

Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение «МАЯЧОК» комбинированного вида

КОПИЛКА ИГР с использованием конструктора Lego



г.Нижний Тагил
2018 год

ДАННОЕ ПОСОБИЕ ЯВЛЯЕТСЯ АВТОРСКИМ ПРОДУКТОМ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО КОЛЛЕКТИВА МАДОУ «МАЯЧОК» ВКЛЮЧАЮЩИЙ В СЕБЯ КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ LEGO КВЕСТА «УМНЫЙ ГОРОД», ВАРИАНТЫ ИГР, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИЕ РАЗВИТИЯ ЛИЧНОСТИ, МОТИВАЦИИ И СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ В РАЗЛИЧНЫХ ВИДАХ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ОХВАТЫВАЮЩИЕ НАПРАВЛЕНИЯ РАЗВИТИЯ И ОБРАЗОВАНИЯ ВОСПИТАННИКОВ (ПУНКТ 2.6. ФГОС ДО) СРЕДСТВАМИ LEGO КОНСТРУКТОРА.

LEGO ТЕХНОЛОГИЯ

рассматривается в рамках следующих аспектов:

- философского, базирующегося на понятии «конструктивизм», который предполагает оптимизацию получения знаний за счет активного включения произвольного познания самих детей (С. Пейперт);
- мотивационного, когда результат достигается при выполнении сложных увлекательных заданий (О.В. Михеева, П.А. Якушкин);
- социального, направленного на развитие созидательности;
- дидактического, рассчитанного на использование данного конструктора в рамках свободной творческой деятельности детей, а также как вспомогательное обучающее средство в педагогическом процессе.

ТЕХНОЛОГИЯ КВЕСТ

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

Типология квестов: Линейные — задания взаимосвязаны по принципу звеньев одной логической цепи. Штурмовые — команды получают задачу, подсказки, но пути продвижения к цели определяют самостоятельно. Кольцевые — круговой аналог линейного квеста, когда команды отправляются в путь из разных точек и каждая следует по своему маршруту к конечной цели.

НАПРАВЛЕНИЕ «ХУДОЖЕСТВЕННО- ЭСТЕТИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ»

*ИСПОЛЬЗОВАНИЕ LEGO- КОНСТРУКТОРА ПРИ РАССМОТРЕНИИ ТЕХНИКИ «ПЯТНА» *ИГРА «ХОЛОДНЫЕ И ТЕПЛЫЕ ПЯТНА. ИХ СОЧЕТАНИЯ»*

МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЛЮБОЙ LEGO-КОНСТРУКТОР ДЛЯ ВЫКЛАДЫВАНИЯ РАЗНЫХ ПО РАЗМЕРУ ЦВЕТОВЫХ ПЯТЕН. С ПОМОЩЬЮ КОТОРЫХ МОЖНО УВИДЕТЬ КАКИЕ ЦВЕТА ВЫДЕЛЯЮТ ДРУГИЕ ИЛИ НАОБОРОТ ПРИГЛУШАЮТ ДРУГ ДРУГА. ВЫКЛАДЫВАНИЕ ЦВЕТОВЫХ ПЯТЕН СОГЛАСНО ЗАДАННОЙ КОМПОЗИЦИИ (ПО ОБРАЗЦУ) ИЛИ ПО ХУДОЖЕСТВЕННОМУ ЗАМЫСЛУ ПОЗВОЛЯЕТ РЕБЕНКУ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ПРОДУМАТЬ РАСПОЛОЖЕНИЕ ОСНОВНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ, ЦВЕТОВУЮ ГЛУБИНУ, ОБЪЕМНОСТЬ КОМПОЗИЦИИ. ТАКАЯ LEGO-ЗАРИСОВКА ПОЗВОЛЯЕТ ПРОДУМАТЬ БУДУЩИЙ РИСУНОК БОЛЕЕ ТОЧНО, А УЖЕ НА РИСУНКЕ ОТДЕКОРИРОВАТЬ ЕГО МЕЛКИМИ ЭЛЕМЕНТАМИ

ПОЛЬЗА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ LEGO В ХУДОЖЕСТВЕННОЙ РАБОТЕ:

- УМЕНИЕ СОЗДАВАТЬ ОБЪЕМНЫЕ ОБРАЗЫ НА ПЕРЕДНЕМ ПЛАНЕ (РАЗВИТИЕ ЧУВСТВА КОМПОЗИЦИИ)
- ТРЕНИРОВКА МЕЛКОЙ МОТОРИКИ РУК
- РАЗВИТИЕ ВОООБРАЖЕНИЯ
- РАЗВИТИЕ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ВКУСА И ОБРАЗНОГО МЫШЛЕНИЯ.
- РАЗВИТИЕ ЗРИТЕЛЬНОГО ВНИМАНИЯ И СЕНСОРИКИ.

Работа с LEGO- конструктором при рассмотрении техники «пуантилизм»

Игра

«Создай миниатюру»

создание из одинарных блоков Lego system точечного рисунка. Размер миниатюры не должен превышать квадрата со стороной 10 см.

Сначала миниатюра создается по образцу (можно сделать с помощью программы Photoshop разложив любой рисунок на квадраты), а затем уже по фантазии и художественному замыслу ребенка.

Создание изображения с помощью точек способствует не только развитию у детей мелкой моторики, усидчивости, но и развитию воображения, мышления, фантазии.

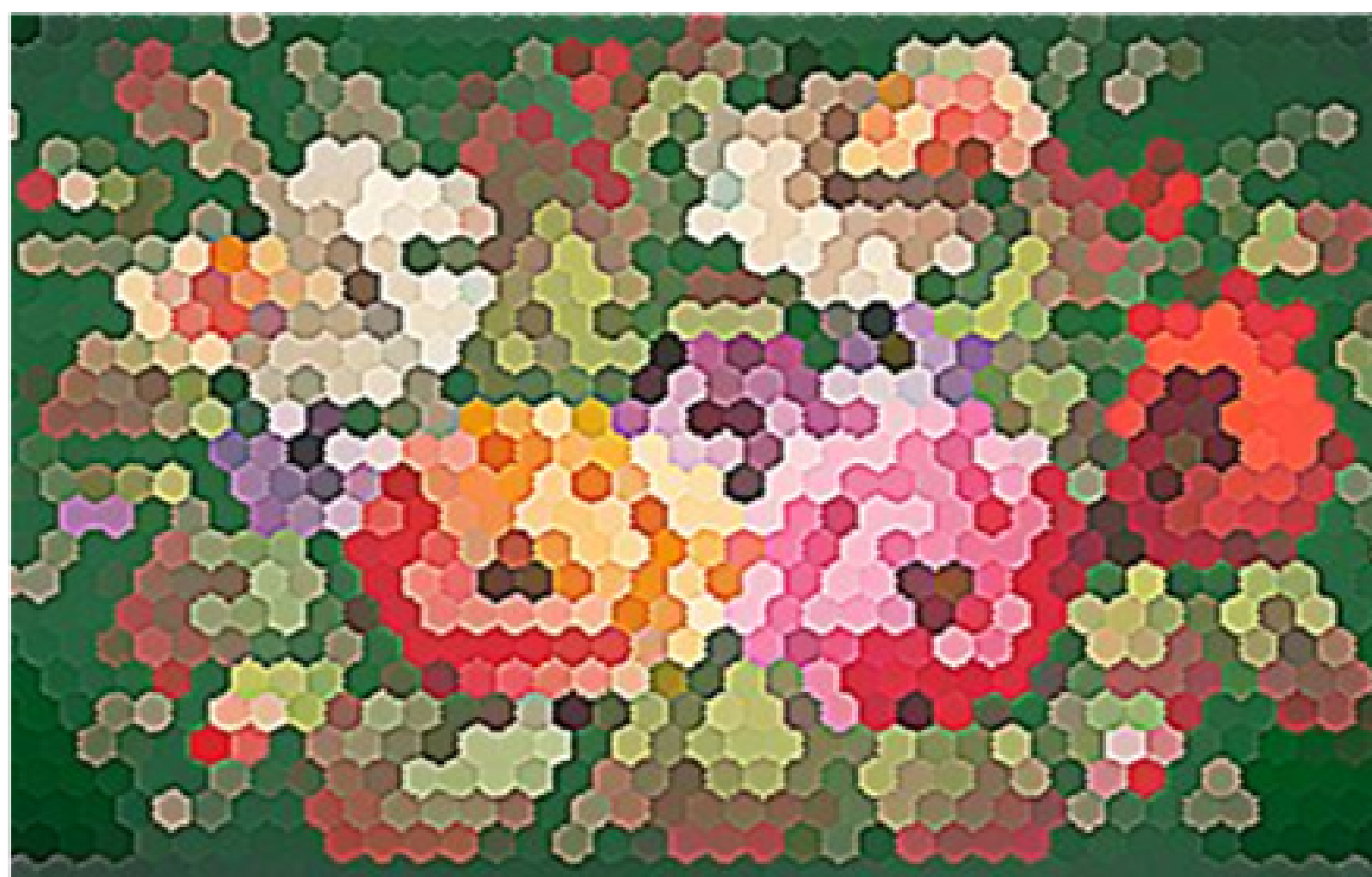
Игра

«Симметричный узор»

Создание по образцу или фантазийного симметричного узора с использованием Lego system или Lego DUPLO.

Узор может быть плоскостным или объемным, геометричным или нет, но обязательно симметричным.

Так же можно выложить одну сторону узора теплыми оттенками, а вторую половину холодными, что позволит закрепить цвета и тоновую составляющую.



LEGO – КВЕСТ «УМНЫЙ ГОРОД»

ЭТАП «СИСТЕМА ГОРОДСКИХ ТУРИСТИЧЕСКИХ ПОРТАЛОВ И ВИРТУАЛЬНЫХ ЭКСКУРСИЙ «ТАГИЛЬСКИЙ ПОДНОС»

ДАННЫЙ ЭТАП НАПРАВЛЕН НА РЕШЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ЗАДАЧ СООТВЕТСТВУЮЩИХ ФГОС ДО ПО НАПРАВЛЕНИЮ «ХУДОЖЕСТВЕННО-ЭСТЕТИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ».

ЗАДАЧА УЧАСТНИКОВ ЭТОГО ЭТАПА КАКИМ ОБРАЗОМ ИСПОЛЬЗОВАТЬ LEGO ДЛЯ:

- ФОРМИРОВАНИЯ ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ И ЭСТЕТИЧЕСКОЙ ОРИЕНТАЦИИ, ПОДВЕСТИ ДЕТЕЙ К ПОНИМАНИЮ ЦЕННОСТИ ИСКУССТВА, ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, МУЗЕЯ,
- ОСВОЕНИЯ И ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РАЗНООБРАЗНЫХ ЭСТЕТИЧЕСКИХ ОЦЕНОК ОТНОСИТЕЛЬНО ПРОЯВЛЕНИЙ КРАСОТЫ В ОКРУЖАЮЩЕМ МИРЕ, ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ОБРАЗАХ, СОБСТВЕННЫХ ТВОРЧЕСКИХ РАБОТАХ.
- СТИМУЛИРОВАНИЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОГО ПРОЯВЛЕНИЯ ЭСТЕТИЧЕСКОГО ОТНОШЕНИЯ К ОКРУЖАЮЩЕМУ МИРУ В РАЗНООБРАЗНЫХ СИТУАЦИЯХ
- СТАНОВЛЕНИЯ И ПРОЯВЛЕНИЯ У ДЕТЕЙ ИНТЕРЕСОВ, ЭСТЕТИЧЕСКИХ ПРЕДПОЧТЕНИЙ, ЖЕЛАНИЯ ПОЗНАВАТЬ ИСКУССТВО И ОСВАИВАТЬ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ПОСРЕДСТВОМ ОБОГАЩЕНИЯ ОПЫТА ПОСЕЩЕНИЯ МУЗЕЕВ, ВЫСТАВОК
- СТАНОВЛЕНИЯ ПОЗИЦИИ ХУДОЖНИКА-ТВОРЦА, ПОДДЕРЖАНИЯ ПРОЯВЛЕНИЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОСТИ, ИНИЦИАТИВНОСТИ, ИНДИВИДУАЛЬНОСТИ, АКТИВИЗИРОВАТЬ ТВОРЧЕСКИЕ ПРОЯВЛЕНИЯ ДЕТЕЙ.

ЭТАПЫ РАБОТЫ:

1. МОТИВАЦИЯ (ПРОСМОТР ВИРТУАЛЬНОЙ ЭКСКУРСИИ «ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ НИЖНЕГО ТАГИЛА «МАЛАХИТОВАЯ ЛИНИЯ»

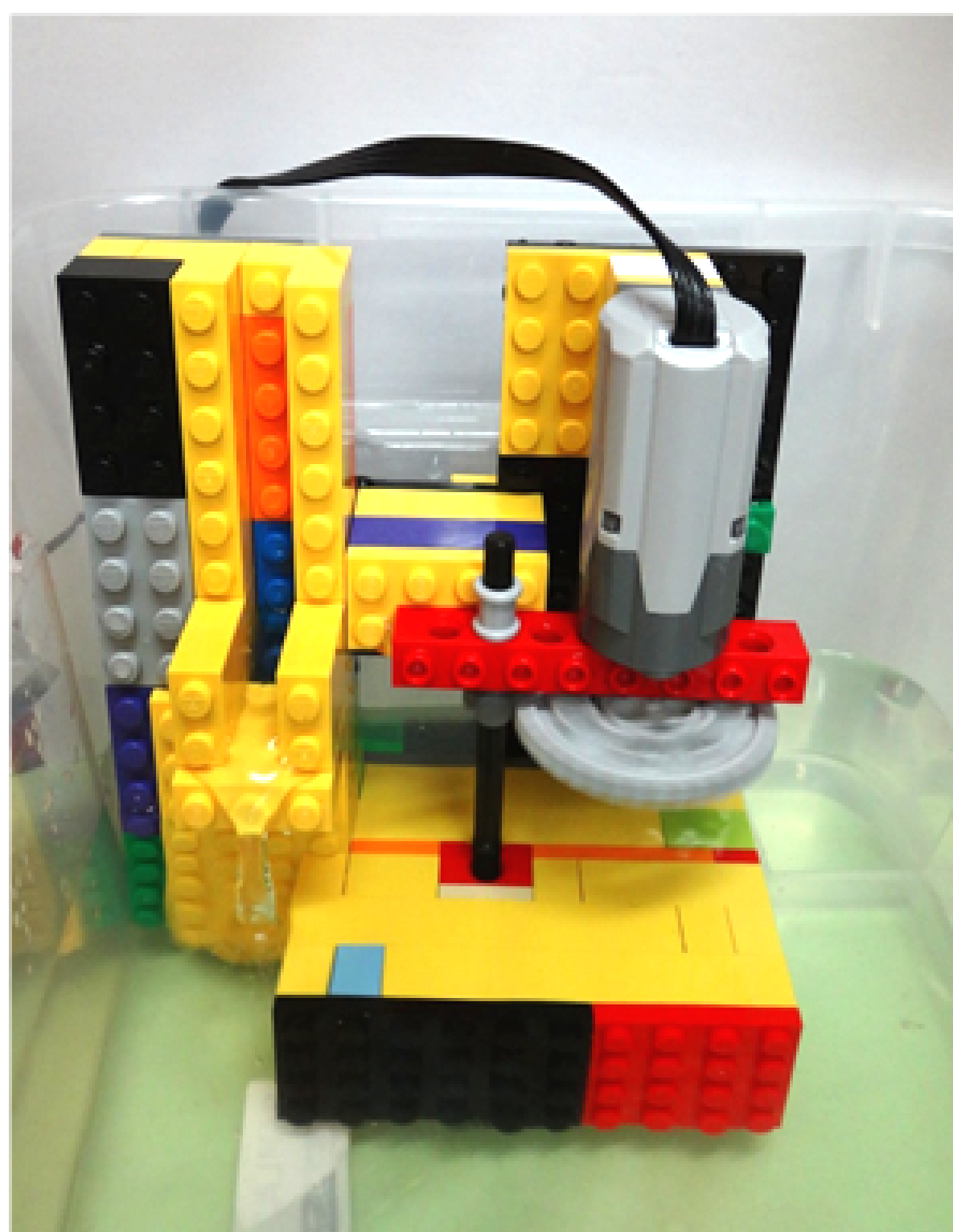
2. ВЫБОР ЗАДАНИЯ «СЮРПРИЗ В КОНВЕРТЕ» (ПУТЕМ СЛУЧАЙНОГО ВЫБОРА)

3. ВЫБОР МАТЕРИАЛА СОГЛАСНО ВЫБРАННОГО ОБРАЗЦА (ЦВЕТОВАЯ ГАММА И РАЗМЕР)

4. СОЗДАНИЕ «ЗАРИСОВКИ» ЭСКИЗА ПОДНОСА ПО ОБРАЗЦУ (С ПРИВНЕСЕНИЕМ СВОИХ ЭЛЕМЕНТОВ ПО ЖЕЛАНИЮ). В ЗАРИСОВКЕ ОТОБРАЖАЮТСЯ ЦЕНТРАЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ КОМПОЗИЦИИ, ОСНОВНЫЕ ЦВЕТА И ОБЪЕМНОСТЬ ЦВЕТОВОЙ ГАММЫ, ФОН, МИНИАТЮРА ЗАПОЛНЯЕТСЯ ПОЛНОСТЬЮ, ИМЕЕТ ЗАВЕРШЕННЫЙ ХАРАКТЕР.

5. ПРЕЗЕНТАЦИЯ. МИНИ-ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ПОЛУЧИВШЕЙСЯ МИНИАТЮРЫ

**КОМПОЗИЦИИ
СОЗДАННЫЕ ИЗ
LEGO-КОНСТРУКТОРА
ДЕТЬМИ - ЭТО СВОЕГО
РОДА ВОЛШЕБСТВО,
В ПРОЦЕССЕ КОТОРОГО
ИЗ МАЛЕНЬКИХ
КУСОЧКОВ
ФОРМИРУЕТСЯ
ИЗОБРАЖЕНИЕ
ПРЕДМЕТОВ ИЛИ ЦЕЛЫЕ
СЮЖЕТНЫЕ КАРТИНЫ**



LEGO – КВЕСТ «УМНЫЙ ГОРОД»

Этап «Опытно- экспериментальная лаборатория «Система водоснабжения»

ЭТАП ПО СОЗДАНИЮ ИНФРАСТРУКТУРЫ, А ИМЕННО СИСТЕМЫ ВОДОСНАБЖЕНИЯ В «УМНОМ ГОРОДЕ», ПРЕДСТАВЛЕН В ВИДЕ ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЙ ЛАБОРАТОРИИ, КОТОРАЯ ПОЗВОЛЯЕТ ФОРМИРОВАТЬ ПОЗНАВАТЕЛЬНУЮ АКТИВНОСТЬ, ИНИЦИАТИВУ У ДЕТЕЙ СРЕДСТВАМИ КОНСТРУКТОРА LEGO.



ОПИСАНИЕ первой части этапа - КОНСТРУИРОВАНИЕ

Участники квест-игры делятся на команды по два человека. Каждой команде предлагается две схемы сборки насосной станции. Участники команды обсуждают предложенные схемы и выбирают ту, которая им кажется правильной. На данном этапе с участниками не обсуждается, почему они выбрали именно эту схему. Правильность выбранной схемы им предстоит проверить опытным путем.

ОПИСАНИЕ второй части этапа - ЭКСПЕРИМЕНТИРОВАНИЕ

После того, как насосная станция собрана, участникам игры предоставляется возможность проверить ее в действии. С помощью программы они запускают мотор и наблюдают, поднимается ли у них вода вверх.

Если вода поднимается, то ставятся вопросы: до какого этажа в доме поднимется вода? Какой высоты должен быть дом, чтобы вода поднималась до верхнего этажа?

Если вода не поднимается, то возникают вопросы: почему вода не поднимается? Что нужно изменить в конструкции (или программе), чтобы насос заработал? Чем отличается выбранная схема от других предложенных?

В результате эксперимента участники игры делают выводы:

- чем тоньше труба, тем больше напор воды;
- напор воды зависит от мощности мотора;
- скорость вращения рабочего колеса насоса зависит от размера зубчатых колес.

НАПРАВЛЕНИЕ

«ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ»

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕТОДА ЭКСПЕРИМЕНТИРОВАНИЯ С ДЕТЬМИ ПОМОГАЕТ ВЫРАБОТАТЬ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА САМОСТОЯТЕЛЬНЫЕ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ УМЕНИЯ, УЧИТ СОБИРАТЬ И ОБРАБАТЫВАТЬ РАЗЛИЧНУЮ ИНФОРМАЦИЮ, РАЗВИВАЕТ У РЕБЕНКА ТВОРЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ, ЛОГИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ. ИНТЕРЕС К ОКРУЖАЮЩЕМУ МИРУ, АКТИВНОСТЬ, ИНИЦИАТИВУ И САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ.

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ:

- Изучение деталей простых механизмов, таких как зубчатые колеса, рычаги, ролики, оси, колеса;
- Изучение сил плавучести и равновесия;
- Конструирование;
- Наделение его функциями в процессе программирования;
- Постановка гипотезы для проведения экспериментов;
- Изучение на примере построенных моделей новых механизмов и явлений;
- Навыки работы в коллективе;
- Способность следовать инструкциям и создавать свои проекты;
- Знакомство с датчиками наклона, движения и микрокомпьютером.

ВОПРОСЫ – ЭТО
ЛАКМУСОВАЯ БУМАЖКА
ДЕТСКОЙ
ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОСТИ.

«ПОЧЕМУ?», «ЗАЧЕМ?»,
«ДЛЯ ЧЕГО?», «А ЧТО
ДАЛЬШЕ?», «А КАК ИНАЧЕ
ЭТО МОЖНО БЫЛО
СДЕЛАТЬ?», «МОЖЕШЬ ЛИ
ТЫ ПРЕДЛОЖИТЬ, КАК ПО-
ДРУГОМУ РЕШИТЬ ЭТУ
ЗАДАЧУ?», «ЧТО
ПРОИЗОШЛО БЫ, ЕСЛИ
БЫ....» «ПОЧЕМУ ТАК
ДУМАЕШЬ?», «ЧТО
МОЖНО ИЗМЕНИТЬ?»,
«ЧТО СДЕЛАТЬ, ЧТОБЫ...?»,
«КАК ЭТО ИСПРАВИТЬ?»

ТЕМА «МОСТ»

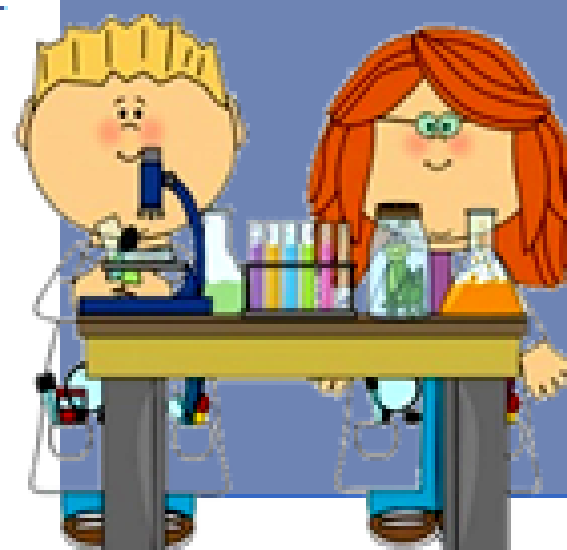
Конструирование:
построить мост (по образцу, по модели, по схеме, по заданной теме, по замыслу, по условиям).

Экспериментирование:
Какой вес может выдержать твой мост? (предложите ребенку положить на мост любой груз, например, книги)

Смогут ли на твоём мосту разехать две машины? Что сделать, чтобы по мосту могли пройти и пешеходы? Как это сделать? А если мост нельзя сделать шире?

Что сделать, чтобы пешеходам было безопасно на мосту?

Твой мост похож на мост нашего города? Как его можно изменить?



НАПРАВЛЕНИЕ «СОЦИАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНОЕ РАЗВИТИЕ»

ГЛАВНАЯ ЗАДАЧА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СРЕДСТВ LEGO DUPLO И ВЕЕ-ВОТ В СОЦИАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНОМ РАЗВИТИИ ВОСПИТАННИКОВ, ЭТО РАЗВИТИЕ ОБЩЕНИЯ И ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ РЕБЕНКА СО ВЗРОСЛЫМИ И СВЕРСТНИКАМИ ПРИ РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ЗАДАЧ ПО ИНФОРМИРОВАНИЮ ОСНОВ БЕЗОПАСНОСТИ, ПОЗИТИВНЫХ УСТАНОВОК К ТРУДУ И ТВОРЧЕСТВУ, РАСШИРЕНИЮ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ О СЕМЬЕ И ОБЩЕСТВЕ.

*При работе с Вее- Bot можно самостоятельно изготавливать коврики по тематике необходимо для реализации задач. Коврики можно составлять из ламинированных квадратиков размером 15×15 см, Вее-Bot легко передвигается по данному коврику, при этом появляется возможность моделировать игровое поле. Очень нравится детям организация игр с Lego DUPLO и Вее-Bot, они также могут дотраивать дополнительные объемные предметы для игр.

*Речевые ситуации, возникающие в процессе создания построек и игр с ними расширяют словарный запас, развивают коммуникативные навыки, совершенствуют умение обобщать и делать выводы.

РЕБЕНОК В СЕМЬЕ И ОБЩЕСТВЕ

Цель: актуализировать и систематизировать знания детей о зданиях разного назначения (жилые дома, школа, библиотека, парикмахерская, поликлиника, больница, аптека, банк, магазин).

Содержание игры: в игре участвуют 2 игрока: один шагает по клеткам, обозначенным треугольником, второй шагает по клеткам, обозначенным кругом. На пути они встречают здания- нужно на них остановиться и описать назначение данного здания.

ФОРМИРОВАНИЕ ПОЗИТИВНЫХ УСТАНОВОК К ТРУДУ И ТВОРЧЕСТВУ

Игра «Помоги повару»

Цель: закрепить знание детей о профессии повар.

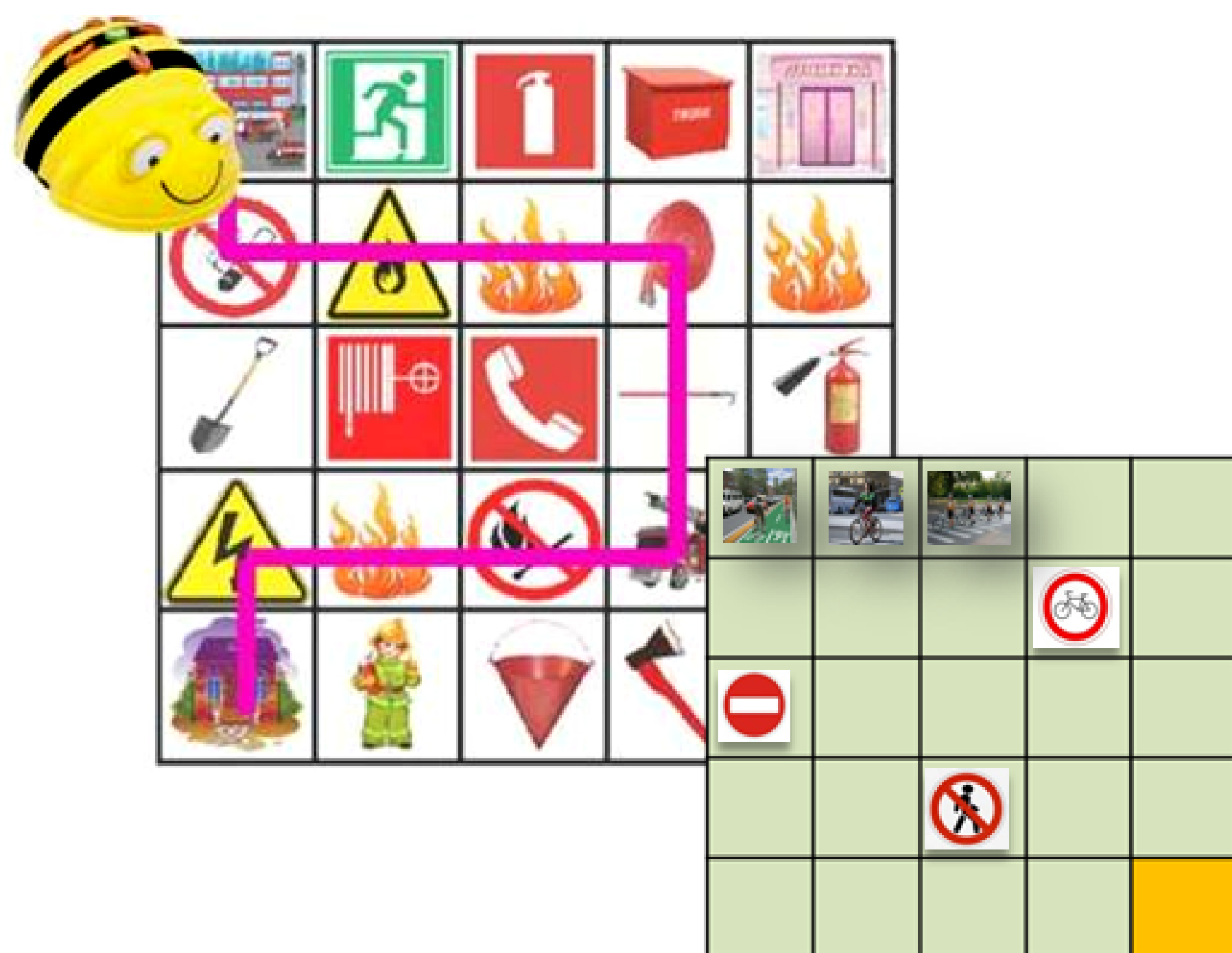
Содержание игры:

Используется пластина 23х23 и кирпичики 2х2 конструктора Lego DUPLO. Нужно помочь повару собрать необходимые для приготовления борща продукты и составить алгоритм его передвижения, используя стрелки и цифры, обозначающие направление его движения и количество шагов.

ФОРМИРОВАНИЕ ОСНОВ БЕЗОПАСНОСТИ

Цель: формировать у дошкольников способности самостоятельно и безопасно действовать в неординарной и опасной ситуации.

Содержание игры: Робот стоит на старте. Ему нужно добраться в детский парк. Встречая на своем пути опасности нужно двигаться в том направлении, где есть средства по устранению или предотвращению опасной ситуации.



ИГРА «НАЙДИ ОШИБКУ»

Цель: закреплять знания атрибутов и знаков пожарной безопасности.

Содержание игры:

Робот стоит на старте в пожарной части. Ребенок прослушивает задание игры и находит ошибку в уже заложенной программе. Ошибку необходимо исправить, составив программу так, чтобы он добрался до горящего дома, взяв с собой пожарный рукав, сев в машину, заправив ее водой и, прибыв к месту возгорания.

LEGO - КВЕСТ

«СИСТЕМА БЕЗОПАСНЫХ УСЛОВИЙ»

ЭТАП ПО СОЗДАНИЮ СИСТЕМЫ БЕЗОПАСНЫХ УСЛОВИЙ В «УМНОМ ГОРОДЕ» ПРЕДСТАВЛЕН В ВИДЕ ИГРОВОГО ТРЕНИНГА ПО ФОРМИРОВАНИЮ ОСНОВ БЕЗОПАСНОСТИ.

КОМПЛЕКТ ПРОГРАММИРУЕМЫХ МИНИ-РОБОТОВ ВЕЕ-ВОТ, LEGO ЯВЛЯЮТСЯ ИНТЕРЕСНОЙ НАХОДКОЙ И ЭФФЕКТИВНЫМ СРЕДСТВОМ ДЛЯ ЗАКРЕПЛЕНИЯ ЗНАНИЙ ПО БЕЗОПАСНОСТИ. ОНИ ЧРЕЗВЫЧАЙНО ПОПУЛЯРНЫ И ЛЮБИМЫ ДЕТЬМИ ЗА ПРОСТОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ И ДРУЖЕЛЮБНЫЙ ДИЗАЙН. ИХ ПРИМЕНЕНИЕ МОТИВИРУЕТ ДЕТЕЙ НА ЭФФЕКТИВНОЕ УСВОЕНИЕ ЗНАНИЙ.

ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ВАРИАНТЫ ИГР НА ЗАКРЕПЛЕНИЕ ЗНАНИЙ ПОЖАРНЫХ ЗНАКОВ И СРЕДСТВ ПОЖАРОТУШЕНИЯ.

ИГРА «ПОМОГИ НАЙТИ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ»

Цель:

Закреплять знания детей о правилах передвижения на велосипеде.

Содержание игры:

На старте стоит робот. Ребенку необходимо запрограммировать его таким образом, чтобы он (робот) прошел к картинке, изображающей верное передвижение велосипедиста по дороге, обойдя запрещающие дорожные знаки.

Запрещающие знаки выкладываются на игровое поле в свободном порядке.

НАПРАВЛЕНИЕ

«РЕЧЕВОЕ РАЗВИТИЕ»

***КОНСТРУКТОРЫ LEGO МОЖНО УСПЕШНО ПРИМЕНЯТЬ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО СЛУХА И ВОСПРИЯТИЯ: ВЫБРАТЬ ФИГУРКИ С ОПРЕДЕЛЁННЫМ ЗВУКОМ, ОПРЕДЕЛИТЬ МЕСТО ЗВУКА В НАЗВАНИИ ФИГУРКИ. ДЕТАЛИ КОНСТРУКТОРА ИМЕЮТ КРАСНЫЙ, СИНИЙ И ЗЕЛЁНЫЙ ЦВЕТА, ЧТО ПОЗВОЛЯЕТ ЕГО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПРИ ВЫПОЛНЕНИИ ЗВУКО-БУКВЕННОГО АНАЛИЗА СЛОВ.**

***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.**

***Использование LEGO 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.**

***Речевые ситуации, возникающие в процессе создания построек и игр с ними расширяют словарный запас, развивают коммуникативные навыки, совершенствуют умение обобщать и делать выводы.**

ИГРА «ПРОДОЛЖИ РАССКАЗ»

ЦЕЛЬ: учить самостоятельно продолжать и завершать рассказ, начатый воспитателем; составлять с новыми словами предложение, правильно «читать» его; закреплять знания о слоге и ударении.

ОПИСАНИЕ: дети вместе с педагогом определяют, о ком будут сочинять рассказ, выбирают из набора фигурки. Воспитатель начинает фразу, дети подбирают или конструируют нужную игрушку, затем каждый придумывает продолжение и окончание фразы.

ИГРА «ЛЕГО ИСТОРИИ»

ЦЕЛЬ: учить пересказывать рассказ не по сюжетной картинке, а по объёмному образу декораций из конструктора.

ОПИСАНИЕ: совместно с педагогом ребенок строит декорации к рассказу, следуя смысловой цепочке событий; в процессе конструктивной деятельности ведется частичный пересказ, а затем пересказ в целом.

Данная игра помогает ребёнку лучше осознать сюжет, что делает пересказ более развёрнутым и логичным. При этом работа над связной речью ведётся в порядке возрастающей сложности, с постепенным убыванием наглядности.

ИГРА «ХОЧУ ВСЕ ЗНАТЬ»

ЦЕЛЬ: активизировать фразовую речь при помощи объёмных изображений из конструктора; развивать вербальное творчество.

ОПИСАНИЕ: предложить сконструировать фигурки предложенных предметов в соответствии с темой (мебель, транспорт) или живых существ и рассказать о них.



LEGO - КВЕСТ

«СИСТЕМА ГОРОДСКОГО ОПОВЕЩЕНИЯ»

ЭТОТ ЭТАП ПОСВЯЩЕН РЕЧЕВОМУ РАЗВИТИЮ. ОН ПРЕДСТАВЛЕН ПОДБОРКОЙ ИГРОВЫХ ЗАДАНИЙ, В ПРОЦЕССЕ РЕШЕНИЙ КОТОРЫХ УЧАСТНИКАМ НУЖНО БУДЕТ АНАЛИЗИРОВАТЬ ИНФОРМАЦИЮ, ВЗАИМОДЕЙСТВОВАТЬ ДРУГ С ДРУГОМ, НАХОДИТЬ СПОСОБЫ РЕШЕНИЯ ПРОБЛЕМЫ. ТАКОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ БУДЕТ СПОСОБСТВОВАТЬ РАЗВИТИЮ ВОООБРАЖЕНИЯ, ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ И КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ, РЕЧИ.



«ОТГАДАЙ БУКВУ»

ЦЕЛЬ: развивать умение конструировать буквы из элементов конструктора по схеме, с помощью воображения;

развивать мелкую моторику;
развивать интерес к играм с буквами.

ОПИСАНИЕ: воспитатель загадывает детям загадки про буквы; дети выкладывают буквы –отгадки на пластине либо из LEGO Duplo - объемные. Если дети затрудняются можно предложить найти среди схем нужное изображение и по нему составить букву-отгадку.

ИГРА «СЛОЖИ СЛОВО»

ЦЕЛЬ: развивать интерес к играм с буквами из конструктора LEGO; учить договариваться и взаимодействовать друг с другом при составлении слова.

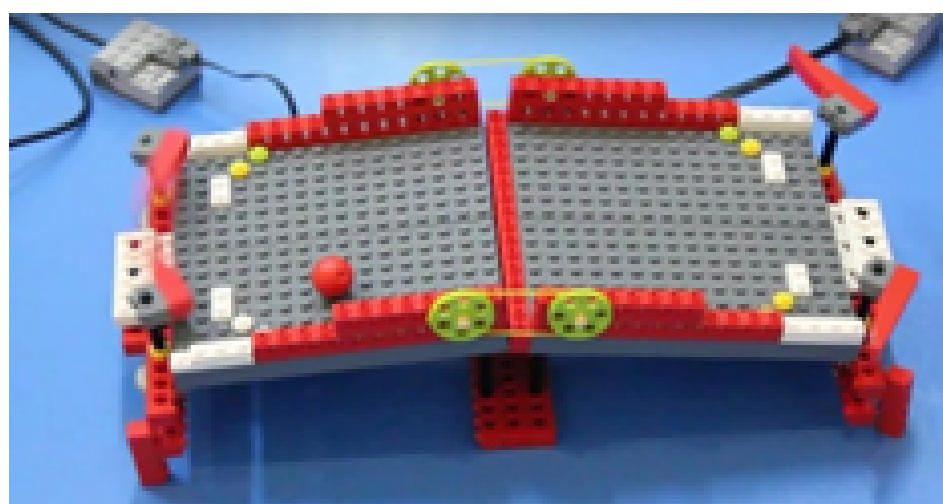
ОПИСАНИЕ: при помощи загадок либо фраз, которые рассказывают о данном слове, совместно с педагогом дети пытаются составить загаданное слово. Можно использовать презентацию, видео или аудио запись с недосказанными фразами.

НАПРАВЛЕНИЕ

«ФИЗИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ»

ДЛЯ ФИЗИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ТАКЖЕ МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ КОНСТРУКТОР ЛЕГО. ПРИ ЭТОМ МОЖНО РАЗВИВАТЬ МЕЛКУЮ МОТОРИКУ, ФОРМИРОВАТЬ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О НЕКОТОРЫХ ВИДАХ СПОРТА, СОЗДАВАЯ ОБЪЕМНЫЕ СЮЖЕТНЫЕ КАРТИНКИ, ПОСТРОЙКИ ПО ДАННОЙ ТЕМЕ.

ДЛЯ РАЗВИТИЯ ФИЗИЧЕСКИХ КАЧЕСТВ, ПРОФИЛАКТИКИ ПЛОСКОСТОПИЯ, ОВЛАДЕНИЯ ПОДВИЖНЫМИ ИГРАМИ С ПРАВИЛАМИ, СТАНОВЛЕНИЯ ЦЕННОСТНОГО ЗДОРОВОГО ОБРАЗА ЖИЗНИ У ДЕТЕЙ, ЛЕГО КОНСТРУКТОР ИЛИ ДРУГИЕ ВИДЫ КОНСТРУКТОРОВ МОГУТ БЫТЬ СРЕДСТВАМИ. ДЛЯ ЭТОГО МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ КУБИКИ, ДЕТАЛИ КАК ПРЕПЯТСТВИЯ, СОСТАВЛЯТЬ КОВРИКИ ДЛЯ МАССАЖА, СОЗДАВАТЬ АЛГОРИТМЫ ВЫПОЛНЕНИЯ УПРАЖНЕНИЙ (В СТАРШЕМ ВОЗРАСТЕ).



ПРИМЕРНЫЕ УПРАЖНЕНИЯ:

✓Ходьба с лего-кирпичиком на голове – положить кирпичик на голову, держа осанку, пройти по прямой, по кругу;

✓Ходьба по лего-пластинам, руки в стороны – на полу разложить по прямой пластины и пройти по ним босиком, держа руки в стороны, сохраняя устойчивое равновесие;

✓Собрать рассыпанные лего-кирпичики пальцами ног – на полу рассыпать кирпичики, поставить для них ёмкость и пальцами босых ног переложить кирпичики с пола в ёмкость;

✓Самомассаж лего-кирпичиком рук – от пальцев к плечу правой/левой руки; ног – сверху вниз.

✓Массаж спины друг другу – можно стать по кругу друг за другом и стоящий сзади, кирпичиком проводит сверху вниз стоящему впереди. (Можно массаж проводить в паре.)

✓Дыхательные упражнения – вдох, выдох на пропеллер лего-самолёта

ДАННЫЙ ЭТАП LEGO-КВЕСТА
ПОПРОБУЙТЕ РАЗРАБОТАТЬ
САМОСТОЯТЕЛЬНО. УДАЧИ!



LEGO КВЕСТ «УМНЫЙ ГОРОД»

Этап: «Система
управления физической
культурой и спортом»
