У ребёнка развивается воображение и фантазия. Овладев многими упражнениями, он сможет «рассказывать руками» целые истории.
3. В результате пальчиковых упражнений кисти рук и пальцы приобретут силу, хорошую подвижность и гибкость, а это в дальнейшем облегчит овладение и процесс письма.

Детям очень нравится играть в эту игру, она вызывает у них кучу положительных эмоций. Взрослый выступает в роли ведущего, и первое время руководит игрой. В дальнейшем дети сами уже могут брать на себя роль ведущего и играть

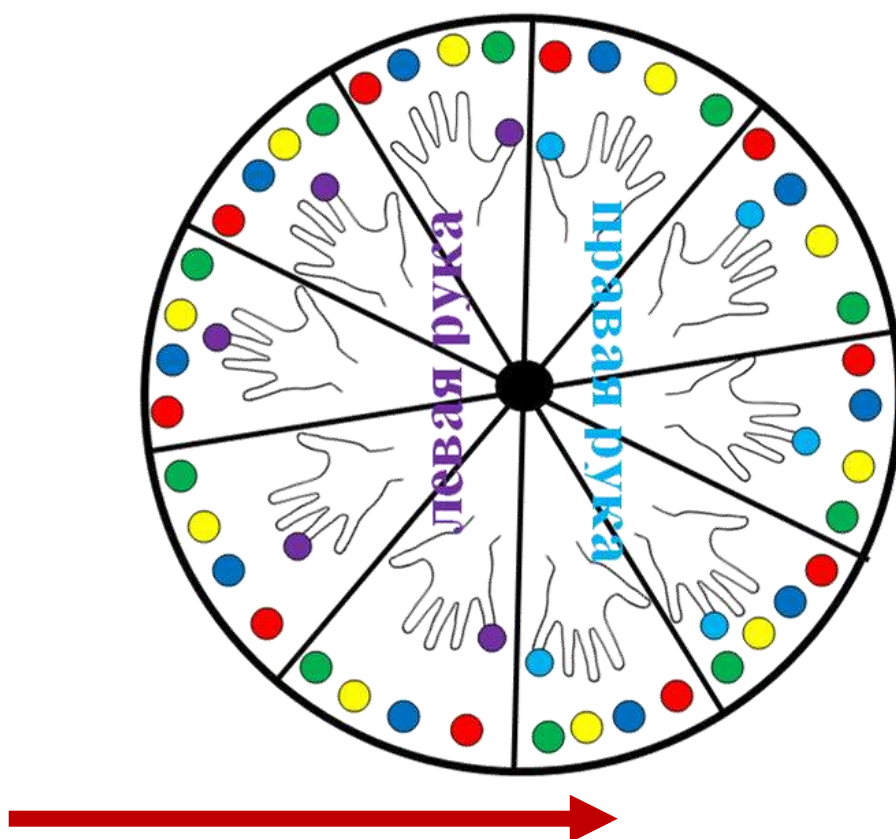


Так же "Пальчиковый LEGO- твистер", подходит детям с 2-х лет.

Воспитатель называет пальчик (указательный, безымянный и т. д) и цвет, на который нужно поставить его, а ребёнок должен выполнить задание. Конечно, двухлетний малыш не знает название пальцев, поэтому произнося его, Вы показываете ребёнку, какой пальчик должен куда встать. Когда один пальчик поставлен, задавайте второе задание, а ребёнок, не отрывая первый палец от игрового поля, должен будет поставить второй. С помощью этой игры так же можно учить и цвета, и название пальцев.

Так же "Пальчиковый LEGO- твистер", можно усложнить и в игре использовать обе руки.

Для определения рук и пальцев, можно сделать рулетку. Разделив её на части, левая и правая, на каждой части нарисована рука с обозначением нужного пальца, которым нужно будет наступать на тот цвет, на который показала стрелочка.



«Музыкально-дидактические игры с LEGO»

В современной музыкальной педагогике существует ряд проблем. Одна из них – однообразие процесса изучения и погружения в музыку. Даже процессы слушания и музицирования окрашены однообразностью, монотонностью, а музыкально - теоретический аспект и вовсе становится камнем преткновения для воспитанников. В дошкольной педагогике эта проблема выражена наиболее ярко. Основной вид деятельности дошкольников – игра, но, на практике оказывается, что «играть в музыку» в процессе обучения не получается.

Во многих детских садах внедряется практика по применению робототехники, образовательных конструкторов в деятельности дошкольников, что, на наш взгляд, позволит наиболее эффективно развивать творческий потенциал дошкольников. Эта тенденция не должна обходить стороной и музыкальные занятия. Самое сложное – это объяснить детям структуру музыкальной «ткани».

Этот материал является сложным даже для учащихся музыкальных школ и других учреждений дополнительного образования. В дошкольной музыкальной педагогике остро стоит проблема обучения детей пониманию именно «строения» музыкального произведения, и его анализу. Решить эту проблему нам поможет традиционный метод наглядности, но не в совсем обычной форме – мы будем конструировать музыку с помощью лего.

- В силу своей универсальности ЛЕГО-конструктор является наиболее предпочтительным развивающим материалом, позволяющим разнообразить процесс обучения дошкольников.

- Разнообразие образовательных конструкторов, их цветовой гаммы — способствует проявлению детского творчества и раскрывает творческий потенциал личности каждого дошкольника.

- Внедрение в образовательный процесс лего – конструирования коснулось многих образовательных сфер. Лего – уникальный инструмент для импровизации в любых проявлениях. А где, как не в музыкальном творчестве, самое место импровизации?

Цель: развитие музыкальности, поддержание интереса к музыкально-дидактической игре через игру с конструктором ЛЕГО.

Задачи:

- развивать музыкальные способности детей: звуковысотный, ритмический, тембровый, динамический слух;

- побуждать к музыкально-дидактической игре через конструирование.

При подборе музыкально-дидактических игр, в которых можно использовать конструктор ЛЕГО, учитывается возраст детей. Начинать можно со средней группы, разбирая характер музыки и высоту звука. В старшей, работа с этим материалом помогает в развитии музыкальных способностей детей: звуковысотного, ритмического, тембрового слуха. А также использовать конструктор ЛЕГО для изучения характера музыки.

В дальнейшем можно использовать конструктор для изучения простейших форм и простейших жанров музыки.

Жанр и музыкальную форму очень удобно показать с помощью количества этажей в постройке, или количеством объектов постройки. Один из необычных вариантов продемонстрировать жанр – создать «функциональную» постройку: танк или площадь для марша, зал и сцену для вальсов и т.д.

Взяв за основу опыт Н.А.Ветлугиной, И.И Каплуновой, Н.Г. Кононовой я разработала картотеку «Музыкально-дидактические игры с ЛЕГО», в которую входят:

«Веселые Лего-ритмы» (на развитие ритмического слуха), для детей среднего и старшего возраста. С помощью нее дети выкладывают ритмический рисунок крупными и мелкими деталями.

«Лего – мелодии» (на развитие звуковысотного и тембрового слуха), для детей среднего и старшего дошкольного возраста. Высокий звук представлен мелкими деталями, а низкий звук – крупными.

«Лего – настроение» (на развитие ладового с тембрового слуха и эмоциональной отзывчивости на музыку). Различные эмоциональные оттенки можно передать образами, построенными с помощью Лего кубиков. Работы могут быть как из разных цветов, так и одной цветовой гаммы, воплощая заданный настрой.

Данная картотека предназначена для многоцелевого использования: музыкальными руководителями, воспитателями, родителями для организации самостоятельной музыкальной деятельности детей. Представленный материал можно использовать на музыкальных занятиях, в работе с детьми ОВЗ, в самостоятельной деятельности детей, а также на различных праздниках и развлечениях.

В музыкально-эстетическом развитии очень важно использование современных форм, тенденций, технологий, таких как Лего-конструирование и других. Подобранные игры направлены на помощь детям, которые проявляют интерес к музыкальной, а также конструктивной деятельности. Это способствует формированию интереса к музыке, а также развитию творческих способностей дошкольников, совершенствованию музыкальных, хореографических и эстетических способностей дошкольников.

Музыкально - дидактические игры на развитие ритмического слуха «Веселые Лего-ритмы»

«LEGO -дятел сел на сук»

Цель: Выстукивание заданного ритма.

Игровой материал: постройка из конструктора Lego «Дятел», детали конструктора.

Ход игры: Муз.руководитель в качестве сюрпризного момента вносит на занятие Lego - дятла, берет в каждую руку по детали конструктора и, проговаривая текст игры, выстукивает деталями конструктора Lego сначала сама, потом вместе с детьми, определенный ритм:

Lego -дятел сел на сук.
Тук, тук, тук-тук-тук, тук
Всюду слышен перестук.
Тук, тук, тук-тук-тук, тук.
То он медленно стучит
Тук, да тук. Тук, да тук.
То быстрее зазвучит
Перестук, перестук:
Тук, тук, тук....



«К нам Лего- гости пришли»

Цель: Побуждать детей подбирать нужные мелодии для разных персонажей, развивать чувство ритма.

Игровой материал: Lego –персонажи (зайчик, лисичка, медведь, детали конструктора Lego, подборка мелодий.

Ход игры: Музыкальный руководитель в качестве сюрпризного момента вносит на музыкальное занятие Lego –персонажи (зайчик, лисичка, медведь). Детям предлагается угадать мелодию, характерную для каждого персонажа. А затем простучать ритмический рисунок данного героя (зайчик-тихо и быстро простучать деталями конструктора друг по другу; медведь-громко и медленно простучать деталями; лисичка-«проскользить»деталями конструктора).



Lego - календарь

Цель. Совершенствовать чувство темпа и ритма. Учить сочетать текст с движениями и музыкой. Создавать у детей хорошее настроение, расширять представления об окружающей природе и явлениях, происходящих в ней.

Игровой материал: волшебный мешочек, детали конструктора Lego, снежинка, цветочек из бумаги, подборка мелодий.

Ход игры: Муз.рук-ль предлагает детям волшебный мешочек, в котором лежат 4 или более деталей конструктора Lego :зеленые (на них гуашью нарисован или наклеен подснежник желтые (на них гуашью нарисован или наклеен лист, синий (на них гуашью нарисована или наклеена снежинка) красный (ягода). Дети, стоя или сидя в кругу, передают друг другу кубик и ритмично произносят текст:

Волшебный мешочек по кругу спешит,

В нем Lego конструктор спокойно лежит.

Но вот остановка и я достаю, Деталь от Lego и в центр иду.

Все:

Назови детали цвет И скорей нам дай ответ. (Ребенок называет цвет детали.)

Все:

А теперь не спеши, Время года назови.

Ребенок называет время года, соответствующее цвету детали конструктора Lego.

По желанию детей можно прочитать стишок или исполнить вокальную импровизацию, соответствующую выбранному времени года.

«Ритмическое лото»

Цель: совершенствовать у детей чувство ритма.

Игровой материал: кубики из конструктора LEGO (два цвета , маленькие –большие, тонкие-толстые)

Ход игры: дети прослушивают ритмический рисунок, затем прохлопывают его, а потом выстраивают звуки по длительности. Те дети, которым сложно определять какой звук звучит, выполняют задание наоборот. Они строят свой ритмический рисунок, а музыкальный руководитель проигрывает построенную из конструктора мелодию. В игре можно использовать знакомые детям попевки, стихи и песни.



«Веселые подружки»

Цель: развивать эмоциональную отзывчивость, чувство ритма детей, внимание, музыкальную память.

Игровой материал: матрешки простые или из LEGO-конструктора (5 шт.). Можно использовать варианты: все куклы одной величины, но разного цвета, либо разной величины.

Музыкальное сопровождение: муз. произведения из программы «Ладушки» И.Каплуновой

Ход игры: фигурки стоят на столе, одна за другой в колонне. Дети сидят полукругом или в шахматном порядке, лицом к столу. Звучит русская народная мелодия «Светит месяц».

Педагог: Познакомьтесь, ребята к нам в гости пришли весёлые подружки: Дашенька, Глашенька, Сашенька, Иринushка, Маринушка. (Выставляет их в одну шеренгу.) Они очень любят плясать и хотят вас научить. Вот как умеет Дашенька!

Педагог берёт матрёшку и выстукивает деревянной подставкой ритмический рисунок. Дети повторяют ритм на кубиках или конструкторе. Можно просто отхлопать ритм в ладоши. Ритмы так же можно демонстрировать детям, исполняя их на фортепиано или металлофоне.

«Прогулка»

Цель: Развивать чувство ритма, внимание, коммуникативные способности.

Игровой материал:

Музыкальное сопровождение: »Ходим – бегаем»

Ход игры: Дети рассаживаются вокруг взрослого, у каждого из них кубики LEGO.

Педагог: «Сейчас, дети, пойдем с вами на прогулку, но она необычная. Мы будем гулять в комнате, а помогать нам будут музыкальные кубики. Вот мы с вами спускаемся по лестнице».

Взрослый медленно ударяет молоточком по ладони. Дети повторяют такой же ритмический рисунок.

Педагог: «А теперь мы вышли на улицу, - продолжает педагог. Светит солнышко, все обрадовались и побежали. Вот так!»

Частыми ударами передает бег. Дети повторяют.

Педагог: «Таня взяла мяч и стала медленно ударять им о землю».

Педагог вновь медленно ударяет кубиками. Дети повторяют, стали быстро прыгать: скок, скок.

Педагог: «Но вдруг на небе появилась туча, закрыла солнышко, и пошел дождик. Сначала это были маленькие редкие капельки, а потом начался сильный ливень».

Педагог постепенно ускоряет ритм ударов кубиками.

Дети побежали «домой».

Музыкально-дидактические «LEGO – настроение»

«Веселый-грустный Lego-робот»

Цель: различать построение музыки, развивать конструктивные, коммуникативные способности детей.

Игровой материал: LEGO персонажи, конструктор в цветовой гамме

Музыкальное сопровождение: разнохарактерные произведения

Ход игры: Музыкальный руководитель вносит на занятие Lego –персонажи: улыбчивого робота и грустного робота. Дети слушают музыку и самостоятельно выбирают Lego –персонажа, настроение которого соответствует настроению мелодии.

2 вариант игры: дети после прослушанного произведения показывают элемент конструктора соответствующего цвета: веселый – красный, оранжевый; грустный – синий, фиолетовый.

«Песня, танец, марш»

Цель: Дать представления о первичных жанрах музыки (песня, танец, марш), их характерных особенностях. Обогащать высказывания детей об эмоционально-образном содержании музыки. Развивать память, внимание, мышление.

Игровой материал: конструктор LEGO(кубики 3 цветов)

Ход игры:

1 вариант. Музыкальный руководитель исполняет (или дает прослушать) детям музыкальное произведение (или отрывок). Ребенок показывает кирпичик определенного цвета, соответствующий характеру музыки («красный», «желтый» , «синий»),).

2 вариант. Перед каждым ребенком кирпичики из конструктора 3 цветов. Музыкальный руководитель либо воспитатель исполняет произведение, и дети выбирают кирпичик определенного цвета, который соответствует жанру, или характеру музыкального произведения поднимают их.

Музыкально-дидактические «LEGO – мелодии»

«Ступеньки»

Цель: развивать звуковысотный слух детей, внимание, мышление, эмоциональную отзывчивость через конструирование.

Игровой материал: конструктор LEGO для построения лесенки из пяти ступенек, LEGO человечик, детские музыкальные инструменты (металлофон, колокольчики).

Ход игры: Музыкальный руководитель или воспитатель предлагает детям построить лесенку из пяти ступенек.

Ребенок - ведущий исполняет на любом инструменте мелодию, другой ребенок определяет движение мелодии вверх, вниз или на одном звуке и соответственно передвигает игрушку (например, зайчика) по ступенькам лесенки вверх, вниз или постукивает на одной ступеньке.

Следующий ребенок действует другой игрушкой.

«Помоги барабану»

Цель: познакомить с музыкальным инструментом, развивать музыкальный слух и умение различать динамические оттенки: громко, тихо; развивать конструктивные способности, воображение, коммуникацию.

Игровой материал: конструктор, картинка с изображением барабана, барабан.

Ход игры: Музыкальный руководитель вносит на музыкальное занятие яркую «Подарок-посылку» от Веселого барабанщика, в посылке находятся барабаны и конструктор Lego. Веселый барабанщик предлагает детям сыграть свой барабанный марш. Дети самостоятельно или с помощью картинки с изображением барабана приходят к выводу, что у барабанов нет палочек, но их можно сконструировать из деталей Lego- конструктора или просто простучать марш на барабанах деталями конструктора. Затем воспитатель играет на барабане простой ритмический рисунок сначала громко - дети повторяют, затем тихо - дети повторяют.

«Три поросёнка»

Цель: развивать музыкальную память, внимание и звуковысотный слух через конструирование.

Уметь различать по слуховому восприятию высокие, низкие и средние звуки в пределах мажорного трезвучия: до-ля-фа.

Игровой материал: домик, построенный из LEGO конструктора, фигурки поросят из LEGO конструктора или игрушки, музыкальные инструменты.

Ход игры: Педагог предлагает детям вспомнить сказку «Три поросёнка» и её персонажей. Он говорит, что поросята теперь живут в одном домике и очень любят петь, только всех их зовут по-разному и поют они разными голосами. У Ниф-нифа самый высокий голос, у Нуф-нуфа самый низкий, а у Наф-нафа средний. Поросята спрятались в домике и покажутся только тогда, когда дети угадают, кто из них поёт такими голосами и повторяет его песенку. При выполнении этих условий детям показывают картинку с изображением поросёнка.

« Найди и покажи»

Цель: Различать звуки по высоте (ре ля). Развивать через слуховое восприятие, звуковысотный слух, внимание, память, музыкальное мышление через игру в конструктор LEGO.

Игровой материал: кирпичики из конструктора LEGO маленькие и большие, музыкальные инструменты.

Игровые правила:

Слушать музыкальный вопрос, отвечать на него противоположным по высоте звука напевом.

Игровые действия: Отгадывать, кого зовут, пропевать соответствующие звукоподражания.

Ход игры: Педагог знакомит детей с высокими и низкими звуками, используя знакомые детям звукоподражания. Обращает внимание на то, что мамы поют низкими голосами, а детки высокими, тонкими; для этого он рассказывает детям о том, что в одном дворе жили утка с утятами (показывает картинки), гусь с гусятами, курица с цыплятами, а на дереве птица с птенчиками и т.д. Однажды, подул сильный ветер, пошёл дождь, и все спрятались. Мамы-птицы стали искать своих детей.

Первой стала звать своих деток мама-утка: Где мои утята, милые

ребята? Кря-кря! А утята ей отвечают: Кря-кря, мы здесь!
Обрадовалась уточка, что нашла своих утят.
Вышла мама курица и т.д.

Список литературы:

Ветлугина Н. А. «Развитие музыкальных способностей дошкольников в процессе музыкальных игр» М. 1958;

Каплунова И. Н. «Этот удивительный ритм» С-П. «Композитор» 2005;

Кононова Н. Г. «Музыкально – дидактические игры для дошкольников» М. просвещение
1982

<http://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2014/10/18/sbornik-muzykalno-didakticheskikh-igr>

<https://moluch.ru/th/1/archive/41/1321/>

<http://detsad-kitty.ru/games/rgame/12951-muzykalno-didakticheskaya-igra-strunnye-udarnye-i.html>

3 лот

Основы робототехники для дошкольников

*Аверкиева Алена Владимировна, воспитатель
МБДОУ ПГО «Детский сад № 49 общеразвивающего вида*

Мастер-класс

по теме «Использование робота-пчелы Bee-Bot в работе с дошкольниками»

Цель мастер-класса: показать возможности решения образовательных задач посредством использования мини-роботов Bee-Bot в совместной деятельности с целью формирования основ элементарного программирования в детском саду.

Задачи мастер-класса:

1. Демонстрация мастерства использования мини-роботов в ДОУ;
2. Создание условий для применения новых знаний (практическая работа по программированию мини-робота, создание игровых ковриков для различных игровых ситуаций);
3. Рефлексия полученных результатов.

Оборудование: мини – роботы «Bee-Bot», тематические коврики, многофункциональный базовый коврик из плотной полиэтиленовой пленки, картотека игровых ситуаций с использованием Bee-Bot «Умная пчелка», тематические карточки.

Ход мастер-класса:

1.Подготовительно-организационный этап.

Компьютерные информационные технологии все увереннее проникают в различные сферы жизнедеятельности человека. Воспитание и образование детей сегодня невозможно представить без использования технических и компьютерных средств. Сегодняшний дошкольник начнет свою профессиональную деятельность через 15-20 лет. Сколько традиционных профессий исчезнет за это время, а сколько появится новых? С одной стороны, возрастает потребность в специалистах, обладающих знаниями и навыками в сфере естественной науки, технологий и инженерии, а с другой – на первое место выступает «гибкие навыки» (soft skills) креативность, критическое мышление, коммуникация и кооперация. Современная система российского образования ставит задачи ранней профориентации и формирования основ математического и инженерного образования уже на первой дошкольной ступени. Сегодня STEM –образование считается одним из приоритетных направлений формирования инженерного, инновационного мышления.

Поэтому в рамках реализации программы «Уральская инженерная школа» педагоги нашего ДОУ используют различные средства информационно- коммуникационных технологий в образовательной деятельности для формирования у детей дошкольного возраста компетенций конструирования, моделирования, программирования, изучения основ робототехники. Наиболее эффективным в данном направлении является интерактивная игрушка мини-робот Bee-Bot (Пчеларобот), использование которой позволяет формировать элементарные представления о программировании у детей уже со среднего возраста в увлекательной игре. Сегодня я познакомлю вас с мини-роботами Bee-Bot, предназначенных для формирования основ начального программирования, покажу приемы работы с ним, предоставлю возможность стать участниками образовательного процесса

Модель изготовлена из красочного пластика, безопасного для детей. Устройство управляется с помощью блока кнопок, расположенного по отдельности на каждом роботе. При нажатии кнопки «Вперед» пчела- робот продвигается вперед на один шаг (15 см). При включении кнопки «Назад» пчела-робот отодвигается на один шаг (15 см) назад. При использовании «Поворот налево» на 90° и «Поворот направо» на 90° (рисунок №1).

Умная пчела не продвигается на плоскости, а только разворачивается в ту или иную сторону на 90°. Это необходимо учитывать при составлении программы действий для робота. Игрушка обладает памятью на 40 шагов, что позволяет создавать сложные алгоритмы. Когда программа действий задана, нажимается кнопка «Запустить программу». После того, как робот выполнит поставленные ему задачи, необходимо нажать кнопку «Очистить память», в противном случае игрушка будет повторять ранее заданную программу. На одном коврике одновременно могут перемещаться до 4 роботов. Пчелок-роботов в комплекте 6 штук, и у них есть «домик» – Улей, в который они улетают, чтобы отдохнуть и набраться сил для новых приключений (улей представляет собой док-станцию с отдельными ячейками для подключения к ней программируемых роботов, для их зарядки от сети (рисунок №2)). Маленькая и прочная конструкция делает игрушку удобной для детской руки. Робот издает звуковые и световые сигналы, мотивируя ребенка на продолжение игры.



Рисунок 1



Рисунок 2

Образовательная деятельность осуществляется в форме игры, позволяющие овладевать основами программирования, проявлять инициативу и самостоятельность в среде программирования мини-роботов «Bee-bot», общении, познавательно-исследовательской и технической деятельности. Использование робота «Bee-bot» в образовательной деятельности помогает решать задачи речевого, познавательного, социально-коммуникативного, художественно – эстетического и физического развития; а также помогает развивать у детей память, воображение, творческие способности, логическое и абстрактное мышление (рисунок №3).

Педагогический потенциал робота Bee-Bot «Умная пчелка»



Рисунок 3

2. Практический этап.

А сейчас хочу вас познакомить с ковриками, которые использую в работе с детьми. В начале освоения простейших действий с роботом используется универсальное поле, состоящее из девяти клеток размером 15*15 см, в дальнейшем из 16 клеток. В нашем ДОУ приобретены коврики: геометрические фигуры (рисунок №4), ферма (рисунок №5), цифры (рисунок №6).

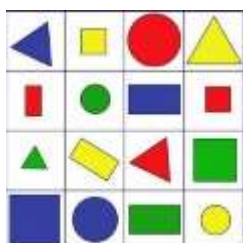


Рисунок 4



Рисунок 5

100

1	0	9	5
-	2	6	+
:	7	3	×
8	10	=	4

Рисунок 6

Мной был создан многофункциональный базовый коврик из плотной полиэтиленовой пленки (рисунок №7) на нём нет изображений, но он разделён на сектора (из 9 и 16 клеток). Один сектор, это 1 шаг пчёлки. Возможности этого коврика безграничны, он позволяет решать образовательные задачи по любой тематике (тематические каточки (рисунок № 8)). Ассортимент игровых полей-ковриков регулярно пополняется, кроме того, игровые поля можно создать самим в зависимости от цели занятия или интересов детей. Предлагаю и вам немного поиграть с мини-роботом и создать самим любой коврик или использовать картотеку игровых ситуаций (рисунок № 9).



Рисунок 7



Рисунок 8



Рисунок 9

Приступайте к заданию (выполняют задание). Молодцы! Спасибо!

Таким образом, мы видим, что использование в педагогической практике мини-робота Вее-Вот будет способствовать решению многих задач: повышение мотивации и индивидуализации обучения детей с развитие их творческих способностей и создание благоприятного эмоционального фона, развитие психических процессов, необходимых для интеллектуальной и речевой деятельности.

3. Заключительный этап.

Рефлексия по итогам работы групп.

Я предлагаю вам оценить мастер-класс, в котором вы только что приняли участие. Что было для вас новым, необычным? Что понравилось? Что вызвало определенные трудности? Спасибо за участие!

Список литературы:

1. Методические рекомендации к примерной основной образовательной программе дошкольного образования «Мозаика» /авт.-сост. В.Ю. Белькович, Н.В. Гребенкина, И.А. Килдышева. – М.: ООО «Русское слово – учебник», 2014. – 96 с.
2. Примерная основная образовательная программа дошкольного образования «Мозаика» / авт.-сост. В.Ю. Белькович, Н.В. Гребенкина, И.А. Килдышева. – М.: ООО «Русское слово – учебник», 2014. – 464 с.
3. Баранникова Н. А. Программируемый мини-робот «Умная пчела». Методическое пособие для педагогов дошкольных образовательных организаций Москва, 2014

Андреева Елена Вениаминовна, воспитатель
МБДОУ ПГО «Детский сад № 54»

«Фокус – естественные науки. Забавные механизмы. Танцующие птицы (Птицы в цирке)»

Возрастная группа: Подготовительная, дети седьмого года жизни.

Форма совместной деятельности: конструктивная, коммуникативная, игровая, познавательная, речевая.

Форма организации: фронтальная, подгрупповая, парная.

Учебно-методический комплект: От рождения до школы. Инновационная программа дошкольного образования. / Под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, Э. М. Дорофеевой. — Издание пятое (инновационное), испр. и доп. — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2019. — с. 336

Средства:

Наглядные: презентация «Птицы в цирке»

Литературные: загадки.

Оборудование: конструкторы «LEGO WEDO», проектор, экран, схемы.

Цели: создать условия для конструирования модели танцующих птиц, которые будут крутиться в разные стороны

Задачи образовательной программы	Задачи с учётом индивидуальных особенностей детей
1. Образовательные: 1. Научить детей анализировать модель танцующие птицы и самостоятельно применять полученные аналитические умения при конструировании. 2. Проверить умения применять полученные ранее знания и умения на практике: правильно соединять детали конструктора. 2. Развивающие: Развивать пространственное мышление, умение зрительно детализировать заданную модель, выделять его характерные особенности, основные части, устанавливать связь между их назначением и строением. 3. Воспитательные: воспитывать самостоятельность, взаимовыручку, целеустремленность.	Дети, которым необходимо оказать индивидуальную помощь в конструировании макетов. Могут выполнить дополнительные усложнённые задания при необходимости.

Технологическая карта

Этапы совместной деятельности	Содержание деятельности	Деятельность педагога	Деятельность детей	Планируемый результат
1. Мотивация к деятельности. Цель: Установка эмоционального отклика детей на предстоящую совместную конструктивную деятельность. (2 мин.)	- Здравствуйте, дети, у меня для вас есть загадка, послушайте внимательно: В цирке он смешнее всех. У него - большой успех. Только вспомнить остаётся Как тот весельчак зовётся...? (клоун) - Где мы можем увидеть клоуна? - Правильно, в цирке - Кто из был в цирке? - Кого там видели? - Какое у вас настроение, когда бываете в цирке	Приветствует детей. Загадывает загадку про клоуна, задает вопросы про цирк	Дети входят в кабинет, здороваются. Садятся за столы. Слушают педагога. Включаются в диалог.	Дети активно включаются в образовательный процесс. Воспитанники готовы к совместной, самостоятельной деятельности. Эмоционально отзывчивы. Умеет управлять поведением.
2. Задание. Выбор вида деятельности. Цель: Совместный анализ схемы	- Вы знаете, как называется сцена, на которой выступают цирковые артисты? (арена) - Какой она формы? - Посмотрите, как	На экране демонстрируются . Предлагает рассмотреть схему карусели,	Слушают педагога. Вступают в диалог с педагогом. Анализируют	Внимательно выслушивают конструктивные задачи, поставленные перед ними.

танцующих птиц. Прослушивание конструктивных задач. Определение конкретных действий. (5 мин.)	расположены места для зрителей. По секторам. Каждый сектор определённого цвета. (показ картинки фокусника) -Кто это? (фокусник) Что он делает? -Показывает фокусы, чудеса. -Что делает в цирке дрессировщик? -Дрессирует животных, ухаживает за ними, изучает их повадки и привычки, кормит. -Легко ли дрессировать животных? - Вы знаете, что можно дрессировать не только животных, но и птиц. - Я вам предлагаю сегодня превратиться в дрессировщиков и сконструировать своих птиц, которых вы будете дрессировать - как вы думаете, каких птиц можно встретить в цирке? - А какие птицы встречаются в цирке, надо загадки отгадать: В клетке целый день сидит. И под нос себе твердит, Но услышав двери скрип, Он кричит «Филипп-Филипп», Кеше пить быстрее дай, Кто же это -..... (Попугай.) Распустила крылья птица, И горит, и золотится. Из заморских к нам долин Этот хвост принес (Павлин.) Как зовут почтальона, которому адреса не пишут и на словах не говорят, а он всё-таки письма доставляет? (Голубь) -Сейчас мы с вами вспомним технику	рассказывает, из каких деталей состоит. Проводит физ. минутку.	заданную модель. Выполняют физ. минутку. Трудно, нужно терпение.	Целенаправленно анализируют модель. Способны принять решение в выборе вида деятельности. Объективно оценивают свои конструктивные способности. Умеют выбирать напарника для совместной деятельности.
--	---	---	--	---

	безопасности: 1. Не отвлекайтесь во время работы. 2. Работайте с деталями только по назначению. 3. Нельзя брать в рот 4. Смотрите за порядком на столе 5. Раскладывайте оборудование в указанном порядке. 6. При работе с ПК нельзя открывать программы, включать, выключать ПК без разрешения 7. Во время работы за компьютером нужно сидеть прямо. - Сейчас разомнем наши пальчики : Пальчиковая гимнастика: <i>Пой-ка, подпевай-ка: -</i> <i>Хлопаем в ладоши</i> <i>Десять птичек – стайка. -</i> <i>Растопыриваем пальцы на обеих руках</i> <i>Эта птичка – соловей, -</i> <i>Поочередно загибаем пальчики на правой руке начиная с большого</i> <i>Эта птичка – воробей.</i> <i>Эта птичка – совушка,</i> <i>Сонная головушка.</i> <i>Эта птичка – свистель,</i> <i>Эта птичка – коростель,</i> <i>Эта птичка – скворушка, -</i> <i>Поочередно загибаем пальчики на левой руке начиная с большого</i> <i>Серенькое перышко.</i> <i>Эта – зяблик.</i> <i>Эта – стриж.</i> <i>Эта – развеселый чиж.</i> <i>Ну, а эта – злой орлан. -</i> <i>Поднимаем обе руки вверх, пальцы в виде когтей</i> <i>Птички, птички – по</i>			
--	--	--	--	--

	<i>домам!</i> -Машем ручками, как крылышками, соединяем руки над головой- крыша - Теперь можно приступать, и конструировать наших танцующих птиц			
3.Практическая деятельность Цель: Применение полученных ранее знаний и умений на практике. Сборка. (18 мин.)	- Модель танцующие птицы вы будете выполнять по специальной схеме, которая лежит перед вами. - Дети, кому понадобится помощь, поднимите руку, я подойду и помогу вам. Также вы можете обратиться за помощью к своему соседу. Физминутка «Пингвины» видео У нас получился настоящий цирк!	Педагог оказывает помощь в сборке моделей при условии, если она кому-то понадобится.	Дети самостоятельно выполняют сборку конструкций моделей по готовой модели. Оказывают помощь друг другу в моделировании . При необходимости обращаются за помощью к педагогу.	Развивать аналитическое образное мышление, точность действий кистей ДНК, самостоятельность, взаимовыручку, упорство, испытание радости творчества
4.Самоконтроль. Открытие. Цель: рассмотреть и проанализировать изготовленные модели (3 мин.)	- Дети, кто уже сконструировал своих птиц, подключите их к ноутбуку и проверьте, крутятся ли они, воспользовавшись моей программой. Вы большие молодцы! У всех получилось! Вот здесь нужно провести экспериментирование с изменением вариаций ременной передачи. Теперь мы с вами проведем эксперимент. Можно ли ещё изменить работу модели «Танцующие птицы»? - Знаете ли вы, что приводит птиц в движение? (Система шкивов и ремней – ременная передача). - Чтобы модель работала лучше движению шкивов и ремней ничего не должно мешать. - Вы можете изменить направление движения птиц, используя другие	Педагог вместе с детьми рассматривает и проверяет работу	Дети показывают педагогу работу. Анализируют проделанную работу.	Умеют анализировать свои конструкции, находят свои ошибки, делают выводы, умеют объективно оценивать результаты деятельности других

	ремни и шкивы. – Как изменить направление вращения одного из шкивов на противоположный? (Перекрестный ремень) - Как сделать, чтобы одна птица вращалась быстрее? (Заменить один из шкивов меньшего размера – диаметр)			
5. Рефлексия. Цель: Самооценка результата. (1 мин.)	- Дети, что мы с вами сегодня конструировали? Кому понравилось конструировать птиц, похлопайте в ладоши? - Что понравилось особенно? - У кого были трудности, потопайте ножками	Педагог задаёт детям вопросы для самооценки.	Дети вступают в диалог, высказывают свои мнения о прошедшей конструктивной деятельности, оценивают результативность.	Способность оценить свою деятельность, выявлять возникшие трудности.
6. Открытость. Цель: Умение обсуждать и планировать дальнейшую совместную и индивидуальную деятельность (1 мин.)	- Дети, обязательно расскажите родителям, друзьям, про птиц в цирке. И у меня для вас есть раскраски, которые нужно обвести и раскрасить и вы узнаете, что мы будем конструировать на следующем занятии.	Обсуждает с детьми проект дальнейшей индивидуальной и совместной деятельности для итогового занятия.	Дети высказывают своё мнение. Планируют свою и совместную дальнейшую деятельность.	Овладение средствами общения и способами взаимодействия с взрослыми и сверстниками. Умение планировать и продолжать свою деятельность.

мастер-класс по теме «Использование технологии ТИКО-моделирование в речевом развитии детей дошкольного возраста»

Цель мастер-класса: знакомство педагогов с образовательной технологией «ТИКО – моделирования, и способами ее использования в речевом развитии детей дошкольного возраста.

Задачи мастер-класса:

- 1.Познакомить участников мастер-класса с применением технологии ТИКО-моделирования в обучении детей дошкольного возраста.
- 3.Практическое обучение педагогов применению технологии ТИКО- моделирования в обучении детей рассказыванию(пересказу) и т.д.
3. Рефлексия полученных результатов.

Оборудование: конструктор ТИКО, схемы для составления рассказа о выполненной(будущей) постройке, картотека технологических карт и схем для конструирования моделей.

Ход мастер-класса:

1.Подготовительно-организационный этап.

Проблема формирования речи у детей дошкольного возраста актуальна на сегодняшний день. Успешное решение этой задачи необходимо как для подготовки детей к предстоящему школьному обучению, так и для комфортного общения с окружающими.

Конструирование – это тот вид деятельности, который полностью отвечает интересам детей, их возможностям и способностям. В нем отражается окружающая действительность. В результате конструирования ребенок создает постройку. Продукт собственной деятельности или деятельности друзей вызывает у детей эмоциональный отклик, желание высказаться, обсудить поделиться впечатлениями, побуждает детей к оценке деятельности, стимулирует к практическому использованию – обыгрыванию, в результате чего активизируется, развивается речь. Конструирование является уникальной возможностью для дошкольников, обеспечивающей развитие речи, что необходимо для обучения в школе – обучение общению детей друг с другом в процессе конструирования, наравне и проявлением индивидуальности и творческого начала, приобретение опыта групповой творческой деятельности, и командной работы.

Таким образом, все вышеизложенное позволяет констатировать, что конструктивная деятельность, с теоретической точки зрения, является эффективным средством речевого развития дошкольников. И, это подтверждает мой опыт работы в данном направлении. Я активно внедряю конструктивную деятельность с целью повышения эффективности речевого развития дошкольников. В своей деятельности использую технологию «ТИКО– моделирования. Это уникальный развивающий материал, позволяющий разнообразить процесс развития речи у детей дошкольного возраста. Взаимодействуя с конструктором ТИКО, дети тренируют пальцы, развивая мелкую моторику. Это оказывает мощное воздействие на работоспособность коры головного мозга, а следовательно и на развитие речи.

. В составе «ТИКО» треугольники равносторонние, равнобедренные и прямоугольные, квадраты, прямоугольники, ромбы, параллелограммы, трапеции, пятиугольники, шестиугольники и восьмиугольники (рисунок №1).

Все детали конструктора соединяются между собой с помощью шарнирных соединений, позволяющих одной детали вращаться вокруг другой (рисунок № 2). В результате для ребенка становится наглядным процесс перехода из плоскости в пространство, от развертки – к объемной фигуре и обратно. Кроме того, появляется возможность конструирования бесконечного множества игровых фигур (от дорожки и забора до коттеджа, ракеты, корабля и т.п.) и геометрических объемных фигур (от трех-, четырех-, пяти-, шести-, восьмигранных призм и пирамид – до икосаэдров, додекаэдров и звезд Кеплера).



Рисунок 1



Рисунок 2

2.Практический этап.

Конструирование и обыгрывание сказки вносит разнообразие в жизнь ребенка в детском саду, дарит радость и является одним из самых эффективных способов воздействия на ребенка, в котором наиболее ярко проявляется принцип обучения: учить играя.

С этой целью я использую ТИКО - конструктор для постройки персонажей сказок, декораций. Это способствует развитию связной речи у детей. Пересказ сказки не по сюжетной картинке, а по объёмному образу декораций из конструктора, помогает ребёнку лучше осознать сюжет, что делает пересказ более развёрнутым, логичным, последовательным. Цель: научить ребенка соединять последовательно детали конструктора ТИКО и после сборки рассказать сказку.

Для этого я сама разрабатываю технологические карты:

Например: сказка «Три медведя» (конструирование по образцу). Конструирование по образцу заключается в том, что детям предлагают образцы построек, выполненных из конструктора, показывают способы их воспроизведения. В данной форме обучения обеспечивается прямая передача детям готовых знаний, способов действий. Используется подражательная модель, когда дети повторяют все этапы конструирования за воспитателем (рисунок № 3).

«Колобок» (конструирование по схеме). Конструирование объекта идёт по схематическому рисунку с устными пояснениями воспитателя. Эта форма приучает детей понимать, что на плоском схематическом изображении лежит отражение объёмного объекта, учит читать схемы и понимать соотношения схем и объектов (масштаб, пропорции и т. д.) (рисунок № 4).

«Заюшкина избушка» (плоскостное моделирование). Плоскостное моделирование - это построение на плоскости различных изображений из плоских геометрических фигур: треугольников, квадратов, прямоугольников, параллелограммов и т.д.(рисунок №5).



Рисунок 3

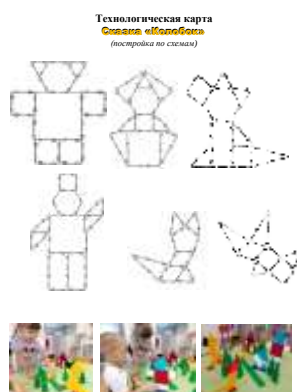


Рисунок 4



Рисунок 5

В процессе инсценировки сказки можно использовать различные предметы-заместители. Так же детям очень нравится конструирование по замыслу. Эта форма требует понимания абстрактных понятий, свойств и функционального назначения объектов. На этапе работы с этой формой конструирования дети переходят на уровень самостоятельного моделирования объектов (рисунок № 6).



Рисунок 6

Одним из приемов, которые значительно облегчают ребенку составление рассказа о постройке, является использование наглядных опорных схем. Они заметно упрощают задачи, делают высказывания дошкольника четкими, связными и последовательными. Опорные схемы выступают в роли плана-подсказки, значит, дошкольник может строить по ним свой рассказ. Для этого разработали и успешно применяю своей работе схемы: модель 4-х вопросов (рисунок № 7), схемы для составления рассказа о будущей постройке (рисунок № 8), схема для составления рассказа о выполненной постройке (рисунок № 9), схема для составления творческих рассказов с признаками объектов (рисунок №10).

А сейчас вам



Рисунок 7



Рисунок 8



Рисунок 9



Рисунок №10

предлагаю немного поиграть. Для этого нам нужно разделиться на группы. Я вам раздам схемы, которые будем с вами воспроизводить (можно без схем по замыслу). Нам нужно не только собрать, но и обыграть.

Приступайте к заданию (выполняют задание). Молодцы! Спасибо!

Таким образом, работа по развитию речи с применением технологии ТИКО – моделирование является примером инновационного подхода в педагогике, в полной мере отвечающего требованиям современной системы образования и воспитания.

Рефлексия по итогам работы групп.

Я предлагаю вам оценить мастер-класс, в котором вы только что приняли участие. Что было для вас новым, необычным? Что понравилось? Что вызвало определенные трудности?

Спасибо за участие3. *Заключительный этап.*

Список литературы

- 1.О.А. Трофимова, О.В. Толстикова Развитие речи детей дошкольного возраста посредством современных конструкторов.- Министерство общего и профессионального образования Свердловской области; ГАОУ ДПО СО «ИРО», 2017. -66с.
- 2.Ушакова О.С. Развитие речи дошкольников – М., 2001. -240с.
- 3.Фешина Е.В. Лего – конструирование в детском саду. - М., Творческий центр,2012.
4. Шайдунова Н.В. Развитие ребенка в конструктивной деятельности: Справочное пособие. - М.: ТЦ Сфера, 2008.-128с

Конспект НОД по развитию речи с использованием робототехнического набора MatataLab “Путешествие с Мататой” (старшая группа с 5 до 6 лет)

Интеграция образовательных областей:

- Развитие речи;
- Познавательное развитие;
- Социально - коммуникативное.

Цель: развитие коммуникативных способностей детей с помощью программируемого конструктора “MatataLab”.

Задачи:

Обучающие:

1. Познакомить детей с основами программирования, развивать конструкторские навыки, логику, уверенность в себе;
2. Совершенствовать умение двигаться в заданном направлении и определять его словами: вперед, назад, направо, налево;

Развивающие:

3. Составлять рассказ о картинкам в определенной последовательности;
4. Подбирать слова на определенный звук;
5. Развивать мелкую моторику;

Воспитательные:

6. Воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми.

Предварительная работа:

Игры с конструктором MatataLab, игры на ориентировку в пространстве, дидактические игры “Найди по описанию”, “Опиши предмет”, “Какой, какая, какое?”, “Составь рассказ по картинке”

Место проведения : музыкальный зал

Ход: Дети заходят в зал.

Воспитатель:

Придумано кем – то просто и мудро

При встрече здороваться

- Доброе утро!

- Доброе утро солнцу и птицам!

- Доброе утро приветливым лицам!

Воспитатель:

- Ребята, посмотрите. Что это?

Дети:

- Сундук!

Воспитатель:

- А на сундуке конверт. Давайте разгадаем для кого оно

(ШИФР – Ребятам 9 группы) открываем конверт в нем “карта памяти” ставим ее в компьютер – видеообращение от Буквоежки.

- “Здравствуйте, ребята! Меня зовут Буквоежка, я очень много знаю всего на свете и хочу поделиться своими знаниями с вами. Вот только кодовые ключи от сундука, в котором хранятся знания, я потерял. Найдите их, ребятки, и все знания будут в ваших руках”

- Ребята вы хотите открыть сундук?

Дети: - Да!

Воспитатель:

- Тогда давайте разомнем наши ручки и приступим к выполнению заданий.

Массаж пальцев эластичным кольцом Су - Джок

Раз – два – три – четыре – пять /разгибать пальцы по одному/

Вышли пальцы погулять

Этот пальчик самый сильный, самый толстый и большой.

Этот пальчик для того, чтоб показывать его.
 Этот пальчик самый длинный и стоит он в середине.
 Этот пальчик безымянный, он избалованный самый.
 А мизинчик, хоть и мал, очень ловок и удал.

Воспитатель:

- Чтобы найти первый ключ, мы должны выполнить первое задание, а какое это задание мы узнаем, как только выложим программу на конструкторе. Присаживайтесь за столы.

ПРОГРАММА 1 (ребенок рассказывает, как выложить программу)

СТАРТ!



Воспитатель:

Задание №1 “Найди по описанию”

- Ребята, вы должны найти в контейнерах то – что вам загадано, согласно описанию.

Медведь (контейнер с манкой)

Это животное живет в лесу.

Он косолапый, большой, мохнатый.

Летом наедается, зимой в берлоге высыпается.

Машинка (контейнер с песком)

Это наземный транспорт. У нее четыре колеса.

Есть руль. Она желтого цвета.

Лягушка (контейнер с ячкой)

Это земноводное можно найти где угодно, и на суше и в воде.

Она прыгает, ее цвет зеленый.

У нее длинный язык, питается комарами, мошками.

Собака (контейнер с макаронами)

Домашнее животное. Дружит с хозяином, сторожит дом.

Громко лает.

Вопросы к детям: что (кто) это?, где обитает медведь (лягушка)? к каким животным относится собака?, какую пользу приносит лягушка?

Молодцы ребята, вы справились с заданием, первый ключ нашли под контейнером с манкой.

Воспитатель:

- Чтобы найти второй ключ нам необходимо выполнить второе задание, а какое это задание мы узнаем, как только выложим программу на конструкторе. Присаживайтесь за рабочие столы.

ПРОГРАММА 2 (ребенок рассказывает, как выложить программу)

СТАРТ!

Задание №2 “Составь рассказ по картинкам”

- Ребята, я давайте разделимся на две команды по 4 человека. Каждой команде я даю набор картинок. Составьте рассказ, используя, все 4 картинки команды.



Молодцы ребята, вы справились с заданием и нашли второй ключ.

Воспитатель:

- Чтобы найти третий ключ нам необходимо выполнить третье задание, а какое это задание мы узнаем, как только выложим программу на конструкторе. Присаживайтесь за рабочие столы.

ПРОГРАММА 3 (ребенок рассказывает, как выложить программу)

СТАРТ!

Задание №3 “Восстанови цветик - семицветик”

- Ребята, я вам предлагаю цветок с определенным звуком О, У, В, М вам нужно выбрать картинки, которые начинаются на этот звук. И приклеить эти картинки на лепестки.



Молодцы ребята, вы справились с заданием, третий ключ спрятался за звуком М

Воспитатель:

- Чтобы найти четвертый ключ нам необходимо выполнить четвертое задание.

Задание №4 “Нарисуй картинку”

С помощью конструктора выкладываем программу.

ПРОГРАММА 4 (ребенок рассказывает, как выложить программу)

СТАРТ!

Воспитатель:

- У всех получился рисунок?

- Да!

- Молодцы ребята! Четвертый ключ находится под сундуком!

- Давайте откроем сундук и посмотрим, что же в нем лежит!

- Это энциклопедия! И она теперь ваша!

*Рукавичникова Валерия Андреевна, воспитатель
МБДОУ ПГО «Детский сад № 54»*

Тема: « Карусель» Забавные механизмы

Возрастная группа: старшая группа

Форма совместной деятельности: конструктивная, коммуникативная, игровая, познавательная, речевая.

Форма организации: фронтальная, подгрупповая, парная.

Учебно методический комплект: От рождения до школы. Инновационная программа дошкольного образования. / Под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, Э. М. Дорофеевой. — Издание пятое (инновационное), испр. и доп. — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2019. — с. 336

Средства:

Наглядные: презентация «Карусели », готовая модель карусели

Литературные: загадка про карусель, детская песня « Карусель»

Оборудование: конструкторы «LEGO WEDO», проектор, экран.

Цели: конструирование карусели по схеме с творческим заданием

Задачи образовательной программы	Задачи с учётом индивидуальных особенностей детей
1. Образовательные: 1.Научить детей анализировать модель карусели и самостоятельно применять полученные аналитические умения при конструировании. 2. Проверить умения применять полученные ранее знания и умения на практике: правильно соединять детали конструктора. 2. Развивающие: Развивать пространственное мышление, умение зрительно детализировать заданную модель, выделять его характерные особенности, основные части, устанавливать связь между их назначением и строением. 3. Воспитательные: воспитывать самостоятельность, взаимовыручку, целеустремленность.	Дети, которым необходимо оказать индивидуальную помощь в конструировании макетов. Могут выполнить дополнительные усложнённые задания при необходимости.

Этапы совместной деятельности	Содержание деятельности	Деятельность педагога	Деятельность детей	Планируемый результат
1.Мотивация к деятельности. Цель: Установка эмоционального отклика детей на предстоящую совместную конструктивную деятельность. (2 мин.)	- Здравствуйте, дети, у меня для вас есть загадка, послушайте внимательно: Ой, несусь, кружусь, верчусь До мурашек в теле Но не сколько не боюсь Быстрой...(карусели) -Молодцы, правильно это карусель. Слайд 1(карусель) Дети, скажите, а вы катались на карусели? А с кем вы катались? Вы не испугались? Как вы думаете, какие бывают карусели? Карусели быстрые или медленные ? Посмотрите пожалуйста какие бывают карусели. Слайд 3 -Все они разные, яркие, а самое главное поднимают настроение не только детям но и взрослым.	Приветствует детей. Загадывает загадку про карусель, задает вопросы про то видели ли они и катались ли на каруселях	Дети входят в кабинет, здороваются . Садятся за столы. Слушают педагога. Включаются в диалог.	Дети активно включаются в образовательный процесс. Воспитанники готовы к совместной, самостоятельной деятельности. Эмоционально отзывчивы. Умеет управлять поведением.

2. Задание. Выбор вида деятельности. Цель: Совместный анализ схемы карусели. Прослушивание конструктивных задач. Определение конкретных действий. (4 мин.)	-Посмотрите, к нам пришли наши друзья Маша и Макс слайд 12 . Только они почему то без настроения Они поделились печальной новостью. У них на детской площадке стоит одна, но уже совсем старенькая карусель. И они хотят что бы мы все с вами дружно построили карусель Как вы думаете из чего можно ее построить ? Мы сконструируем карусели для их площадки что бы на ней играло много детей. Поможем Маше и Максу? Дети , я думаю что у нас все карусели будут одинаковыми , но что бы было интересней я предлагаю что бы вы к своей карусели добавили что ни будь своё . Вы можете добавить детали , сделать сидения похожих на животных, сделать калитку , сконструировать лавочки и поставить возле своей карусели. По фантазируйте. -Сейчас мы с вами вспомним технику безопасности: 1.Не отвлекайтесь во время работы. 2.Работайте с деталями только по назначению. 3.Нельзя брать в рот 4 Смотрите за порядком на столе 5. Раскладываете оборудование в указанном порядке. 6. При работе с ПК нельзя открывать программы, включать, выключать ПК без разрешения 7. Во время работы за компьютером нужно сидеть прямо.	На экране демонстрируются разные карусели. Предлагает рассмотреть схему карусели, рассказывае т, из каких деталей состоит. Проводит физ. минутку.	Слушают педагога. Вступают в диалог с педагогом. Анализируют заданную модель. Выполняют физ. минутку.	Внимательно выслушивают конструктивные задачи, поставленные перед ними. Целенаправленно анализируют модель. Способны принять решение в выборе вида деятельности. Объективно оценивают свои конструктивные способности. Умеют выбирать напарника для совместной деятельности.
--	---	--	--	---

	-Сейчас разомнем наши пальчики : <i>Эти пальчики щипают</i>, Большим и указательным пальцем щипаем ладонь другой руки <i>Эти пальчики гуляют</i>, Указательный и средний "идут" по другой руке. <i>Эти - любят поболтать</i>, Средний и безымянный шевелятся, трутся друг об друга (шурша). <i>Эти - тихо подремать</i>, Безымянный и мизинец прижимаем к ладони. <i>А большой с мизинцем братцем Могут чисто умываться</i>. Крутим большим пальцем вокруг мизинца. Теперь можно приступать, и конструировать наши веселые и быстрые карусели!			
3.Практическая деятельность Цель: Применение полученных ранее знаний и умений на практике. Сборка. (16 мин.)	- Дети, кому понадобится помощь, поднимите руку, я подойду и помогу вам. Также вы можете обратиться за помощью к своему соседу. Физминутка Раз - подняться, потянуться, (Потянулись.) Два - согнуться, разогнуться, (Прогнули спинки, руки на поясе.) Три - в ладоши три хлопка, (Хлопки в ладоши.) Головою три кивка. (Движения головой.) На четыре - руки шире, (Руки в стороны.) Пять - руками помахать, (Махи руками.) Шесть — на место сесть опять. (Присели.) Посмотрите какие необычные карусели получились и все разные. Маше и Максиму очень нравятся карусели они говорят большое спасибо У нас получился настоящий парк!	Педагог оказывает помощь в сборке моделей при условии, если она кому-то понадобится .	Дети самостоятельно выполняют сборку конструкций моделей по готовой модели. Оказывают помощь друг другу в моделировании. При необходимости обращаются за помощью к педагогу.	Развивать аналитическое образное мышление, точность действий кистей ДНК, самостоятельность, взаимовыручку, упорство, испытание радости творчества

4.Самоконтроль Цель: рассмотреть и проанализировать изготовленные модели (1 мин.)	-Дети, кто уже сконструировал карусель проверьте, крутятся ли она. Вы большие молодцы! У всех получилось !	Педагог вместе с детьми рассматривает и проверяет работу карусели	Дети показывают педагогу работу ветряных мельниц. Анализируют проделанную работу.	Умеют анализировать свои конструкции, находят свои ошибки, делают выводы, умеют объективно оценивать результаты деятельности других
5. Рефлексия. Цель: Самооценка результата. (1 мин.)	-Скажите кто к нам обращался за помощью? -Дети, что мы с вами сегодня конструировали? Кому понравилось конструировать карусель похлопайте в ладоши? - Что понравилось особенно? - У кого были трудности потопайте ножками	Педагог задаёт детям вопросы для самооценки.	Дети вступают в диалог, высказывают свои мнения о прошедшей конструктивной деятельности, оценивают результативность.	Способность оценить свою деятельность, выявлять возникшие трудности.
6. Открытость. Цель: Умение обсуждать и планировать дальнейшую совместную и индивидуальную деятельность (1 мин.)	-Дети, обязательно расскажите родителям, друзьям, про то какие карусели бывают. И у меня для вас есть рисунки загадки, по точкам вы их обведете и узнаете что мы будем конструировать на следующем занятии.	Обсуждает с детьми проект дальнейшей индивидуальной и совместной деятельности и для итогового занятия.	Дети высказывают своё мнение. Планируют свою и совместную дальнейшую деятельность.	Овладение средствами общения и способами взаимодействия с взрослыми и сверстниками. Умение планировать и продолжать свою деятельность.

«Основы робототехники для дошкольников»

Робототехнический набор «MATATALAB PRO SET» - это набор для изучения основ алгоритмики и программирования, в который входит: башня, робот, базовый набор кнопок действий, 3 карты для выполнения заданий, буклет с инструкцией. Набор предназначен для формирования когнитивных навыков и развития логического мышления у детей от 4 до 9 лет. Дети наиболее эффективно приобретают необходимые навыки и знания в процессе игровой деятельности, используя основные органы чувств (свои руки, глаза и уши).



Что развивает MatataLAB?

- **Логику** (Дети сами решают, каким путем им прийти к цели. Играя, они делают ошибки и учатся на них);
- **Программирование** (Дети учатся взаимодействовать с роботом и постигают основы программирования);
- **Математические представления** (ищут оптимальные пути к цели, параллельно изучая основы математики);

Возможности и использование в работе с детьми:

С помощью пластмассовых блоков интуитивно понятными символами составляется определенная программа. Блоки располагаются в желаемой последовательности на специальном поле, в зоне видимости камеры управляющей башни. При нажатии на кнопку старта на контрольной панели, камера на управляющей башне считывает составленную программу, и она передаётся в робота. После этого робот начинает действовать согласно полученным командам.

«Путешествие по достопримечательностям родного города» (с использованием робототехнического набора «MATATALAB PRO SET»).

Цель: Закрепление знаний детей о достопримечательностях города Полевского

Задачи:

- развивать у детей любознательность, интерес к родному городу;
- уточнить знания детей о родном городе, его достопримечательностях;
- воспитывать чувство гордости за свой город.

Оборудование: карта с карточками (игровое поле), робототехнический набор «MATATALAB PRO SET», ноутбук, видеоролики и фотографии.

Ход занятия:

Воспитатель: Ребята, у каждого человека есть своя маленькая Родина – это город, деревня, село, где он родился. Наша общая великая Родина состоит из множества маленьких уголков. Как называется наша страна, в которой мы живем?

Дети: отвечают.

Воспитатель: Мы сегодня поговорим о нашей малой Родине, о нашем городе, в котором мы живем. Как называется наш город?

Дети: ответ.

Воспитатель: Я вам хочу предложить прямо здесь и сейчас отправиться в увлекательную экскурсию по нашему городу. По всем нашим достопримечательностям. Хотели бы вы, отправиться на экскурсию?

Дети: ответ.

Воспитатель: В этом нам поможет наш помощник, робот – МАТАТА. Ребята, где мы сейчас находимся, посмотрите на карту. *(Дети находят детский сад)*

Воспитатель: Нам нужно добраться до первой достопримечательности. Давайте зададим направление! Составьте схему из блоков со стрелками и задайте путь роботу.

Дети: задают направление роботу, вкладывая блоки со стрелками на панель.

Воспитатель: открывает карточку (Азов гора). - Кто понял, что это за место? Давайте посмотрим на экран (видеоролик про гору). – Чем достопримечательна эта гора?

Дети: ответ.

Воспитатель: Я предлагаю отправиться дальше! Куда мы пойдем? Задайте направление роботу.

Дети: задают направление роботу, вкладывая блоки со стрелками на панель.

Открывают карточку (памятник П.П. Бажова).

Воспитатель: - ребята, что это за место?

Дети: дают ответ.

Воспитатель: Павел Петрович Бажов прославился как автор «Уральских сказов». О ком, или о чем Павел Петрович писал свои сказы? *(Ответы детей)*. Представляете ребята П.П. Бажов написал около 60 сказов! Давайте посмотрим, как жил Павел Петрович Бажов

Воспитатель: ну а нам пора двигаться дальше. Задавайте направление роботу.

Дети: задают направление роботу, вкладывая блоки со стрелками на панель.

Воспитатель: ребята, куда мы пришли? Этот музей посвящен истории нашего города. Представляете ребята, там есть много образцов малахита и других красивых камней и минералов, найденных на Азов горе. А еще там есть Бажовский зал, где расположен макет дома, в котором жили семья П.П.Бажова, самые первые книги написанные Павлом Петровичем, их фотографии. А еще там есть коса «Хозяйки медной горы», представляете? Ее нашли очень давно археологи, на глубине 300 метров (это очень много). Там есть красивые витражные окна. Много разных работ, выполненных нашими мастерами. В этом музее стоит побывать каждому. Музей посещает ежегодно около 5 тысяч человек *(смотрят на экран)*.

- Ребята, вы, наверное, устали? Какой длинный путь по городу мы уже проделали вместе с нашим роботом Мататой и сколько достопримечательностей посетили. Я думаю, что нам пора отдохнуть и размяться!

Физкультминутка

Мы по улице гуляем,	шаги на месте
Сами вывески читаем.	наклоны головы влево, вправо
Вот четыре буквы: «Воды»,	загибание пальцев левой руки
Вот еще четыре: «Моды»,	загибание пальцев правой руки
«Воды», «Моды», «Лимонад»!	приседания
Мы читаем все подряд.	хлопки руками спереди-сзади
Вот блестит белее снега,	наклоны влево-вправо
Слово горькое «Аптека».	повороты влево-вправо
Рядом сладкие слова,	прыжки на месте
- Фрукты, пряники, халва.	
Хорошо чуть-чуть размяться,	шаги на месте
Снова будем заниматься!	

Воспитатель: вот мы и отдохнули! Ну а теперь пора двигаться дальше. Задавайте направление роботу.

Дети: задают направление роботу, вкладывая блоки со стрелками на панель.

Воспитатель: Ну а теперь мы с вами добрались до «Северской Домны».

Воспитатель: послушайте историю об этом интересном месте. История фабрики началась очень давно. Когда-то там выпускали железные детали для всего Урала. Эта фабрика работала очень

долго. Но шло время, фабрика стала разрушаться. Ее хотели даже было разрушить совсем, но решили оставить, как достопримечательность нашего города и сделать из фабрики музей. Сейчас посетить этот музей может абсолютно каждый человек, едут люди, чтобы посмотреть на него со всей страны. В музее проходят не только выставки, но и концерты и разные деловые встречи. А кто был на мероприятии «Ночь музеев»? Что можете рассказать про это место? (фотографии музея выходят на экран)

Дети: отвечают на вопросы.

Воспитатель: А я предлагаю продолжить нашу с вами экскурсию! Задавайте направление роботу.

Дети: задают направление роботу, вкладывая блоки со стрелками на панель.

Воспитатель: Посмотрите ребята, что изображено на картинке? Вам знакомо это место. Как оно называется?

Дети: отвечают.

Воспитатель: что вы можете рассказать про памятник солдату?

Дети: рассказывают.

Воспитатель: ребята, наше путешествие подошло к концу. Вам понравилось? Какие достопримечательности, вы посетили вместе с роботом? А какая была самой интересной? Почему?

Дети: отвечают.



*Черепанова Светлана Валерьевна, воспитатель
МБДОУ ПГО «Детский сад №69 комбинированного вида»*

Конспект игры - викторины с использованием робототехнического набора «Matatalab» «Дорогами Победы» в подготовительной группе

Цель: знакомство детей с героическими страницами истории России посредством использования робототехнического конструктора «Matatalab»

Задачи:

- ✓ расширять знания о событиях ВОВ 1941-1945 гг., о героическом прошлом народа;
- ✓ развивать любознательность, кругозор, логическое мышление, память, внимание, связную речь, умение слушать, отвечать на вопросы полными предложениями;
- ✓ развивать умения взаимодействовать с роботом «Matatalab» и постигать основы программирования, рисования;
- ✓ воспитывать уважение к памяти воинов – победителей, к традиции преемственности поколений.

Материалы: экран, ноутбук, видеозапись, иллюстрации, картины о ВОВ, военная техника, ребусы, робот «Matatalab», приглашение, подарки, сделанные детьми для гостей.

Место проведения: музыкальный зал.

Ход: Дети заходят в музыкальный зал. В зале оформлен мини музей военной техники времен Великой Отечественной войны. Они рассматривают экспонаты и среди них находят конверт с приглашением, читают:

*Уважаемые, ребята группы «Солнышко»!
В связи с победой в военно-патриотической игре «Зарница» приглашаем Вас, как
знатоков истории Великой Отечественной войны, принять участие в викторине
«Дорогами Победы».*

Воспитатель: Хотите принять участие в викторине?

Дети: да

Воспитатель: Чтобы начать игру вам нужно разгадать ребусы о ВОВ.



Дети: разгадывают ребусы и представляют свои ответы всем присутствующим.

Воспитатель: Молодцы! Все отлично справились с разминкой. А сейчас внимание на экран. Перед вами два портрета. Назовите, пожалуйста, кто изображен на них?

1- **Георгий Константинович Жуков – Главнокомандующий Красной Армии, маршал Советского Союза.**

2- **Булатов Александр Леонидович – Главнокомандующий военно -патриотической игры «Зарница», капитан 3 ранга.**



Дети: называют, кто изображен на портретах.

Воспитатель: Молодцы! Справились с первым заданием. А мы продолжаем. Внимание на экран. (на экране снято видео-задание)

«Дорогие, ребята!

Не буду представляться, так как мы с вами хорошо знакомы. Вы большие молодцы, что интересуетесь историей, помните и чтите память тех, кто не вернулся с фронтов ВОВ. Я учился в городе Ленинграде, теперь это Санкт-Петербург. Во время ВОВ этот город был блокирован фашистами, продукты не поставлялись, люди умирали от голода и холода.

Единственный путь доставки продовольствия был по Ладожскому озеру. Это была дорога жизни. По этой дороге шли машины с продуктами, но не все машины дошли до цели. Фашисты делали авианалеты, обстреливали из пушек этот путь.

Предлагаю Вам пройти по дороге жизни и совершить героический поступок, как это делали ваши прадеды во время войны и доставить населению Ленинграда продукты, чтобы люди могли дальше бороться с фашистами и защищать страну.

Желаю успехов!»

Воспитатель: для выполнения этого задания, просьба подойти к столам, где Вас ждет робот «Matatalab».

- Перед Вами карты – схемы, с помощью которых Вы должны помочь роботу найти безопасный путь и доставить продовольствие в городе.

Дети: работают парами за столом

Воспитатель: Ребята, были на фронте и минуты отдыха, от которых солдатам становилось тепло и радостно на душе. И мы с вами тоже отдохнем сейчас.



(проводиться музыкальная физкультминутка)

Воспитатель: А наши роботы тоже умеют петь и танцевать. Давайте покажем музыкальные способности наших роботов. Для этого выберите, пожалуйста, карту – схему.



Дети: работают парами за столами.

Воспитатель: Ребята, Вы заслуживаете аплодисментов за такие радостные минуты. А мы продолжаем. Внимание на экран. **(на экране демонстрируется видео-задание)**

«Здравствуйте, юные знатоки! Вас приветствует Военно-патриотический клуб десантного профиля «Ратник» имени кавалера ордена Ленина лейтенанта Хамита Нафикова. Перед Вами Знамя Победы. Вы видите на нем изображение серпа и молота. А что изображено на закрытом участке знамени?»

(На закрытом участке – изображена звезда)

Воспитатель: Предлагаю Вам с помощью робота нарисовать недостающий элемент на Знамени Победы.



Дети: работают парами за столом.

Воспитатель: Молодцы, ребята! Вы достойно справились со всеми заданиями, и я думаю, что вы будете достойными защитниками нашей Родины.

Несколько лет назад появилась очень хорошая традиция. В День Победы люди прикалывают на одежду Георгиевскую ленточку в знак памяти о боевых заслугах нашего народа.

- Ребята, а какие цвета на георгиевской ленточке? Что они означают?

Дети: черный – дым, оранжевый - огонь

- Правильно, я хотела бы поделиться с Вами такими же ленточками, чтобы вы гордились и помнили о

боевых подвигах ваших прадедов. **(детям прикалывается Георгиевские ленточки)**

И в заключение хочется поздравить всех с наступающим праздником Победы и подарить Вам стихотворение Вячеслава Лобанова «Память – совесть живых» в исполнении Олеси Журавлевой.

«Память – свыше знаменье,
Где иные миры,
И ничто не изменит
Правил вечной игры.
Память душу нам будит,
То затишье, то вихрь...
Дольше помните, люди!
Память – совесть живых»

«Путешествие робота Ботли по городу Полевскому» (интерактивная игра с программируемым роботом Ботли)

Для многих детская робототехника ассоциируется с легким конструированием и набором Lego Wedo, но существует большое количество других конструкторов, программируемых роботов, компьютерных обучающих игр, которые привлекают внимание детей и помогают разнообразить занятия.

Программирование развивает логическое мышление, внимание, память, также закрепить перечисленные навыки помогают различные игры и пособия: мемо, танграмм, задачи со спичками, лабиринты и др.

Основой робототехники является алгоритмика, т.е. умение выстраивать цепочку действий, выполнение которых роботом приведет к желаемому результату. Для первых шагов идеально подходят простейшие роботы, такие как [Робомышь](#) или Bee bot, которые дополнительно способствуют развитию пространственного воображения.

Дети 4-5 лет с удовольствием играют с мышкой и помогают ей добраться до заветного сыра, выстраивая необходимую программу.

Постепенно задания усложняются и малышам уже под силу управлять более сложными роботами. Они знакомятся с понятием "цикл", учатся сокращать длинные алгоритмы, соответственно меняются и роботы.

Если говорить о роботе Ботли, то по сравнению с Робомышкой, он имеет еще ряд интересных функций, например объезжает препятствия. К тому же оснащен съемными ручками, которые позволяют ему переносить предметы.

Предлагаем вашему вниманию пример интерактивной игры с использованием робота Ботли **«Путешествие робота Ботли по городу Полевскому»**.

Цель: Развитие у детей алгоритмических способностей, с помощью кодирования робота Ботли

Целевая аудитория: дети старшего дошкольного возраста.

Количество участников: от 2 до 5 человек.

Задачи:

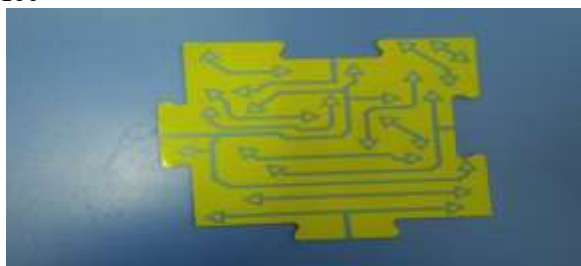
- Формировать представление о программировании
- Развивать интерес к построению алгоритмов
- Воспитывать интерес к достопримечательностям родного города

Необходимое оборудование:

- Программируемый интерактивный робот Ботли или робо-мышь
- 4 листа ватмана с нанесенной сеткой размером 15*15 см
- Картинки с достопримечательностями города
- игральные кубики
- карточки для построения алгоритма
- карточки 15*15 см синего и зеленого цвета

Условные обозначения:

Лес



Болото



Легенда:

«Робот Ботли приехал к нам в город и хочет познакомиться с нашими достопримечательностями, но путешествовать он может только по специальному полю и с нашей помощью. Мы должны закодировать каждый его шаг, чтобы он добрался до цели...»



«...Всем хочется помочь Ботли. Поэтому мы будем по очереди кидать кубики, какое число выпадет, такое количество шагов нужно задать роботу с помощью пульта...»



«...Прежде чем давать ему команду, нужно выстроить из карточек правильный алгоритм шагов Ботли, а затем этот алгоритм закодировать в пульт. Нужно быть очень внимательным, чтобы робот не попал в болото или в лес. Если он туда попадет, то придется движение начать сначала...»



Когда робот заедет на карточку с достопримечательностью, педагог или дети рассказывают о ней.



Победит тот, кто безошибочно покажет роботу больше достопримечательностей



Если есть 2 робота, то можно устроить соревнования между двумя командами, кто посетит больше достопримечательностей или доедет первым до соперника



4 лот

«Поделки из 3D ручки вместе с дошкольниками»

*Безручко Виктория Владимировна, воспитатель
МБДОУ ПГО «Детский сад № 43 общеразвивающего вида»*

Плоскостное и объемное моделирование с помощью 3D ручки

В старшем дошкольном возрасте работа по развитию координации движений руки и мелкой моторики должна стать важной частью подготовки ребенка к школе. Уровень развития мелкой моторики – один из показателей интеллектуальной готовности ребенка к школьному обучению. Обычно ребенок, имеющий высокий уровень развития мелкой моторики, умеет логически рассуждать, у него достаточно хорошо развиты память, мышление, внимание, связная речь.

Работа с 3D ручкой – одна из интересных, неординарных форм развития мелкой моторики. Движения при работе с 3D ручкой – полезное занятие для пальчиков, так как развитие мелкой моторики рук у детей напрямую связано с развитием речи и мышления. Работа с 3D ручкой – это своего рода упражнения, оказывающие помощь в развитии тонких дифференцированных движений, координации, тактильных ощущений детей. Наши рецепторы (тонкие окончания чувствующих нервов, расположенные в мышцах) – это маленькие, чуткие исследователи, особые воспринимающие устройства, с помощью которых дети ощущают мир вокруг себя. На кончиках пальцев находятся нервные окончания, которые связаны с центрами головного мозга, влияющими на формирование речи человека. Значительную часть коры головного мозга занимают представления наших рук. Тонкие движения руки при работе с 3D ручкой способствуют развитию внимания, мышления, памяти, зрительного и слухового восприятия. При выполнении различных действий с 3D ручкой решается большая часть мыслительных задач – рука действует, а мозг фиксирует ощущения, соединяя их с зрительными, слуховыми и обонятельными восприятиями в сложные, интегрированные образы и представления. Чем больший запас проб и действий в своем опыте накопит ребенок, тем скорее он перейдет к более высокому уровню развития мышления: наглядно – образному. Это значит, что чем больше ребенок умеет, хочет и стремится делать руками, тем он умнее и изобретательнее.

Выполнение движений пальцами в процессе работы с 3D ручкой индуктивно приводит к возбуждению в речевых центрах головного мозга и резкому усилению согласованной деятельности речевых зон, что, в конечном счете, стимулирует развитие речи.

Одновременно с развитием речи происходит развитие и остальных психических процессов, таких, как память, внимание, мышление.

Упражнения с 3D ручкой создают благоприятный эмоциональный фон.

При работе с 3D ручкой ребенок учится концентрировать внимание и правильно его распределять в процессе работы.

Если движения ребенка сопровождать словами, то усилится контроль, за их выполнением.

Развивается память: ребенок учится запоминать определенное положение рук и последовательность движений.

В процессе этой деятельности у ребенка развивается воображение и фантазия.

В результате этого вида деятельности, кисти рук и пальцы приобретают силу, хорошую подвижность и гибкость, что облегчит в дальнейшем освоение ребенком навыков письма.

За два года, мы с моими выпускниками очень часто использовали 3D ручку для оформления группы (ко дню перелетных птиц нарисовали синицу, воробья, сороку, снегиря; клумба для бабочек), для изготовления подарков родным (открытка с сердцем 3D ручкой ко дню матери), для создания макетов (рыбки для макета аквариума, как бабочка маскируется от врагов).



*Березина Ольга Юрьевна, воспитатель
Чупракова Мария Александровна, воспитатель
МБДОУ ПГО «Детский сад № 53»*

Мастер-класс «Строгий светофор»

Использование современных устройств в работе с дошкольниками – это не роскошь, а неотъемлемая часть воспитательно - образовательного процесса. Именно они насыщают детей новыми знаниями, а также развивают творческие и интеллектуальные способности дошкольника. Актуальность использования 3D ручки состоит в том, что дети шаг за шагом отрабатывают и постигают навыки создания трёхмерных моделей, а также формируют фундамент для создания объёмных картин, арт-объектов, различных предметов в интерьере, для создания объёмных моделей построек. Актуальность использования 3D ручки состоит в том, что дети шаг за шагом отрабатывают и постигают навыки создания трехмерных моделей.

Новизна. Работа с 3D – одно из самых популярных направлений в работе с детьми дошкольного возраста. Технология 3D моделирования позволяет детям овладевать техникой конструирования, создавать трехмерные модели, развивать пространственное мышление. А также 3D моделирование позволяет заложить основы робототехники.

Цель: изготовление пластиковой модели игрушки с помощью 3D ручки.

Задачи:

1. Вовлечь детей в творческую деятельность изготовления 3D поделки.
2. Обучить приемам изготовления поделки с помощью 3D ручки.

Материал и оборудование:

- 3D ручки,
- ABS пластик различных цветов,
- лекала для изготовления поделки.
- столы, электрические розетки, ножницы.

Прогнозируемый результат:

Дидактическая игра «Строгий светофор»; изготовление объемной поделки и плоскостных деталей.

Возрастная группа: дети 6-7 лет.

Практическая значимость: данную интерактивную дидактическую игру можно использовать в совместной деятельности в процессе организации различных видов деятельности (коммуникативной, игровой, познавательно-исследовательской); в ходе режимных моментов - беседы, так и в самостоятельной деятельности.

Цель игры: формировать у детей старшего дошкольного возраста представления об элементарных правилах дорожного движения.

Задачи игры:

- закрепить представления детей о назначении светофора и его сигналах;
- закрепить представления детей о цвете; определять круг нужного цвета (зрительное соотнесение)
- развивать мелкую моторику рук с помощью выполнения действий с предметами (отлепить-прилепить);
- формировать представление о пространственных отношениях (вверху, внизу, посередине), развивать умение правильно располагать круги на светофоре.

Ход мастер-класса**Организационно-мотивационная часть.**

Ведущий мастер-класса настраивает детей на предстоящую работу.

Для работы нам потребуются следующие материалы:

3D ручка

специальный пластик для 3D ручки

лекала для изготовления игрушки

электрическая розетка для включения ручки

ножницы для выравнивания краев пластика.

Ведущий мастер-класса.

Демонстрирует 3D ручку, знакомит детей с особенностями работы с 3D ручкой, и правилами техники безопасности при работе с 3D ручкой:

Поясняет: на ручке, с левой стороны корпуса, есть две стрелки «вперед» и «назад» - они нужны для подачи или извлечения пластика.

На правой стороне корпуса находится педаль скорости подачи пластика.

На корпусе есть дисплей, который показывает температуру нагрева.

На корпусе есть отверстие для подачи пластика в ручку.

У каждой ручки есть провод, для подключения её в розетку. 3D ручка работает с помощью электричества.

Показ приемов изготовления поделки с помощью 3D ручки (демонстрация поэтапного изготовления изделия)

Основная часть.**Ведущий мастер-класса.**

Предлагает детям попробовать самостоятельно изготовить детали к поделке «Строгий светофор» с помощью 3D ручки.

План действий по изготовлению пластиковой модели игрушки «Строгий светофор»:

1. Подготовка 3D ручки к работе, выбор материала для изготовления игрушки, выбор лекал (подключение ручки к электричеству, выбор нескольких цветов пластика, заправка ручки пластиком, подбор лекала: «подставка для игрушки).

2. Сам процесс изготовления поделки «Строгий светофор» (по алгоритму).
3. Закрепление поделки на подставку.

Изготовление пластиковой игрушки с помощью 3D ручки по алгоритму.



*Драган Анна Анатольевна, воспитатель
МБДОУ ПГО «Детский сад комбинированного вида №69»*

Использование 3 D ручки для создания декораций к мультфильму

Современного ребёнка очень трудно удивить простым чтением сказки или рисованием кисточкой. Именно поэтому, в наше время появляется множество инновационных технологий и гаджетов для работы с дошкольниками.

В своей работе с детьми 4-5 лет с недавнего времени использую 3 D ручку для различных видов моделирования. Данное устройство помогает создавать плоскостные и объёмные фигуры очень быстро и просто.

Рисование таким способом не только интересно детям, но и несёт огромную пользу: развивает моторику, воображение, внимание и мышление, пространственное восприятие.

Используя в своей работе технологию мультипликации, мы с воспитанниками решили совместить её с моделированием. С помощью 3D ручки создали декорации для съёмок мультфильма по сказке «Колобок».

Цель: развитие навыков плоскостного моделирования и ориентации в пространстве.

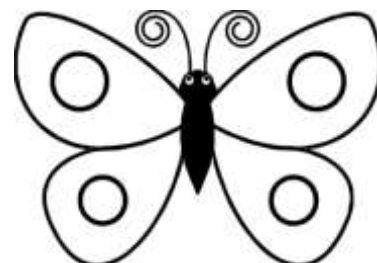
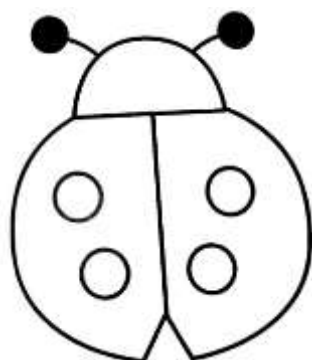
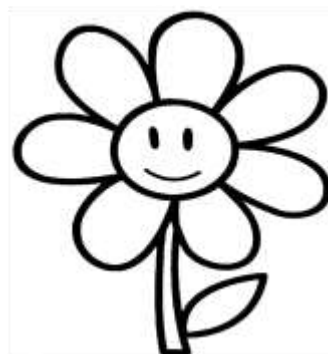
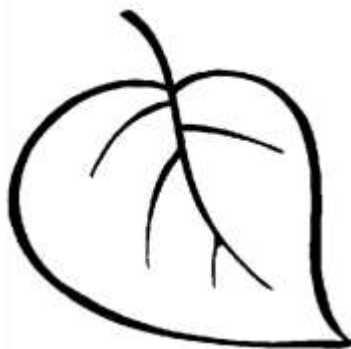
Задачи:

- Учить детей рисовать 3 D ручкой по шаблонам, ориентироваться в пространстве.
- Развивать моторику, эстетический вкус, аккуратность, умение планировать работу.
- Воспитывать интерес к творчеству.

Дети с большим удовольствием нарисовали деревья, облака, домик, солнце и самостоятельно расставили их в кадре. Технология мультипликации также способствует развитию творческого потенциала дошкольников, а совмещение с моделированием 3 D ручкой имеет двойную пользу в развитии детей. Созданные декорации при помощи 3 D ручки можно использовать неоднократно, пополняя их разнообразными деталями.



Шаблоны и поделки из 3д ручки для свободной деятельности с детьми 5-7 лет





Коллективная работа детей 3-4 лет «Космическое путешествие» с использованием 3 D ручки

Цель:

Учить детей работать с 3 D ручкой, создать коллективную работу из плоскостных моделей.

Задачи:

- Учить создавать плоскостные модели при помощи 3 D ручки;
- Развивать умение создавать композицию из полученных моделей; менять ее по своему замыслу;
- Развивать пространственное воображение;
- Воспитывать любознательность;

Используемые материалы: ватман, гуашь, кисти, стаканчики с водой, иллюстрации с изображением звездного неба, 3Dручка, шаблоны (ракета, звезды, солнце, комета, планеты)

Обогащение словарного запаса:

Космос, звезды, кометы, солнце, ракета, планеты.

Гуляя с ребятами на вечерней прогулке, мы обратили внимание на темное, вечернее небо. Наблюдая за ним, мы увидели появление звезд и огни самолета. И у нас возник вопрос: «А хотели бы вы, ребята, полететь к звездам? И на чём полетим?».

Конечно же, нам нужна ракета!!!!

Мы задумались, стали рассуждать и решили, что нарисуем кусочек неба на большом листе бумаги у себя в группе и сделаем ракету, только пока не решили из чего.

На следующий день мы разглядывали иллюстрации и картинки с изображением звездного неба, планет, спутников и ракет, а потом начали рисовать кусочек своего звездного неба. Пока мы рисовали, в группу вошла старший воспитатель и принесла нам 3D ручку. Она расспросила нас о том, что мы делаем и подсказала нам, что ракету можно нарисовать этой ручкой. Мы с ребятами обрадовались!!!

Мы сделали для ребят шаблон ракеты, звезд, планет, комет. Сначала ребята попробовали нарисовать маленькие звездочки, их это очень заинтересовало. И настолько увлеклись этим занятием, что у нас в итоге получилась большая космическая композиция из плоских моделей. Мы не стали приклеивать модели на лист бумаги, а решили поиграть. И каждый ребенок, используя свое воображение, «нарисовал» свое космическое путешествие ракеты, перемещая звезды, планеты, и другие модели так, как ему хотелось.

Нам с ребятами очень понравилось наше космическое путешествие, но на этом мы не остановились. Ребята начали фантазировать и предлагать разные истории, персонажей...

Мы решили, что продолжим рисовать новые модели и создадим много разных композиций!!!

Педагогическая ценность:

- моделями можно играть (они не закреплены на плоскости);
- при помощи моделей можно учить детей ориентировке на листе бумаги и в пространстве;
- развивать творческое воображение (придумывать продолжение историй; создавать новые модели).





*Короленко Олеся Алексеевна, воспитатель
МАДОУ ПГО «Центр развития ребенка-
Детский сад №70 «Радуга»*

Конспект занятия "Поделки из 3д ручки вместе с дошкольниками"

Тема: «Снежинка»

Цель занятия: первичное знакомство с работой горячей 3Д ручки в процессе создания снежинки.

Задачи занятия:

Образовательные – освоить основные правила использования и техники безопасности при работе с горячей 3Д ручкой, создать снежинку при помощи 3д ручки;

Личностные – формировать интерес к техническому творчеству;

Метапредметные – формировать навык совершенствовать схему для 3д рисования по собственному замыслу.

Методы обучения: словесный, наглядный.

Приёмы учебной работы: практическая.

Методы контроля: устный.

Дифференциация: по уровню сложности.

Оборудование педагога: мультимедийный проектор, презентация к занятию, компьютер, базовые схемы для рисования, стеклянные основы, 3д ручки, игрушка лисенка.

Оборудование учащихся: 3Д ручки, пластик ПЛА, карандаш (ручка).

Ход занятия

1. Организационный момент

Воспитатель: -Доброе утро, ребята! К нам в гости пришел лисенок он хочет загадать вам загадку:

(Воспитатель держит в руках игрушку лисенка. Звучит спокойная музыка. Воспитатель читает загадку)

В гости прилетела

Звёздочка хрустальная.

На ладошку села –

От тепла растаяла.

Дети : Снежинка!

Воспитатель: Ребята, как вы думаете, о чем речь в этой загадке? Почему звездочка хрустальная?

Ответы детей.

Воспитатель: Дети, а скажите, какое у нас сейчас наступило время года?

Дети: Наступила зима.

Воспитатель: А кто скажет, что бывает зимой, в какие забавы играют дети, что падает с неба?

Дети: Снег, снежинки.

Воспитатель: А из чего состоит снег?

Дети: Из множества снежинок.

2. Основная часть

Беседа: Тайна снежинки.

Воспитатель: Снежинки, как дождь, тоже падают из туч, но только образуются они совсем не так, как дождь!

Наш лисенок очень любознательный и он принес вам мультфильм, который раскроет нам тайну снежинки. Давайте с вами его посмотрим.

Просмотр обучающего мультфильма "Что такое снег. Какие бывают снежинки"

Вопросы после просмотра мультфильма:

Воспитатель: Из чего состоит снежинка?

Ответ детей: 90% -воздух

Воспитатель: Почему снежинка медленно падает?

Ответ детей: Маленькая плотность

3. Практическая работа

Воспитатель: Дети, давайте нарисуем с помощью 3д ручки свою снежинку, но наша снежинка не растает от тепла. Почему?

Ответ детей: Она будет из пластика

Учащиеся знакомятся с заданием на экране и создают изделие индивидуально.

Задание

1. Используя 3Д ручку прорисуй снежинку по предложенной схеме.
2. Дополни снежинку собственными элементами.
3. Дай название своей снежинке.
4. Расскажи о ней.

Воспитатель: Наши руки устали, давайте с ними поиграем.

Пальчиковая игра «Снежинки».

Стою и снежинки в ладошку ловлю (*Ритмичные удары пальцами л. р., начиная с указательного по ладони пр. р.*)

Я зиму, и снег, и снежинки люблю. (*Поменять руки.*)

Но, где же снежинки? (*Сжать кулаки.*)

В ладошке вода! (*Разжать кулаки.*)

Куда же исчезли снежинки? (*Сжать кулаки.*)

Куда? (*Разжать.*)

Растаяли хрупкие льдинки-лучи. (*Потряхивание расслабленными кистями рук.*)

Как видно, ладошки мои горячи. (*Потереть ладошкой об ладошку.*)

Техника безопасности.

Во время работы с ручкой: на столе не должно быть никаких посторонних предметов, бутылок с водой, бумаги и др.; ручку ставить в подставку так, чтоб горячий элемент не прикасался к проводам, мотку с пластиком и другим предметам.

По окончании работы: извлечь пластик и отключить ручку от сети.

Материалы для выполнения работы:

1. Стандартная схема снежинки;
3. Стеклопластиковая основа для рисования 3Д ручкой;
4. Карандаши;
5. Пластик для 3Д ручки;
6. Ножницы;
7. 3Д ручки;
8. Вспомогательный материал.

Офтальмотренажер.

Во время работы с ручками для отдыха глаз выполняем не сложные упражнения. По команде педагога учащиеся глазками перескакивают по фигуркам, закреплённым на стенах в кабинете.

Подведение итогов работы.

Каждый желающий представляет свою снежинку по предложенной схеме.

Рефлексия.

- Понравилось ли рисовать 3д ручкой?
- Узнал ли ты, что-то новенькое?
- Хотелось бы ещё посетить подобный мастер-класс



Рисование и моделирование с использованием 3Д ручки

Воспитатель обязан любить детей, жить для них – без этого профессия воспитателя не имеет смысла. Мой педагогический стаж в дошкольном учреждении всего 6 лет, но я с уверенностью могу сказать, что, находясь среди детей, я научилась их понимать, спокойно переносить невзгоды беспокойной жизни воспитателя, выстраивать доброжелательные отношения с родителями воспитанников.

Образование постоянно меняется, возникают новые технологии, меняются способы обучения. Педагог обязан все испытать в своей работе, и найти самое наилучшее. Я стараюсь использовать в работе с детьми инновационные технологии, т.к. использование современных устройств в работе с дошкольниками – это не роскошь, а неотъемлемая часть воспитательно - образовательного процесса.

Моей педагогической находкой является рисование и моделирование с использованием 3Д ручки. Это прорыв в технологии рисования. Обыденные картинки карандашом на бумаге, либо мелом на асфальте уходят в прошлое. Сейчас каждый может быть волшебником и создавать большие картинки прямо в воздухе! Дети обожают рисовать и создавать что-то новое. Современный гаджет позволяет не потерять творческие навыки и художественные способности, а, наоборот, приумножить их, постоянно развиваться и экспериментировать.

Актуальность использования 3 Д ручки состоит в том, что ребята постепенно приобретают навыки создания трехмерных моделей, а так же формируют фундамент для создания моделей построек.

Деятельность по моделированию способствует воспитанию активности дошкольника в познавательной деятельности, развитию высших психических функций (повышение внимания, развитие восприятия и воображения, развитие памяти и мышления).

3 Д ручка обладает рядом очевидных плюсов для развития детей:

- множество различных способов применения – рисовать, создавать предметы, пользоваться в быту и т. п., что развивает гибкость мышления;
- по мере роста и развития ребенка функции ручки используются по-разному – от рисования простых фигур до создания подарков своими руками и прототипов исследовательских работ;
- ребенок сможет самостоятельно создавать себе игрушки и определенные вещи, что способствует повышению самооценки, становлению личности и самореализации.

Перед рисованием с использованием 3Д ручки, мною систематически проводится инструктаж по технике безопасности. На занятиях по изобразительной деятельности с ручкой, я использую пластик из натуральных веществ, которые не несет вреда здоровью детей. Все работы, выполненные ребятами, можно наблюдать в нашей группе.

Многие родители наших детей уже приобрели «волшебную палочку», обращаются за помощью, получают необходимую консультацию по работе с 3 Д ручкой.

Таким образом, 3D-ручка – это удивительный инструмент, развивающий фантазию, а также ряд других актуальных способностей детей, которые так необходимы в мире информационных технологий.

