

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение детский сад
общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по
художественно-эстетическому развитию воспитанников №524
(МАДОУ детский сад №524)

ул. Прибалтийская, стр.62, Екатеринбург, Свердловская обл., 620007 тел. 252-04-23,
mdou524@eduekb.ru, 524.tvoysadik.ru

ОГРН 1026605405793 ИНН 6662076676 КПП 668501001

ПРИНЯТА на заседании
Педагогического совета
МАДОУ детский сад № 524
от 30 августа 2024 г.
Протокол № 1



СВЕЖДАЮ:

Заведующий МАДОУ № 524
Н.А.Фефелова

Приказ № 17/2 от 30 августа 2024г.

«ЛЕГО-МАЛЫШ»

Дополнительная образовательная программа
по Lego-конструированию
с использованием игрового оборудования
«ЛЕГО-ДУПЛО» для детей 2-4 лет

Воспитатель : Арутюнян К.З.

Екатеринбург, 2024

Содержание

Пояснительная записка	3
Учебно – тематический план второй группы раннего возраста	5
Учебно – тематический план младшей группы	7
Содержание первого года обучения (вторая группа раннего возраста)	9
Содержание второго года обучения (младшая группа)	12
Ожидаемые результаты	16
Информационно – методическое обеспечение программы	18
Приложения	20

Пояснительная записка

В современном дошкольном образовании особое внимание уделяется конструированию, так как этот вид деятельности способствует развитию фантазии, воображения, умения наблюдать, анализировать предметы окружающего мира, формируется самостоятельность мышления, творчество, художественный вкус, ценные качества личности (целеустремленность, настойчивость в достижении цели, коммуникативные умения, что очень важно для подготовки ребенка к жизни и обучению в школе). Конструирование в детском саду было во все времена. Оно проводится с детьми всех возрастов, как на занятиях, так и в совместной и самостоятельной деятельности детей, в игровой форме.

В настоящее время большую популярность в работе с дошкольниками приобретает такой продуктивный вид деятельности как Lego-конструирование.

Lego-конструирование – это новая педагогическая технология, представляет самые передовые направления науки и техники, является относительно новым междисциплинарным направлением обучения, воспитания и развития детей. Объединяет знания о технологии, математике и ИКТ.

Конструкторы Lego – это конструкторы, которые спроектированы таким образом, чтобы ребенок в процессе занимательной игры смог получить максимум информации о современной науке, технике и освоить ее.

Актуальность программы, ее цели и задачи

Цель и задачи программы

Возможности дошкольного возраста в развитии технического творчества, на сегодняшний день используется недостаточно. Обучение и развитие в ДОО можно реализовать в образовательной среде с помощью Lego-конструкторов и робототехники.

Актуальность Lego-технологии и робототехники значима в свете внедрения ФГОС, так как:

- является великолепным средством для интеллектуального развития дошкольников, обеспечивающих интеграцию образовательных областей (Речевое, Познавательное, Социально-коммуникативное развитие);
- позволяет педагогу сочетать образование, воспитание и развитие дошкольников в режиме игры (учиться и обучаться в игре);
- формирует познавательную активность, способствует воспитанию социально- активной личности, формирует навыки общения и сотворчества;

– объединяет игру с исследовательской и экспериментальной деятельностью, представляет ребенку возможность экспериментировать и созидать свой собственный мир, где нет границ.

Цель программы:

Формирование творческо-конструктивных способностей и познавательной активности дошкольников посредством образовательных конструкторов.

Задачи программы:

1. Развивать у дошкольников интерес к моделированию и конструированию, к техническому творчеству.
2. Развивать познавательную активность детей, воображение, фантазию, творческую инициативу, самостоятельность.
3. Развивать мелкую моторику.
4. Развивать внимание, память.
5. Сформировать умение работать совместно с детьми и педагогом в процессе создания коллективной постройки.
6. Развивать эстетическое отношение к произведениям архитектуры, дизайна, продуктам своей конструктивной деятельности и постройкам других детей.
7. Воспитывать толерантность друг к другу, уважать свой и чужой труд.

Условия реализации программы

Данная программа рассчитана на два года обучения, с учетом возрастных особенностей каждой группы. Для детей с 2 до 4 лет.

Первый год обучения (первая младшая группа) – 64 занятий по 10-15 минут (*два раза в неделю*).

Второй год обучения (вторая младшая группа) – 64 занятий по 15 минут (*два раза в неделю*).

Формы и методы проведения занятий

Содержание программы

Содержание программы обеспечивает развитие личности, мотивации и способностей детей в различных видах деятельности и охватывать следующие образовательные области:

1. «Социально-коммуникативное развитие».
2. «Познавательное развитие».
3. «Речевое развитие».

4. «Художественно-эстетическое развитие».
5. «Физическое развитие».

Формы организации работы

Конструирование выполняется в групповой форме.

1. Конструирование по образцу - прямая передача готовых знаний, способов действия основанная на подражании. Детям дается образец постройки и способы воспроизведения.

2. Конструирование по модели. Детям дается модель, но не даются способы решения. Конструирование по модели это усложненная разновидность конструирования по образцу.

3. Конструирование по условиям - образца нет, схемы тоже нет и нет и способов возведения. Определяем только условия, которым должна соответствовать постройка, ее практическое значение. Конструирование по условиям способствует развитию творческого конструирования.

4. Конструирование по схемам. В результате такого обучения - формируются мышление и познавательные способности.

5. Конструирование по замыслу. Большая возможность для развертывания творчества и проявления самостоятельности. Дети сами решают, что и как будут конструировать. Данная форма не средство обучения детей созданию замыслов, а форма деятельности позволяющая самостоятельно и творчески использовать знания и умения полученные заранее.

Конструирование по замыслу предполагает, что ребенок сам, создает образ будущего сооружения и воплотит его. Этот тип конструирования лучше других развивает творческие способности.

На занятии дошкольники проходят 3 этапа усвоения программы: 1- восприятие, 2 - действие, 3- результат. По окончании каждого занятия ребенок видит результат своей работы и обыгрывает.

Отличительной особенностью конструирования является самостоятельность и творчество. Как правило, конструирование завершается игровой деятельностью. Дети постройки используют в сюжетно-ролевых играх, в играх - театрализациях, используют в дидактических играх и упражнениях.

Учебно-тематический план Вторая группа раннего возраста

Тема	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май
Знакомство с лего-конструктором	2							
Сборка прямой змейки	1							

Постройка пирамид	1							
Дорожки разной величины	1							
Башенка	1							
Ворота для заборчика	1	1						
Лесной домик		1						
Моделирование двухэтажного дома		1						
Мебель для комнаты		1						
Русская печь		2						
Конструирование наземного транспорта		1						
Конс. Воздушного транспорта			1					
Мостик через реку			1					
Созд. Модели робота			1					
Утята в речке			1					
Моделирование динозавра			1					
Трёхглавый змей			1					
Украшаем ёлочку			1					
Подарки под ёлкой			1					
Моделирование девочки				1				
Моделирование мальчика				1				
Конс. Бабочки по картинкам				1				
Конс. железной дороги + паровозики				3				

Бабы Яги								
Конс. Избушки на курьей ножке					1			
Моделирование кошки и собаки					2			
Созд. Модели корабля					1			
Создание модели Красной Шапочки						1		
Цветы для мамы						2		
С/Р игра «Зоопарк»						1		
Мод. слона						1		
жираф						1		
Космический корабль							2	
Самолет							1	
Ракета							1	
Светофор							1	
Космонавты							1	
С/Р игры «Аэродром», «Больница», «Наша квартира»							2	
Конструирование по замыслу								8
Итого : 64 занятия								

Младшая группа

Тема	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май
Знакомство с лего-конструктором	2							
Змейки	1							

Пирамидки	1							
Дорожки разной величины	2							
Башенка	1							
Ворота для забора	2							
Поможем медвежонку построить забор		1						
Построим дом для куклы		1						
Мебель для комнаты		2						
Мебель для кухни		2						
Постройки по образцу		1						
Домик для лего-зверей			1					
Мостик через озеро			1					
Волшебные рыбки			1					
Утята в озере			1					
Украшаем ёлочку			1					
Подарки под ёлкой			1					
Конструктор массажный			1					
С/Р игра «Дом»			1					
Машина с прицепом				1				
Строительство лесенки				1				
Постройка дерева				1				
Игра «День рождение куклы Маши»				2				
Создание модели кошки					1			

животного								
Вольер для тигров					2			
Моделирование диких животных					2			
Загон для коров						1		
Грузовая машина для фермера						1		
Простейшие самолётики						2		
Вертолёт						2		
с/р игра «Ферма»						1		
Космический корабль							1	
Самолет							1	
Ракета							1	
Луноход							1	
Светофор							1	
Игры «Аэродром», «Больница», «Наша квартира»							3	
Конструирование по замыслу								8
Итого : 64 занятия								

Содержание работы первого года обучения (вторая группа раннего возраста)

1. Учить называть детали Lego-конструктора «LEGO-DUPLO», «LEGO-ДАСТА».
2. Простейшему анализу сооруженных построек (выделять форму, величину и цвет построек).
3. Выполнять конструкцию, узор в соответствии с заданными условиями.
4. Обогащать речь словосочетаниями.

5. Конструировать по образцу и условиям.
6. Различать по цвету и форме.
7. Развивать зрительно-моторную координацию при соединении деталей конструктора, добиваться точности в процессе операционных действий.
8. Учить воспроизводить в постройке знакомый предмет, находить его конструктивное решение.
9. Оформлять свой замысел путем предварительного названия будущей постройки
10. Развивать и поддерживать замысел в процессе развертывания конструктивной деятельности, помогать его осуществлять.

Содержание работы второго года обучения (младшая группа)

1. Закреплять приобретенные в группе раннего возраста умения.
2. Развивать наблюдательность, уточнять представление о форме предметов и их частей.
3. Развивать воображение, самостоятельность, смекалку, умение работать сосредоточенно.
4. Учить строить красивые постройки, опираясь на впечатления от рисунков, фотографий, чертежей.
5. Продолжать знакомить с новыми деталями.
6. Добиваться рассуждений в слух при решении конструктивной задачи.
7. Учить заранее обдумывать замысел будущей постройки, представлять ее общее конструктивное решение, соотносить свой замысел с имеющимся строительным материалом.
8. Учить создавать более сложные постройки;
9. Работать вместе не мешая друг другу, создавать коллективные постройки;
10. Уметь рассказывать о постройке других воспитанников;
11. Самостоятельно распределять обязанности;
12. Учить помогать товарищам в сложную минуту;
13. Возводить конструкцию по образцу.
14. Направлять детское воображение на создание новых оригинальных конструкций.

Предполагаемые результаты первого года обучения:

1. Называть детали Lego -конструктора «Lego-дакта», « Lego- дупло».
2. Анализировать сооруженные постройки (выделять форму, величину и цвет построек).
- 3.Выполнять простейшую конструкцию в соответствии с заданными условиями.
- 4.Конструировать по образцу и условиям.
- 5.Различать по цвету и форме.
6. Воспроизводить в постройке знакомый предмет, находить его конструктивное решение.
- 7.Оформлять свой замысел путем предварительного называния будущей постройки.

Предполагаемые результаты второго этапа обучения:

1. Строить красивые постройки, опираясь на впечатления от рисунков, фотографий, чертежей.
2. Рассуждать в слух при решении конструктивной задачи.
3. Создавать более сложные постройки.
4. Работать вместе не мешая друг другу, создавать коллективные постройки.
5. Уметь рассказывать о постройке других воспитанников.
6. Самостоятельно распределять обязанности.
7. Помогать товарищам в сложную минуту.
8. Возводить конструкцию по образцу.

Материально-техническое обеспечение программы

Для успешного выполнения поставленных задач необходимы следующие условия:

Предметно-развивающая среда:

Строительные наборы и конструкторы:

- настольные;
- напольные;

- пластмассовые (с разными способами крепления);
- «Лего-Дупло», «Лего-Дакта», подобные отечественным конструкторам;
- игровой комплекс «Послушные ладошки»

Для обыгрывания конструкций необходимы игрушки (животные, машинки и др.).

Демонстрационный материал:

- наглядные пособия;
- цветные иллюстрации;
- фотографии;
- схемы;
- образцы;
- необходимая литература.

Техническая оснащенность:

- фотоаппарат;
- диски, кассеты с записями (познавательная информация, музыка, видеоматериалы);
- интерактивная доска;
- ноутбук;
- демонстрационная магнитная доска.

Список литературы

1. Лего-конструирование в детском саду. Методическое пособие – М.:ТЦ Сфера,2019. – 144 с. (библиотека современного детского сада).
2. Комарова Л.Е «Строим из Lego» (моделирование логических отношений и объектов реального мира средствами конструктора Lego).-М.; Линка Прес,2001г.
3. Куцакова Л.В «Конструирование и ручной труд в детском саду»
Издательство: Мозаика-Синтез 2010г.
3. <https://robo3.ru/categories/lego/nabor-lego-education-planeta-steam-45024/>

Приложение 1

Дидактические игры с Лего конструктором

«Изучаем цвета»

Вариант 1

Ребенок должен отсортировать кирпичики (животных) по цвету. Из кирпичиков одного цвета вместе строим башни.

Вариант 2

Делаем различные постройки так, чтобы каждая из них была какого-то одного цвета: ЖЕЛТЫЙ домик для Сережи, РОЗОВЫЙ для Кати и т.д. Если не хватает кубиков одного цвета на домик, то строим скамеечку, кроватьку и т.д. Обыгрываем в ролевой игре.

"Найди лишнее"

Эта игра на логику.

В ряду подобных вещей надо найти лишний предмет.

"Кого не хватает"

Эта игра на память. Выставляем перед ребенком какой-нибудь набор предметов (лучше подойдут лего животные). Задание ребенку – посмотреть и запомнить. Отворачивается, а вы один из предметов прячете. Затем смотрит на тех, кто остался, и пытается вспомнить, кого не хватает.

Играя в первый раз, возьмите 3 предмета.

Если ребенок быстро справился с заданием, то усложняйте игру, увеличивая количество предметов – 4, 5, 6...

"Хватает – не хватает – лишнее"

Это математическая игра. Берем какое-то количество лего животных и какое-то количество (чуть меньше, либо больше, либо

аналогичное) кирпичиков. Количество животных и кирпичиков берем в пределах чисел, до которых ваш малыш уже освоил счет.

Ребенок должен ответить: хватает ли кирпичиков на всех животных (поровну ли их), есть ли лишние, или кому-то не досталось кирпичика. Кирпичик в данной игре можно условно назвать, например, кусочком печенья и т.п. Для того чтобы ребенок правильно мог назвать ответ, наглядно покажите, как кирпичики распределить между животными.

"Найди не такой предмет"

Ребенок должен выбрать фигуру от противоположного, т.е. не удовлетворяющую определенным признакам.

Пример: «Выбери кирпичик не самый длинный и не белый»

«Сравнение предметов»

Учимся сравнивать предметы по величине и располагать в определенном порядке.

Например, строим несколько башенок (3-4-5) разной высоты; ребенок должен расположить их

в правильном порядке от самой высокой к самой низкой (или наоборот).

По такому же принципу сравниваем и другие постройки или же просто отдельные детали – от самой длинной к самой короткой, от самой широкой к самой узкой, т.п.

"Построй логический ряд"

Ребенок должен продолжить начатый логический ряд.

Конечно же, развивающие игры должны ребенку нравиться, только в этом случае будет хороший эффект. Ребенок даже не должен догадаться, что происходит обучение. Для него это все должно быть просто увлекательной игрой! Никакого назидания и поучений!

Игры, развивающие логическое мышление

1.Классификация

-**"Чудесный мешочек"**. В мешочке находится несколько деталей конструктора Лего. а)Педагог показывает деталь, которую надо найти. б)Педагог только называет необходимую деталь. в)Ребенку необходимо на ощупь определить из каких деталей составлена модель.

-**"Собери модель"**. Дети собирают модель под диктовку педагога. При определении взаимного расположения деталей используются наречия "сверху", "посередине", "слева", "справа", "поперёк".

2.Внимание и память

- "Что изменилось?". 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.

- "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.

- "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 течении нескольких секунд рассматривают образец и затем выставляют то же по памяти.

3. Пространственное ориентирование.

- "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". 40

- "Составь макет учебной, групповой и приёмной комнат". Для взаимного расположения предметов в комнате используется точка отсчёта, не совпадающая с позицией ребёнка.

4. Симметрия.

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

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

5. Логические закономерности.

- "Что лишнее?". Педагог показывает детям ряд деталей и просит определить лишний элемент (каждый элемент состоит из двух деталей конструктора).

- Упражнения на продолжение ряда. 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.

- "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.

6. Комбинаторика

- "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.

- "Составь флаги". Педагог раздаёт детям кирпичики двух цветов и просит составить все возможные флажки из одного красного кирпичика и двух синих, из одного красного и трёх синих или двух красных двух синих. 41

7. Множества

- "Выдели похожие" - классификация по одному свойству. 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.

Игры, развивающие восприятие формы

“Отгадай”

Цель: учить детей узнавать знакомые детали конструктора (куб, папка, треугольник, цилиндр, арка, таблетка, брус) на ощупь.

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

Правила игры:

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

“Не ошибись Петрушка!”

Цель: Учить детей узнавать знакомые детали конструктора на ощупь.

Описание игры: Как только Петрушка наденет свой колпачок, надо подойти к модулям, выбрать любой из них, поднять его повыше и спросить: “Петрушка, Петрушка, что у меня в руках?”. Если Петрушка скажет, что он не видит, подойти к нему и положить деталь прямо ему в руки, и сказать вместе со всеми: “Петрушка, потрогай, что у тебя в руках, и догадайся, какой модуль мы тебе дали. Не ошибись, Петрушка!”

Правила игры:

1. Соблюдать полную тишину, чтобы Петрушка не ошибся и смог догадаться, что у него в руках.
2. Нельзя называть модуль и подсказывать Петрушке.
3. Внимательно следить за действиями Петрушки. Кто отвлекается и нарушает правила, того Петрушка не выбирает.

“Есть у тебя или нет?”

Цель: Учить детей узнавать знакомые детали конструктора на ощупь.

Описание игры: Первому ребенку завязывают глаза, и предлагают на ощупь определить форму детали. Второй ребенок должен будет найти точно такую же деталь по форме.

Правила игры:

1. Обследовать деталь на ощупь, обеими руками, поворачивая со всех сторон.
2. Развязывать глаза можно только после того, как назвал деталь.
3. Выбрать деталь и спрашивать, есть ли она у партнера, надо по очереди, которая устанавливается с помощью считалки: Чтобы весело играть, Надо всех пересчитать. Раз, два, три, первый – ты!

“Принеси и покажи”

Цель: Учить детей применять приемы зрительного обследования формы.

Описание игры: Воспитатель показывает образец детали и прячет, а дети должны найти самостоятельно такую же.

Правила игры:

1. Выполняют поручение только те дети, кого вызвал воспитатель.
2. Прежде чем искать деталь, нужно хорошо рассмотреть образец и мысленно представить, что нужно найти.
3. Перед тем как показать детям выбранную деталь, нужно проверить себя.

«Найди постройку»

Цель: Способствовать развитию внимания, наблюдательности. Учить соотносить изображенное на карточке с постройками.

Оборудование: карточки, постройки, коробочки или мешочки.

Дети по очереди достают карточки из коробки или мешочка, внимательно смотрят на нее, называют, что на ней изображено, и ищут эту постройку. Кто ошибается, тот берет вторую карточку.

«Кто быстрее»

Цель: Способствовать развитию быстроты внимания, координации движений.

Оборудование: 4 коробочки

Конструкторы Лего на сегодняшний день незаменимые материалы для занятий в дошкольных учреждениях. Дети любят играть в свободной деятельности. Конструктор Лего используем во время зарядки, на физкультурных занятиях, в праздниках и т. д. В педагогике Лего-технология интересна тем, что, строясь на интегрированных принципах, объединяет в себе элементы игры и экспериментирования. Игры Лего здесь выступают способом исследования и ориентации ребенка в реальном мире. Для детей в возрасте от трех до шести лет основой обучения должна быть игра - в ее процессе малыши начинают подражать взрослым, пробовать свои силы, фантазировать, экспериментировать. Игра, с использованием Лего, предоставляет детям огромные возможности для физического, эстетического и социального развития.

День первый: «Развивающие игры, с использованием конструктора ЛЕГО».

« Разложи по цвету»

Целью игры является закрепить цвет (синий, красный, желтый, зеленый) деталей конструктора Лего, форму (квадрат, прямоугольник).

Материал: кирпичики и кубики Лего всех цветов, коробк с цветными секторами.

Цель: Закрепить цвет деталей конструктора Лего.

Правило: дети по команде ведущего раскладывают кирпичики Лего по секторам нужного цвета.

«Передай кирпичик Лего»

Материал: 1 большой кирпичик Лего.

Цель: развития координации движения.

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.

« Кто быстрее»

Материал: 4 коробочки, детали конструктора Лего по 2 на каждого игрока.

Цель: развивать быстроту, внимание, координацию движения.

Правило: игроки делятся на две команды у каждой команды свой цвет кирпичиков Лего и своя деталь. Например, кубик красного цвета, кирпичик синего. Игроки по одному переносят кирпичики с одного стола на другой. Чья команда быстрее, та и победила.

«Лего на голове»

Материал: кирпичик Лего.

Цель: развитие ловкости, координации движения.

Правило: ребенок кладёт на голову кирпичик Лего. Остальные дети дают ему задания. Например: Пройти два шага, присесть, поднять одну ногу, постоять на одной ноге, покружиться. Если ребенок выполнил три задания и у него не упал кирпичик с головы, значит, он выиграл и получает приз.

День второй: «Пароход»

Игра-ситуация «Мы строим пароход»

Материал: крупные кирпичики ЛЕГО.

Методика проведения. Воспитатель поддерживает игру ребят в стройку, организует взаимодействие детей.

Воспитатель: Я, кажется, попала на стройку. Вот строители работают, вот грузчики трудятся, вот машины стоят, ждут, пока их загрузят. Это строится крепость? Нет? А что это? (пароход.) Я буду мастером. Кто идет в мою бригаду? Приехал самосвал. (Воспитатель приносит самосвал.) Кто водитель? Саша, ты — водитель? Как работает твой самосвал? Хорошо сгружает? Что ты привез? (деталь для парохода).

После постройки организуется воспитателем игровая ситуация «Прогулка на пароходе».

Игра-ситуация: «Прогулка на пароходе»

Методика проведения. Воспитатель приглашает детей покататься на пароходе.

Воспитатель: Вот на причале пароход. Он гудит протяжно:

у-у-у! Пассажиры занимают свои места в каютах. Кто у нас капитан? Саша — капитан. Саша, кто у тебя помощник? Капитан, куда поплывет пароход?

(Воспитатель побуждает капитана давать приказы своему помощнику, отправлять пароход в плавание.) Наши пассажиры гуляют по палубе. Катя, ты хотела отправиться на пароходе на прогулку? Значит, ты — пассажир? Тебе нравится кататься на пароходе? Капитан у нас Саша. Если капитан отдает приказы, то команда выполняет их. Капитан, когда будет остановка?

Пассажиры, капитан отдал приказ, чтобы пароход остановился. Пароход останавливается. Остановка. Пассажиры, выходите на лужайку. Можно погулять, полежать на травке.

День третий: «Семья»

Материал: набор ЛЕГО «Семья».

Игра-ситуация: «С новосельем»

Методика проведения: Воспитатель выбирает место для кукольной комнаты, оформляет его и сообщает детям: «Кукла Катя и ее семья переезжает на новую квартиру, у Кати есть кухня и комната. Скоро привезут мебель, надо помочь разместить ее в квартире».

Воспитатель включает детей в игру, обращается к детям по очереди: «Стас, что ты привез на машине? Это похоже на шкаф для посуды. Куда будем ставить? Правильно, здесь места много, рядом будет стол. Очень удобно посуду доставать. Галя, куда ставить табуретки? Возле стола. Поставим в вазу цветы, чтобы было красиво. Пора Катю звать. Она будет довольна.

Игра-ситуация: «У куклы Кати День рождения».

Методика проведения. Педагог ставит на стол вазу с цветами и сообщает детям, что сегодня у куклы Кати день рождения.

Воспитатель: Приходите, гости, на день рождения к Кате. (Звучит музыка, входят гости, дети с игрушками.) Вот идет Вася (кукла), он говорит: «Катя, с днем рождения!» А кто еще входит? Что твоя кукла Маша скажет ей? А еще гости всегда дарят подарки ко дню рождения. Мы подарим Кате шарфик. (Надевает шарф кукле.) А какой подарок у Маши? У Маши чашечка.

Понравится Кате твой подарок, ведь она очень любит пить чай. Смотрите, Варя несет именинный пирог. Угощайтесь, дорогие гости! давайте разрежем пирог, и всем достанется по кусочку. Вася разбаловался - надо научить его вести себя за столом. Саша, объясни ему, как надо правильно резать пирог. Вот тебе, Ариша, кусочек и тебе, Миша. Саша, положи всем по кусочку. (Звучит музыка.) А теперь я приглашаю вас танцевать. Вот и закончился наш праздник. Катя благодарит гостей и прощается с ними. До свидания, Катя, было очень весело.

День четвертый: «В деревне»

Материал: набор ЛЕГО «Ферма»,
Набор игрушек «Овощи».

Игра-ситуация: «Поросенок потерялся»

Методика проведения: Вместе с детьми оформить игровой уголок «Ферма». Дети самостоятельно играют с игрушками. Воспитатель в роли хозяйки подходит к детям и спрашивает, не видели ли они поросенка Борьку? Он потерялся, когда она открывала загон для поросят. Все животные на месте, а Борьки нет. Воспитатель ищет, зовет поросенка и просит детей ей помочь. Рассказывает, какой это умный поросенок, что он любит есть.

Воспитатель проводит игру-импровизацию.

Воспитатель.

У хозяйки на дворе поросенок жил, (Дети-поросята бегают по двору.)

И хозяйку свою очень он любил.

Позовет она его, принесет поест, (Хозяйка обращается к поросенку.)

Он в ответ ей:

— Хрю-хрю-хрю, я, хозяйка, здесь! (Поросенок выходит в круг.)

У хозяйки на дворе много поросят, (Поросята бегают по двору.)

У корытца каждый день в ряд они стоят. (Поросята выстраиваются в ряд.)

Позовет хозяйка их, принесет поесть,

А они ей:

— Хрю-хрю-хрю, мы, хозяйка, здесь! (Поросята отзываются.)

Все вместе находят поросенка (игрушку) и зовут его: «Борька, иди сюда, мы поесть принесли». Воспитатель от имени поросенка сообщает, что он хочет узнать, что ему приготовили дети. Если еда ему понравится, то он выйдет.

Воспитатель побуждает детей приготовить специально для поросенка вкусную еду. Дети готовят поросенку похлебку из картошки, моркови, лука и репы.

Воспитатель поощряет использование детьми предметов-заместителей.

Поросенок убеждается в том, что еда вкусная и вылезает из 46

укрытия. Дети гладят его, говорят добрые слова. Воспитатель от имени поросенка благодарит детей. Поросенок уходит в свой загончик.

«Найди детёныша для мамы»

Цель: учить детей различать взрослых животных и их детёнышей.

Способствовать воспитанию звуковой выразительной речи: произнесению звукоподражаний громко – тихо, тоненьким голосом и т. п. Закрепить знания о домашних животных.

Материал: фигурки домашних животных из набора Лего «Ферма».

Ход игры: Воспитатель обращает внимание детей на машину, которая привезла домашних животных, и предлагает следующий рассказ. «Однажды телёнок, котёнок, щенок, поросенок и жеребёнок убежали из дому и заблудились; встревоженные мамы поехали на машине искать их. Воспитатель предлагает кому-либо из детей взять из кузова машины кошку (найти её среди других «мам»), вместе с этой игрушкой подойти к столу, на котором стоя фигурки котёнка, жеребёнка, телёнка и щенка, и выбрать детёныша кошки.

Далее воспитатель говорит: «А теперь посадим мам и их детёнышей в машину и повезём на прогулку».

День пятый: «Железная дорога»

Материал: набор ЛЕГО «Железная дорога».

Сюжетно-ролевая игра "Поезд"

Цель: Обучение детей реализации игрового замысла. Игровой материал:

Строительный материал ЛЕГО, игрушечный поезд, игрушки-животные, предметы-заместители. Подготовка к игре: Наблюдение на прогулке за транспортом, чтение стихотворений и рассказов о поезде, изготовление из

строительного материала поезда, изготовление совместно с воспитателем билетов, денег. Игровые роли: Машинист, пассажиры. Ход игры:

Воспитатель:

Окутала всю землю паутина. Составы все бегут по ней, бегут. Стучат колеса, города мелькают, Коня железного все на вокзалах ждут.

О каком виде наземного транспорта загадка? С чем сравнили железную дорогу? Почему? С кем сравнили поезд? Почему? Подготовку к игре педагог начинает с показа детям настоящего поезда. Следующий этап подготовки к игре - обыгрывание с детьми игрушечного поезда. Воспитателю вместе с детьми надо построить рельсы (выложить их из строительного материала), мост, платформу. На платформе поезд будут ждать пассажиры, которые потом поедут на нем кататься или на дачу, и т. д. В результате обыгрывания игрушки дети должны понять, что и как можно с ее помощью изобразить. Научиться играть с ней. И, наконец, последний этап в этой подготовке - обучение детей подвижной игре в "поезд". При этом должна быть использована картинка, которую надо соотнести с построением детей, изображающим поезд, для того, чтобы дети поняли, что каждый из них изображает вагон, стоящий впереди - паровоз. Двигаясь, поезд должен гудеть, вращать колеса, то ускорять, то замедлять свой ход и т. д. И лишь после того, как эта подвижная игра будет усвоена детьми, можно приступить к обучению их сюжетной игре на эту тему. Дальнейшее руководство игрой должно быть направлено на ее усложнение. Так, пассажиры должны будут покупать билеты, у них появляется цель поездки (они едут или на дачу или, наоборот, с дачи в город), которая определяет собой их поступки (в зависимости от цели поездки они или собирают в лесу грибы, ягоды, рвут цветы, или загорают или купаются в реке, или идут на работу и т. д.). В игре появляются роли. Так, кассир продает билеты, контролер их проверяет, проводник рассаживает пассажиров по местам и следит за порядком в вагоне. Дежурный по станции отправляет поезд, помощник машиниста смазывает поезд и следит за его исправностью и т. д. Можно также привлечь детей к изготовлению игровых атрибутов: делать билеты, деньги, и т. д. Воспитателю не следует объединять для совместных игр более трех детей. Однако в том случае, если у большого количества детей появляется желание играть вместе, если игра от этого обогащается, нельзя этому препятствовать. Прежде всего педагогу надо помочь детям договориться и совместно действовать.

Игра-тренинг: "Переезд"

Цель: тренировать детей в безопасном поведении на железной дороге.

Ход игры: Вместе с детьми сделать из ЛЕГО две пересекающиеся дорожки. По одной из них, изображающей железнодорожные пути, будут двигаться "паровозики", по другой - "машины". Пересечение дорог образует железнодорожный переезд. Предложить детям разбиться на две подгруппы: пусть вначале первая подгруппа - паровозики - освоит свой путь. Для этого, соблюдая дистанцию, организуйте их движение друг за другом по железной дороге.

Для создания хорошего эмоционального фона подбирается соответствующее музыкальное сопровождение (Можно использовать песни «Песня паровозика из Ромашково», «Веселые друзья», «Вот поезд наш едет»). Затем предложить свой путь освоить другой подгруппе детей, изображающей машины. Они будут двигаться в обе стороны по другой дорожке. Следить, чтобы "машины" придерживались правой или левой стороны и не сталкивались друг с другом. После того, как дети каждой подгруппы освоят свой маршрут, усложните игру и попросите "паровозики" и "машины" двигаться по пересекающимся дорожкам одновременно. Внимательно наблюдайте за поведением детей, отмечая ситуации, в которых произошли столкновения, и ситуации, в которых дети уступали друг другу путь. Остановив игру, вместе проанализируйте, почему "паровозики" и "машины" иногда сталкивались. Как этого избежать? Как организовать движение, чтобы им всем было удобно и безопасно? Выслушав ответы детей, постараться подвести обсуждение к выводу о том, что движение транспорта необходимо регулировать. Расскажите о роли шлагбаума на железнодорожном переезде. Можно упомянуть также о семафоре. Обратить их внимание на то, что открытие шлагбаума связано с перерывами в движении поездов - "паровозиков". В этом случае столкновение невозможно. Если это все-таки произойдет - проанализировать вместе с детьми, кто из участников игры нарушил правила.

Подвижная игра " Поезд "

Цель: развивать движения детей. Знакомить детей с железнодорожными профессиями и профессиями магистрали. Ход игры: Воспитатель предлагает поиграть в поезд. Дети встают в колонну друг за другом, держась за плечи или одежду впереди стоящего. "Поехали", - говорит воспитатель, и все начинают двигаться, приговаривая: "чу-чу". Ведущий ведет поезд в одном направлении, затем в другом, потом замедляет ход, наконец, останавливается и говорит: "Остановка". Через некоторое время снова раздается гудок, и поезд опять отправляется в путь. Одновременно происходит упражнение детей в произношении шипящих звуков. В усложненном варианте ребята изображают разные поезда: скорый, товарный. Можно подвижную игру развить в сюжетно-ролевую. Например, вводится роль стрелочника, чтобы поезда не сталкивались. Можно организовать разгрузку товаров и т. д. можно обыграть остановки.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 726890861408610707646499642787991539916156533237

Владелец Фефелова Наталья Анатольевна

Действителен с 13.02.2024 по 12.02.2025