

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА БЕЛГОРОДА
Муниципальное бюджетное учреждение
«Научно-методический информационный центр»

**ФОРМИРОВАНИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ У
ДОШКОЛЬНИКОВ С ТНР, ПОСРЕДСТВОМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
КОНСТРУКТОРА «КЛИКС»**

Беседина Анна Леонидовна
воспитатель МБДОУ д/с №76
Чеснокова Ольга Александровна
ст. воспитатель МБДОУ д/с №76

Белгород 2021

Содержание

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОПЫТЕ	3
ТЕХНОЛОГИЯ ОПИСАНИЯ ОПЫТА	8
РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ ОПЫТА.....	12
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК	14
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	15

РАЗДЕЛ I.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОПЫТЕ

Условия возникновения опыта

Формирование опыта происходило на базе муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения детского сада общеразвивающего вида № 76 «Везелица» г. Белгорода в процессе работы над формированием правильного звукопроизношения у дошкольников с речевой патологией. Опыт проводится нами в дошкольном учреждении с 2017 года.

Дети с нормальным психофизиологическим развитием к 4,5-5 годам полностью овладевают всей системой родного языка. Они говорят связно, полно излагают свои мысли, легко строят сложные предложения, без труда пересказывают рассказы, сказки, у них уже полностью сформирована звукопроизносительная сторона речи. На фоне развития сюжетноролевой игры у детей развиваются творческие способности, речевая активность, формируется познавательный интерес, что в целом направлено на формирование учебной деятельности.

Нормально развивающиеся дети при направленной помощи воспитателя способны самостоятельно овладеть игрой и конструированием.

У детей с нарушениями речи, в отличие от дошкольников без особенностей в развитии, отмечается более позднее появление речевой активности: первые слова появляются к 3-4 годам. Речь аграмматична, недостаточно фонетически оформлена, малоразборчива. Неполноценная речевая деятельность накладывает отпечаток на формирование сенсорной, интеллектуальной и познавательной и эмоционально-волевой сфер ребенка. Отмечается недостаточная устойчивость внимания, ограниченные возможности его распределения, сниженная вербальная память, на фоне относительно сохранных логической и смысловой. Сложные инструкции по выполнению заданий, элементы и последовательность их выполнения такие дети воспринимают с большим трудом или забывают. Речь детей не всегда в должной степени обеспечивает коммуникативную функцию, а в ряде случаев, без целенаправленного педагогического воздействия, не становится достаточно полноценным регулятором поведения. Из-за особенностей словесно-логического мышления дети не могут самостоятельно овладеть навыками анализа и синтеза, сравнения и обобщения.

Наряду с общей соматической ослабленностью у детей отмечается отставание в развитии двигательной сферы, выраженное в нарушении координации, снижении скорости и ловкости движений, а также недостаточная скоординированность движений пальцев, кистей рук; недоразвитие мелкой моторики.

Перечисленные особенности детей сказываются на развитии учебной, игровой, изобразительной, конструктивной деятельности и их влияние должно быть как можно быстрее максимально ослаблено или устранено.

С целью выявления уровня сформированности познавательной активности у старших дошкольников проведена диагностика по методике «Вопрошайка» М.Б. Шумаковой. Диагностические показатели которой любознательность, интересы, познавательная потребность, познавательный интерес.

В ходе обследования было выявлено, что высокий уровень развития познавательной активности составлял 12% (3 человека). Средний уровень развития 40% (10 человек). Низкий уровень развития 48% (12 человек) (рис.1).

Анализ данных результатов привел авторов к мысли о необходимости использования современных педагогических технологий, способствующих формированию у старших дошкольников познавательной активности, в частности использовать конструктор «Кликс».

Актуальность опыта.

Методы и приемы обучения и развития детей с ТНР разрабатываются специальной педагогикой в течение многих лет, опираясь на ведущие положения о том, что динамика развития детей с проблемами в обучении подчиняется общим законам психического развития ребенка.

Важно не только дать детям систему знаний, умений и навыков в соответствии с их особенностями и возможностями, но вызвать у них потребность в познавательной активности. Только под влиянием целенаправленного обучения и воспитания в специально организованных условиях, когда используются разнообразные корригирующие средства, дети с ТНР продвигаются в своем развитии.

Учитывая, что основными видами в дошкольном возрасте являются игровая и конструктивная деятельности, в общем и специальном образовании большое внимание отводится разработке и внедрению тех педагогических технологий, которые имеют ярко выраженный моделирующий характер. Они оказывают коррекционно-развивающее воздействие на общее развитие ребенка, так как способствуют формированию речи, перцептивных и интеллектуальных действий, повышают мотивацию к обучению, учат управлять своим поведением, таким образом, создаются предпосылки, необходимые для успешного обучения в школе.

Чтобы игра и конструктивная деятельность были направлены на решение дидактических, развивающих и социализирующих функций в отношении детей с ТНР, необходимо их специальное формирование при создании организационно- методических условий.

В последнее время применяются разнообразные игровые и конструктивные технологии.

Одним из таких инновационных конструктивно-игровых средств является обучающий конструктор Кликс, выпускающийся бельгийской компанией с 2001 года. Он широко внедряется в зарубежные и отечественные образовательные и специальные (коррекционные) учреждения. Перспективность применения Конструктора Кликс обуславливается его

высокими образовательными возможностями, которые предъявляются к указанным средствам на современном этапе: многофункциональностью, техническими и эстетическими характеристиками, использованием в различных игровых и учебных зонах. В рекомендациях по использованию «Кликс» представлены направления применения конструктора для решения дидактических и развивающих задач у дошкольников, но не дано подробной методики по использованию данного средства в условиях коррекционно-развивающего обучения.

Нормативно-правовой основой, регламентирующей эту деятельность, является:

- Закон РФ «Об образовании»
- Конвенция о правах ребёнка
- ФГОСДО
- Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025г.

Однако обнаруживается **противоречие** между разнообразием игрового конструктивного оборудования и отсутствием должного методического оснащения, позволяющего полноценно использовать конструктор в образовательном процессе.

Ведущая педагогическая идея опыта.

Ведущей педагогической идеей опыта является использование конструктора «Кликс» для повышения эффективности коррекционно-развивающего процесса подготовки к обучению в школе детей с ТНР.

Длительность работы над опытом.

Работа по данной проблеме охватывает период с сентября 2017 года по август 2019 года и разделена на несколько этапов:

I этап - начальный (констатирующий) - сентябрь 2017 - ноябрь 2017 года.

II этап - основной (формирующий) - декабрь 2017 - март 2018 года.

III этап - заключительный (контрольный) - март 2018 - август 2019 года.

Начальный этап предполагал обнаружение проблемы, подбор и разработку диагностического материала, выявление уровня сформированности у детей дошкольного возраста познавательной активности.

На основном этапе проведены мониторинговые исследования и определение концепции направлений деятельности учреждения по теме опыта, применение современных педагогических технологий во взаимодействии всех участников образовательных отношений, разработка конспектов занятий для дошкольников старших и подготовительных групп с ТНР, создание соответствующей среды в учреждении.

Заключительный этап включил в себя итоговый мониторинг детей по данной проблеме, обобщение опыта.

Теоретическая база опыта

В настоящее время одной из наиболее актуальных проблем, как в психологии, так и в педагогике, является исследование познавательной активности. В образовании все больший акцент ставится не только на развитии интеллектуальных способностей детей и получении определенного уровня академических знаний обучающимися, но и на развитии их собственной познавательной и творческой активности, что получило отражение в новых государственных стандартах.

Познавательная активность исследователями рассматривается как непрерывно развивающееся качество личности, отражающее готовность дошкольника к познанию, интерес к чему-либо новому, проявление преобразовательных действий ребенка по отношению к окружающим предметам и явлениям, инициативность, самостоятельность и настойчивость в различных видах деятельности, а также позитивное эмоциональное переживание при получении новой информации [1, 7, И]. Особенностью мотивационно-волевой сферы старших дошкольников является то, что на данном этапе целенаправленность действий, соподчинение мотивов, произвольность деятельности, которые обеспечивают возможность сдерживать ребенку свои непосредственные желания в требующих этого ситуациях, только развиваются. Важную роль в деятельности дошкольников играют мотивы, связанные с интересом к деятельности, познавательные мотивы, установления положительного взаимоотношения с другими людьми, мотивы достижения успеха, нравственные и общественные мотивы, однако еще отсутствуют мотивы личностного роста, характерные для старших возрастов [8, 10].

Большое внимание в обучении и воспитании уделяется созданию предметно-развивающей и игровой среды (В.А. Петровский, Р.Б. Стеркина, G.Fein) и проблеме педагогического общения (Р.С. Буре, В.В. Давыдов), которые повышают у ребенка уверенность в себе, мотивацию к получению знаний.

Обогащение познавательного развития происходит в специфических видах детской деятельности. В дошкольном и в начале школьного обучения ведущим видом деятельности у детей является игра, на основе которой формируется конструирование, способствующие развитию познавательных и сенсомоторных процессов, речи, эмоционально-волевому и творческому развитию, становлению у них самостоятельности и произвольности. Посредством этих деятельностей - «прелюдий» формируется учебная деятельность, т. к. расширяется сфера интересов детей, развиваются психические функции, личность (В. Штерн, К.Д. Ушинский, АЛ. Усова, Г.С. Швайко, Д.Б. Эльконин и др.).

Развивающее и дидактическое значение игры в специальной педагогике показано А.К. Аксеновой, В.И. Селиверстовым, С.А. Мироновой, Е.А. Стребелевой, а диагностическое в спонтанных коллективных и

индивидуальных играх в работах Г.М. Дульнева, С.Д. Забрамной, Л.В. Кузнецовой, А.Р. Лурия, О.Н. Усановой. Авторы отмечают, что игры способствуют установлению контакта с ребенком, правильной оценки уровня его психофизического развития.

Своеобразие конструктивно-игровой деятельности у детей с речевой патологией заключается в сниженном у них интересе к игрушкам, кратковременности игровых действий, бедности содержания и продуктивного результата, отсутствии коллективного взаимодействия.

В дошкольном возрасте игра и конструирование имеют важное общеразвивающее и коррекционное значение. Но у детей с речевой патологией ТНР эти виды деятельности требуют особого формирования.

В контексте изучаемой проблемы интерес представляет конструктивно-игровая система обучения с использованием конструктора Кликс. Она имеет концептуальную основу, рассматриваемую в рамках аспектов: философского, базируемого на понятии «конструктивизма», который предполагает оптимизацию получения знаний за счет активного включения произвольного познания самих детей (С. Пейперт), мотивационного, когда результат достигается при выполнении сложных увлекательных заданий «трудной забавы» (О.В. Михеева, П.А. Якушкин, В.Н. Просvirкин, Л.И. Новиков, Т.И. Данюшевская); социального, направленного на развитие созидательности; дидактического, т. е. использование данного конструктора в рамках свободной творческой деятельности детей, а также как вспомогательное обучающее средство в педагогическом процессе.

Анализ проблемы взаимосвязи познавательной активности дошкольников и конструктивной деятельности показал, что большинство исследователей придерживается мнения о наличии тесной взаимосвязи.

В ряде исследований отражены характеристики конструктивной деятельности, а также положительное влияние ее на познавательную активность старших дошкольников.

Новизна опыта

Новизна опыта состоит в комплексной и систематической работе с использованием конструктора Кликс, направленной на формирование познавательной активности старших дошкольников, с целью достижения наиболее эффективного результата.

РАЗДЕЛ II.

ТЕХНОЛОГИЯ ОПИСАНИЯ ОПЫТА

Цель опыта:

Формирование познавательной активности у дошкольников с ТНР, посредством использования конструктора «КЛИКС»

Задачи:

1 Раскрыть содержание и сущность понятия «познавательная активность дошкольников с ТНР».

2. Изучить психолого-педагогическую характеристику старших дошкольников с ТНР.

3. Раскрыть особенности игровой-конструктивной деятельности с использованием конструктора Кликс у старших дошкольников с ТНР.

4. Разработать систему занятий с применением конструктора Кликс, направленных на увеличение познавательной активности старших дошкольников с ТНР.

5. Провести диагностику уровня сформированности познавательной активности старших дошкольников с ТНР.

6. Провести опытную работу по повышению уровня сформированности познавательной активности старших дошкольников с ТНР и оценить ее эффективность.

На основе и с учетом результатов диагностики уровня сформированности познавательной активности старших дошкольников с ТНР нами был составлен разработан цикл занятий, направленный на повышение уровня сформированности познавательной активности старших дошкольников с ТНР с использованием конструктора Кликс (Приложение 1).

Нами также представлен примерное перспективное планирование (Приложение 4). Цикл занятий включил в себя групповые и индивидуальные занятия с детьми.

Цикл занятий Кликс-конструирования разрабатывался согласно деятельностному подходу, принятому в отечественной психологии (Л.С. Выготский, П.Я. Гальперин, А.Н. Леонтьев). Основу процесса его усвоения составляет чередование практических и умственных действий самого обучаемого, с учетом особенностей конструктивно-игровой деятельности детей. Занятия основаны на игровой деятельности, поэтому была разработана картотека игр (приложение 5), которые встречаются в занятиях, также эти игры могут применяться и отдельно от цикла занятий.

Работа по повышению познавательной активности с использованием конструктивно-игровой деятельности детей с применением конструкторов Кликс состоит из 2 этапов: знакомства и непосредственного обучения.

Обучение необходимо проводить живо, непринужденно, эмоционально. В этот период дети должны овладеть предметными действиями, для того чтобы впоследствии использовать их в творческой конструктивно-игровой деятельности с Кликсом и в процессе обучения.

Успешное обучение зависит от умений педагога. Поэтому, прежде чем начать обучать детей и использовать Кликс на занятиях, необходимо, чтобы педагог сам попробовал в него поиграть в ознакомительных целях минимум 3 раза по 15 минут и тщательно отработал все игровые задания и приемы перед занятиями. Отсутствие умений и навыков работы с Кликс-детальками приведет к потере времени и снижению интереса на занятиях у детей. Педагогу необходимо помнить о том, что Кликс-элементы позволяют создать обилие игровых ситуаций, которые должны в возможно большей степени использовать занимательности игрового материала и учитывать создавшиеся внешние обстоятельства. Педагогу следует учитывать то, что нельзя допускать отрицательных высказываний в адрес ребенка, даже если ему кажется, что ребенок делает или сделал что-то не так. Перед началом использования Кликс на занятиях необходимо провести серии спонтанных игр, используя Кликс-элементы, так как велико желание ребенка потрогать, пощупать эти детальки и просто поиграть. Организуя игру с красивым конструктором, педагог должен помнить и о красоте отношений: тактично вести беседу, активно пользоваться вежливыми словами, не стесняться извиняться и спрашивать разрешения у детей. Подобное поведение педагога будет направлено на воспитание доброжелательных отношений у детей друг к другу и к педагогу.

На первом этапе, длительностью не менее 5 занятий, проводятся коллективная и индивидуальная спонтанная игра детей.

Для успешного проведения спонтанных игр с конструктором Кликс необходимо соблюдение определенных условий: - оптимальное количество участников спонтанной коллективной игры 6-8 человек детей с речевыми нарушениями; детям должно хватать Кликс-элементов, иначе будут возникать частые конфликты. Доступ к конструктору должен быть свободным, чтобы дети могли легко передвигаться, выбирать нужные им детали.

- при проведении спонтанных игр не следует ограничивать ребенка предварительным замыслом, который диктовался бы педагогом. Дети создают только то, что хотят и могут, как представляют в данный период объекты окружающего мира. Ребенок всегда прав, потому что он делает то, о чем у него есть четкие, эмоциональные представления, даже если его постройка не будет соответствовать до конца реальному образу;

- обязательно создание положительных эмоций и похвала ребенка во время игры. Хорошим дополнением к спонтанной игре в Кликс-конструктор будет специально подобранная музыка;

- постройки лучше на некоторое время сохранять.

Частое проведение спонтанных игр без развития представлений об окружающем мире снижает интерес к конструктивно-игровой деятельности детей с Кликс-конструктором (особенно у девочек).

Чтобы обучение конструктивно-игровой деятельности с Кликс-конструктором было в подлинном смысле развивающим и в дальнейшем

конструктор мог использоваться на занятиях, оно должно быть построено с учетом особенностей мотивации деятельности ребенка дошкольного возраста, а также особенностей его психического развития и имеющихся у него нарушений.

Используемые методические приемы определяются, с одной стороны, психическими особенностями, в частности мышления, дошкольников с отклонениями в развитии и нормально развивающихся. Преимущественно оно у детей, имеющих речевую патологию, находится на начальной стадии формирования словесно-логического мышления.

С другой стороны, приемы определяются уровнем развития речи детей. У детей с речевой патологией речевое нарушение является первичным и может вызывать нарушения как в звукопроизношении, так и в лексико-грамматических компонентах языка. Это нарушает коммуникацию. Дети с нормальным интеллектуальным развитием не испытывают подобных проблем, но в программе детского сада с целью максимально возможного развития детей уделяется большое внимание развитию и формированию речи как в процессе деятельности, так и на занятиях.

Таким образом, выделились следующие необходимые действия:

- обследование Кликс-элементов, которое предполагает подключение различных анализаторов (зрительных, тактильных); знакомство с формой, отдельными частями Кликс-элементов; определение пространственных взаимоотношений между ними относительно друг друга (на, под, слева, справа); восприятие целостной постройки из Кликс-элементов;

- показ некоторых действий и комментирование действий с Кликс-элементами. Для того чтобы задать направление деятельности, педагог может показать один вариант действия, с тем чтобы дети, в дальнейшем активизируя мыслительную деятельность, нашли другие. Например, педагог показывает, как скрепляются два Кликс-элемента, и просит детей найти другие способы;

- предъявление речевого образца. В процессе обучения педагог должен предъявлять детям образцы речевых высказываний (это важно для детей с речевой патологией и для детей с отклонениями в умственном развитии);

- выполнение словесных инструкций. Словесные инструкции в процессе занятий сначала формулируются педагогом, а потом - детьми;

- использование словесного объяснения, просьбы, поручения, показ картинок с изображением Кликс-элементов и предметов окружающего мира, проведение бесед, оценки работ.

Все перечисленные приемы направлены на развитие дифференцированного восприятия, зрительного и слухового сосредоточения, внимания к речи педагога, развития познавательной активности и перцептивных процессов. А для развития мышления, как нормально развивающихся дошкольников, так и детей с перечисленными отклонениями в развитии, необходимо организовать обучение таким образом, чтобы дети самостоятельно осуществляли подбор различных способов действий для

выполнения задания.

Интерес к занятиям пропедевтического периода поддерживается за счет введения в них мотивов, активизирующих деятельность детей и направленных на формирование познавательной активности. Это может быть задание, сформулированное от лица игрушки и т.д. (игровые приемы), а также за счет активизации имеющихся знаний, когда педагог объясняет детям, что они уже узнали о Кликс-конструкторе и что еще могут узнать.

Основная идея конструктора - "обучаться играя". Детали прямоугольной формы, различного цвета. Благодаря своим особенностям, конструктор позволяет сделать невероятное количество игровых построек. Изделия могут быть иметь как плоскую форму, так и объемную, что отличает Кликс от множества других конструкторов. Еще одной отличительной особенностью является возможность конструирования одежды и различных игровых предметов, например, кольчуга с мечом. Способ соединения деталей, отличается от Лего, соединение происходит с характерным звучным щелчком, действительно напоминающим "клик", ведь именно поэтому конструктор так и назван. Соединение получается подвижным в одной плоскости, и пласт соединенных деталей можно изгибать, получая углы и плавные трубы. Разъединяется также легко и просто. Кликс позволяет собирать геометрические фигуры, выкладывать разноцветные орнаменты.

Таким образом, занятия по конструированию с использованием конструктора Кликс позволили нам не только развить конструктивные умения, но и повысить уровень познавательной активности дошкольников с ТНР (Приложение 6).

Намеченная цель работы по обоснованию влияния технологии конструирования с использованием Кликс на развитие познавательной активности старших дошкольников с ТНР реализовывалась посредством решения поставленных задач через комплексное и систематическое использование технологии конструирования с использованием Кликс, оптимально обеспечивающих процесс развития познавательной активности.

Раздел III

РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ ОПЫТА

Результаты диагностики являются точкой отсчета для прогнозирования особенностей развития детей и подбора оптимального содержания обучения, средств и приемов адекватного педагогического воздействия, а затем оценки эффективности выбранной стратегии. Диагностика осуществляется на основе соблюдения принципов комплексности, возрастного, индивидуального подхода, учёта личностных особенностей.

Контрольная диагностика осуществлялась с целью выявления результативности проделанной работы. Для организации исследования на контрольном этапе использовалась методика «Вопрошайка» М.Б. Шумаковой (Приложение 3).

Педагогический мониторинг проводился в форме беседы индивидуально с каждым ребенком, и, по мере успешности ответов на задания, определялся уровень сформированности у дошкольников с ТНР познавательной активности (рис.1).



По результатам беседы выявлено, что: высокий уровень сформированности познавательной активности у дошкольников наблюдается у 69% детей; средний уровень показали – 28%; низкий уровень показали 3%.

Результат исследования показал, что дети проявляют инициативность, самостоятельность. Они с интересом и желанием решают познавательные задачи. В случае затруднений дети не отвлекаются, проявляют упорство и настойчивость в достижении результата, которое приносит им удовлетворение, радость и гордость за достижения.

В ходе своей работы мы убедились, что применение конструирования с конструктором Кликс в дошкольной образовательной организации для формирования у дошкольников познавательной активности может дать весомый позитивный эффект, что подтверждается результатами контрольного исследования.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что применение современных педагогических технологий успешно реализуется в сочетании с основной общеобразовательной программой – образовательной программы дошкольного образования МБДОУ д/с № 76, качественно влияет на повышение профессионально-личностного потенциала, уровня квалификации и профессионализма педагогического состава дошкольного учреждения, реализации индивидуальных возможностей, творческого потенциала всех участников образовательных отношений, способствует формированию у дошкольников познавательной активности.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Аксенова А.К. Методика обучения русскому языку в специальной (коррекционной) школе. М.: Гуманит. издательский центр ВЛАДОС, 2002. 320 с.
2. Аристова Л.П. Активность учения школьника / Л.П. Аристова. - М.: Просвещение, 1968. - 139 с.
3. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте: Психологический очерк. М.: Просвещение, 1991 — 135 с.
4. Гусева Т.А. Стили познавательной активности личности студентов: автореф. дис. ... д-ра психол. наук. - Новосибирск, 2009. 3
5. Гусева, Т. А. Оптимизация познавательной активности субъекта [Текст]: программа и методические рекомендации / Т. А. Гусева, Бийский пед. гос. ун-т им. В. М. Шукшина. - Бийск: БПГУ им. В. М. Шукшина, 2008.
6. Запорожец АВ., Усова А.П. Психология и педагогика игры дошкольника. М.: Просвещение, 1986^л-230
7. Землянухина Т.М. Особенности общения и любознательности у воспитанников закрытых детских учреждений в раннем возрасте // Лишенные родительского попечительства: хрестоматия: учеб, пособие для студентов пед. ун-тов / ред.-сост. В.С. Мухина. - М.: Просвещение, 1991.-223 с. 4
8. Истратова О.Н. Практикум по детской психокоррекции: игры, упражнения, техники. - Ростов-на-Дону, 2008. - 2-е изд.. - 349 с. - (Серия «Психологический практикум»).5
9. Лисина М.И. Проблемы онтогенеза общения. /Науч., исслед. Ин-тут общей и педагогической психологии Акад.пед.наук СССР. — М.: Педагогика, 1986.- 144 е.
- Ю.Лусс Т.В. Формирование конструктивно-игровой деятельности у детей с отклонениями в развитии: Книга для педагога-дефектолога. — М. Гуманит. изд. центр ВЛАДОС. 2003. - 89 с. (5, 7 п.л.).
- 11 ГМонтессори М. Метод научной педагогики, 1915.— 195 с.
12. Монтессори М. Помоги мне сделать это самому, сост. М.И. Богуславский, Г.Б. Корнетов М.: Изд. дом «Карапуз», 2000. — 272 с.
13. Никитин Б.П. Развивающие игры. — М.: «Просвещение», 1990. — 150 с.
14. Подцзяков Н.Н. Конструирование. - В кн.: Сенсорное воспитание в детском саду / Под.ред. Н.Н. Поддъякова, В.Н.Аванесовой. 2-е изд., испр. и доп. М.: Просвещение, 1981- 77-98 с.
15. Сапогова Е.Е. Психология развития человека. - М.: Аспект пресс, 2001 -460 с.8
16. Щербакова Е.И. Формирование взаимоотношений детей 3-5 лет в игре: Учеб. Пособие. М.: просвещение, 1984. — 80 с.
- 17.Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978. 304 с.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1 – Цикл занятий для старших дошкольников с ТНР

Приложение 2 – Схема для составления рассказа о будущей постройке

Приложение 3 – Методика М.Б. Шумаковой «Вопрошайка»

Приложение 4 – Перспективное планирование по конструированию

Приложение 5 – Картотека игр с использованием «КЛИКС»

Приложение 6 – Фото-материалы «КЛИКС» и его возможности»

Цикл занятий для старших дошкольников с ТНР

З а н я т и е 1. Знакомство с цветом

КЛИКС-элементов

ЦЕЛЬ: познакомить детей с конструктором КЛИКС, с КЛИКС-элементами, уточнить знания об основных цветах.

ОБОРУДОВАНИЕ: наборы КЛИКС в достаточном количестве.

ХОД ИГРЫ

1. Организующий момент.

Педагог рассказывает детям сказку: «Вчера, когда все уже ушли, я услышала шум в коробке. Знаете, что я увидела? КЛИКС-элементы соединились, и получился человечек. Он сказал, что его зовут КЛИКС-друг. Он хочет поиграть с вами и познакомить вас с КЛИКС. Ой, кто это? Смотрите, ребята, кирпичики соединились, и получился человечек. Да это же КЛИКС-друг!»

КЛИКС-друг: «Я КЛИКС-друг. Здравствуйте, ребята! Я буду вам помогать играть и давать разные задания. Вы согласны? Я приехал к вам издалека. Моя страна называется Бельгия. (Демонстрация карты детям.) Смотрите, какая она. А вот ваша страна - Россия. Правда, далеко? В Бельгии, в городе Вууствезель есть завод игрушек. Там делают эти волшебные детали. Так что КЛИКС появился в Бельгии. Вы уже строили из КЛИКС разные постройки и они у вас получались яркие и очень красивые. Сегодня мы узнаем, почему они такие красивые и яркие». (Побуждение в процессе беседы эмоций детей: улыбки, удивления и т. д.)

2. Постановка цели занятия.

КЛИКС-друг: «Я приглашаю вас в путешествие!»

Дети изображают паровозик. Паровозик едет. Останавливается на заводе игрушек. Их встречают краски.

КЛИКС-друг: «Ребята, скажите, кто это?»

Дети: «Краски!» Другие ответы детей.

КЛИКС-друг: «Назовите их».

Ответы детей. Графические упражнения.

КЛИКС-друг: «Давайте повторим цвета красок, которыми красят детали КЛИКС. (Ответы детей.) Краски на заводе занимают очень важное место. Они делают детали КЛИКС такими красивыми. Давайте и мы поработаем красками».

Детям раздаются небольшие карточки с контурами КЛИКС-элементов, фломастеры и краски, детей просят поработать красками, то есть раскрасить детали.

Выполнение задания детьми. Оценка работ.

КЛИКС-друг: «Какие вы молодцы! Вы так хорошо раскрасили детали КЛИКС. Подумайте, что напоминают вам цвета деталек КЛИКС?»

Ответы детей.

3. Задание на ориентировку в деталях.

1- й вариант

КЛИКС-друг: «Ребята, краски для вас приготовили сюрприз. Они предлагают вам отыскать клад, и узнать, какого он цвета».

Дети за КЛИКС-другом отправляются к месту, где спрятан клад (в стружке, бумаге или в песке спрятаны КЛИКС- элементы). Детям предлагается их найти.

Ребенок достает КЛИКС-деталь и называет ее цвет.

2- й вариант

Игра «Какого цвета?»

КЛИКС-друг: «Смотрите, ребята, перед вами красивые детали. Они все одинаковые? Чем они отличаются? Правильно, цветом. Теперь слушайте мое задание. Кто самый лучший отгадчик? Закройте глазки и правой ручкой возьмите любой элемент. Откройте глазки, и каждый тихонечко мне скажет на ушко, какого

он цвета. Молодцы! А теперь - другой рукой. Вы молодцы!» и т.д.

Задание на классификацию.

Игра «Разноцветные башни»

КЛИКС-друг: «Ребята вы поняли, чем отличаются КЛИКС-детали?»

Ответы детей: «Цветом!»

КЛИКС-друг: «А сейчас давайте для каждой краски построим ее любимую башню. Как вы думаете, какими должны быть волшебные башни красок?»

Ответы детей.

Дети строят башни разных цветов.

Игру можно провести в форме соревнования. Дети делятся на четыре команды. Каждая выбирает цвет КЛИКС- элемента. Этот момент можно разыграть. В чудесный мешочек кладутся разные по цвету КЛИКС-элементы, представитель каждой команды вытаскивает один кирпичик. Его команда будет строить башню соответствующего цвета.

4. Задание на развитие фантазии.

КЛИКС-друг предлагает детям подумать и вспомнить, какие постройки можно сделать из кубиков, окрашенных в основные цвета КЛИКС (светофор, елку, цветочки и т.д.)

5. Конструктивная деятельность и развитие речи.

После того как дети выполнили постройки, КЛИКС- друг дает им новое трудное задание. Он просит их рассказать о своих постройках, а чтобы им было легче, он приготовил для них интересную схему (прил 1).

Объяснение схемы, составление рассказов детьми с опорой на схему.

6. Итог.

Педагог: «Ребята, вы сделали такие красивые постройки, а КЛИКС-друг очень любит слушать ваши рассказы. Давайте расскажем о том, что у вас получилось. Но чтобы вам было легче, он приготовил для вас вот такую схему» (см. прил. 1) Объяснение схемы детям, ответы детей.

КЛИКС-друг: «Какие вы молодцы! Вы так хорошо играли, узнали столько нового о цвете деталей КЛИКС. Сделали такие замечательные постройки. Придумали столько интересных рассказов. Поиграйте со своими постройками. А я, КЛИКС-друг, прощаюсь с вами до следующего раза».

Далее можно предложить детям свободную конструктивно-игровую деятельность.

З а н я т и е 2. Знакомство с формой

КЛИКС -элементов

ЦЕЛЬ: продолжить знакомство детей с конструктором КЛИКС, с формой КЛИКС-деталей, похожих на кирпичики, и вариантами их скреплений. Начать составление КЛИКС-словаря. Вырабатывать навык различения деталей в коробке и умения слушать инструкцию педагога.

ОБОРУДОВАНИЕ: КЛИКС-элементы из наборов.

ХОД ЗАНЯТИЯ

1. Организующий момент.

КЛИКС-друг: «Здравствуйтесь ребята, вы уже знаете, что это такое?»

Дети: «Это КЛИКС».

КЛИКС-друг: «Сегодня мы будем знакомиться с ним дальше. Что вы узнали о нем на прошлом занятии?»

Ответы детей.

Игра «Волшебный цвет»

Дети сидят около коробки с КЛИКС и по заданию КЛИКС-друга быстро находят элементы заданного цвета. Задания могут быть разными, например, «Кто самый первый?». Мальчики быстро находят 2 синих элемента, а девочки - 2

красных. Мальчики находят красный и желтый элементы, а девочки - зеленый и желтый и т.д. Знакомство с элементами.

КЛИКС-друг: «Про цвет КЛИКС-деталей мы уже все узнали, а теперь узнаем тайны об их форме. Ребята, перед вами детали КЛИКС. Посмотрите, на что они похожи».

Дети: «На кирпичики».

КЛИКС-друг: «Кирпичики одинаковые или чем-то различаются? Чем?»

Ответы детей.

КЛИКС-друг: «Посмотрите, ребята, у каждого кирпичика есть такие приспособления, которые крепко держатся друг за друга, когда вы их соединяете. Подумайте, как их можно назвать? Что они вам напоминают?»

Ответы детей: «Кнопочки, колодцы, ведра, кружочки» и т. д.

КЛИКС-друг: «Ребята это волшебные добрые кирпичики. Мы с вами узнали, что они все разные, имеют кнопки, которые скрепляют один кирпичик с другим. Вы можете с ними играть, делать разные постройки. С ними надо обращаться очень бережно, тогда вы сами станете волшебниками:

Кирпичик любит ласку!

Тогда построишь сказку!»

2. Графические упражнения.

Задание от КЛИКС-друга.

Игра «Дизайнер»

Детям предлагаются различные по длине полосы бумаги. КЛИКС-друг: «Мы будем дизайнерами по придумыванию скреплений КЛИКС-элементов. Нарисуйте на этих полосках свои варианты скреплений КЛИКС-деталей».

3. Игра на развитие ориентировки в деталях КЛИКС.

Проводится перед коробкой с деталями КЛИКС.

КЛИКС-друг: «Ребята, закройте глазки, а теперь откройте. Посмотрите, какой кирпичик я нашел, назовите его. А теперь найдите его вы. Кто самый первый?!»

4. Знакомство с вариантами скреплений.

Игра «Скреплялки»

КЛИКС-друг: «Слушайте мое задание. Возьмите правой рукой один кирпичик. А теперь левой рукой еще один кирпичик. Какие вы молодцы! А теперь соедините их. Получилось? Крепко ли держатся ваши кирпичики? А теперь подумайте, как еще можно скрепить кирпичики, чтобы получилось поле 2х2, 2х4, 1х1, 1х3, 2х1» и т.д.

В процессе скреплений, которые дети пробуют сами, необходимо уточнить, какие скрепления будут самыми прочными, какие не очень прочными и т.д. Педагог показывает те варианты скреплений, которые дети не смогли сами понять и обязательно обращает внимание на то, что ребенок *сам сделал открытие - вариант скрепления*.

5. Уточнение вариантов невозможных скреплений.

Игра «Нескреплялки»

Принцип действий, как и в игре «Скреплялки», т.е. дети сами показывают варианты педагогу или КЛИКС-другу. Педагог (КЛИКС-друг) показывает те варианты, которые дети не смогли сами понять и обязательно обращает внимание (похвала) на то, что ребенок *сам сделал открытие - вариант невозможного скрепления*.

Педагог: «КЛИКС-другу дали задание на заводе игрушек: определить, как нельзя скреплять детали, а он не может его решить. Помогите ему».

6. Классификация.

Проводится аналогично классификации деталей по цветам. Только теперь дети должны построить башни (стены, лестницы и т.д.) из кирпичиков КЛИКС,

ориентируясь на размер. Например, они строят башни из кирпичиков 2х2 или стену, состоящую из кирпичиков 2х4 и т.д.

7. Конструктивная деятельность и развитие речи.

Педагог: «Ребята, давайте сейчас сделаем подарок для своих мам. Но сначала подумаем, что мы будем делать. ЛЕ- ГО-друг для вас приготовил новую схему».

Разбор схемы, и ответы детей.

8. Итог.

КЛИКС-друг: «Вы такие молодцы! Вы так хорошо играли и узнали столько нового. Что вы узнали еще в нашей Волшебной стране о КЛИКС?»

Ответы детей.

З а н я т и е 3 . Продолжение темы «Волшебные кирпичики»

ЦЕЛЬ: продолжить знакомство детей с конструктором КЛИКС, с формой КЛИКС-деталей, похожих на кирпичики и вариантами их скреплений. Начало составления КЛИКС- словаря. Выработка навыка различения деталей в коробке и классификации деталей. Отработка умения слушать инструкцию педагога. Формирование у детей навыков задания инструкций друг другу. Развитие речи.

ОБОРУДОВАНИЕ: КЛИКС-кирпичики из наборов, постройка ворот из конструктора или арка из кирпичиков, нарисованная на картоне, ящик с пенопластовой стружкой с кирпичиками КЛИКС, листы бумаги, фломастеры, вертушка - диск со стрелкой, разделенный на сектора, на котором изображены КЛИКС-кирпичики разных форм и цветов.

ХОД ЗАНЯТИЯ

1. Организующий момент.

КЛИКС-друг: «Здравствуйте, ребята! Мы сегодня снова будем путешествовать по моей Волшебной стране КЛИКС. Мы отправимся туда сегодня на самолетах. (Дети имитируют движения самолетов.) Вот мы у ворот, но чтобы войти в них, надо выполнить мое задание - найти клад».

Игра «Найди клад»

Мешочек с элементами конструктора «КЛИКС» и другими игрушками.

КЛИКС-друг дает задание: «Ребята, найдите кирпичик в волшебном мешочке».

Достав кирпичик, ребенок указывает также, какого он цвета.

2. Повтор вариантов скреплений.

КЛИКС-друг: «Мы снова в моей стране, сегодня нас ждут новые игры. Я решил проверить, какие вы строители. Давайте поиграем в игру «скреплялки» и вспомним, как скрепляются детали КЛИКС».

1- й вариант

Игра «Скреплялки»

КЛИКС-друг: «Возьмите правой рукой один кирпичик. А теперь левой рукой еще один кирпичик. Какие вы молодцы! А теперь соедините их. Получилось? Крепко ли держатся ваши кирпичики?» Ответы детей: «Крепко», «Не крепко» и т.д.

2- й вариант

Игра «Фантазеры»

КЛИКС-друг предлагает детям поиграть в игру и вспомнить разные варианты скреплений КЛИКС-деталей. Дети с закрытыми глазками выбирают по два кирпичика, соединяют их разными способами и фантазируют, на что может быть похоже это соединение.

Еще одно задание от КЛИКС-друга - игра «Волшебные лесенки».

КЛИКС-друг предлагает детям сделать разные волшебные лесенки, но для этого необходимо выбрать кирпичики КЛИКС. Выбор кирпичиков осуществляется с помощью вертушки. Ребенок крутит стрелку и определяет форму и цвет кирпичиков, затем берет еще 5 таких же и выполняет задание.

3. Классификация деталей.

Проводится в форме соревнования, аналогично классификации деталей по цветам. Только теперь дети должны построить по 2 башни (стены, лестницы и т.д.) из кирпичиков КЛИКС заданной формы и цвета.

КЛИКС-друг: «Ребята, сейчас мы с вами построим башни для КЛИКС-друга». Дети разыгрывают кирпичики. Оценка деятельности детей.

*КЛИКС-кирпичики быстро найди,
Башни и домик из них собери,
Только запомни, что форма и цвет Разные.
Здесь одинаковых нет.*

4. Графические упражнения.

КЛИКС-друг: «В стране КЛИКС есть музей рисунков. Я очень хочу, чтобы вы стали сейчас художниками и нарисовали тот кирпичик, который вам больше всего понравился. (Дети выбирают кирпичик и рисуют его.) Какие вы молодцы!» (Оценка деятельности детей.) Задание на развитие памяти.

КЛИКС-друг: «Я собрал пирамидку, а сейчас хочу проверить, кто из вас самый внимательный, кто сможет сделать ее по памяти (используются 4-5 кирпичиков, двух разных форм одного цвета). Какие вы молодцы, вы так хорошо все сделали!»

5. Выполнение словесных инструкций.

Игра «Послушай и делай как я»

Педагог и дети сидят на полу перед рассыпанными КЛИКС-кирпичиками. Педагог предлагает детям поиграть. Выбирается ведущий, он выбирает определенное количество кирпичиков, то же самое количество таких же кирпичиков находят остальные участники. Затем ведущий садится спиной к остальным детям и строит из кирпичиков постройку, объясняя свои действия. Остальные дети строят, опираясь на его словесную инструкцию. В конце сравнивают постройки. Потом играющие выбирают другого ведущего.

Дети рассказывают о своих постройках: «Я взял красный кирпичик и прикрепил на него синий кирпичик, а справа прикрепил желтый кирпичик», и т. п.

6. Свободная конструктивная деятельность детей и развитие речи.

Педагог: «Ребята, вам понравилось путешествовать по стране КЛИКС? (Ответы детей.) А сейчас давайте сделаем игрушки для КЛИКС-друга, чтобы ему не было скучно:

*Давайте построим из КЛИКС игрушки,
Веселые домики, башни, хлопушки.
Собачку, оленя ты сможешь собрать,
Подумав, как можно детали скреплять...
А если, что строить, решения нет,
Ты глазки закрой и представишь сюжет.
Кирпичики разные быстро
скрепляй И смело постройку свою
собирай!»*

Дети строят под музыку.

После выполненных построек детям предлагается схема для составления рассказа (см. прил. 1).

Опрос детей: что сделали, из как деталей, как скрепляли и как с этим можно играть.

Итог.

Педагог: «Ребята, у вас получились такие красивые постройки. Давайте сфотографируем их на память. А дома вы нарисуете свои постройки, и КЛИКС-друг

поместит их в свой музей».

З а н я т и е 4. Исследователи формочек

ЦЕЛЬ: продолжить знакомство детей с конструктором КЛИКС, с формой КЛИКС-деталей, похожих на формочки, и вариантами их скреплений. Выработка навыка ориентации в деталях, их классификации, умения слушать инструкцию педагога.

ОБОРУДОВАНИЕ: КЛИКС-формочки, альбомы, фломастеры, карточки с изображением КЛИКС-кирпичиков, плато.

ХОД ЗАНЯТИЯ

1. Организующий момент.

Педагог: «Ребята, мы сегодня снова будем путешествовать по стране КЛИКС вместе с КЛИКС-другом. Но чтобы туда попасть, надо выполнить его задание. Вот конверты с заданием. В них карточки, на которых нарисованы разноцветные кирпичи КЛИКС. Я показываю кирпичик, вы находите его».

2. Постановка цели занятия.

Педагог: «Мы снова в волшебной стране КЛИКС. Но тут опять интересное задание. КЛИКС-друг просит нас напомнить, как называются и чем отличаются эти фигуры. (Педагог и дети сидят перед накрытыми платочком формочками КЛИКС. Педагог открывает закрытые платочком КЛИКС-формочки.) Дети, перед вами детали КЛИКС. Они одинаковые? (Ответы детей.) Подумайте, чем они отличаются? (Ответы детей.) Их можно назвать «формочками». А какие еще названия вы можете предложить?»

3. Составление КЛИКС-словаря.

Педагог: «Эти формочки все разные. Давайте внимательно рассмотрим каждую деталь и подумаем, на что они похожи, и придумаем для них названия». Дети выбирают формочки КЛИКС и называют их.

КЛИКС-друг: «Ребята, мы с вами познакомились с формочками из моей волшебной страны. Эти формочки тоже волшебные, они научат вас строить красивые и веселые постройки, но с ними нужно обращаться вежливо и бережно, тогда вы сами станете волшебниками и сможете сделать красивые сказочные КЛИКС-постройки».

КЛИКС-друг! Вернее нет!

Ты наш добрый КЛИКС-друг!

Ты научишь нас строить,

Строить, петь и говорить!

4. Задание на ориентировку в деталях.

Педагог: «КЛИКС-друг приготовил для вас задание. Ребята, быстро найдите ту формочку, какую я покажу (какую я назову). Кто самый первый?!»

Таким образом находятся разные формочки.

По аналогии дети дают задание друг другу. Один ребенок называет формочку, а все остальные находят.

Графические упражнения.

Педагог предлагает детям нарисовать понравившиеся формочки.

Дети выполняют задание.

Оценка работ детей.

5. Показ новых скреплений.

Игра «Скреплялки»

Дети и педагог сидят на ковре; перед ними разные детали КЛИКС.

Педагог: «Сейчас мы будем скреплять сапожок с овалом. Возьмите правой рукой сапожок, а левой - овал. Какие вы молодцы! А теперь соедините их. Получилось? Подумайте, а как можно еще скрепить две эти детали? На что похоже?»

Ответы детей.

В процессе скреплений, которые дети пробуют сами, вместе с ними педагог

уточняет, какие скрепления самые прочные, а какие не очень. Педагог показывает те варианты скреплений, которые дети не смогли понять сами. Обязательно обращает внимание на то, что ребенок *сам сделал открытие - вариант скрепления.*

*Я КЛИКС не бил, не стучал, не лупил,
А способом новым детали скрепил!*

6. Классификация.

Педагог предлагает детям сделать различные горы. Каждый ребенок выбирает себе по 2-3 формочки, из которых у него будет сделана соответственно его гора. Классификация - только по форме.

Выполнение заданий на развитие памяти.

Игра «Запомни и повтори»

Педагог предлагает детям запомнить башню (из 4-5 формочек двух цветов и форм), которую он им показал, и построить ее по памяти.

7. Свободная конструктивная деятельность детей.

Педагог: «Ребята, вам понравилось путешествовать по стране КЛИКС? А теперь мы сделаем еще одну остановку: волшебные формочки хотят с вами поиграть. Они просят вас сделать из них какие-нибудь постройки. Вы согласны?» Ответы детей.

Строю радостно, свободно!

Строю, что душе угодно!

Дети строят под музыку.

После окончания конструирования - беседа с детьми, с использованием схемы 2 (см. прил. 1).

8. Итог.

Педагог: «Ребята, у вас получились такие красивые постройки, сфотографируем их на память. А дома вы нарисуете свои постройки. Сейчас можно с ними поиграть.

З а н я т и е 5 . Волшебные формочки

ЦЕЛЬ: продолжить знакомство детей с конструктором КЛИКС, с формой КЛИКС-деталей, похожих на формочки, и вариантами их скреплений. Продолжение составления Кликс-словаря. Выработка навыка ориентации в деталях, их классификации, умения слушать инструкцию педагога.

ОБОРУДОВАНИЕ: КЛИКС-формочки, альбомы, фломастеры. Две вертушки: на первом диске изображены разные по форме формочки, на втором - 4 основных цвета. Ящик с песком, в котором помещены разные формочки. Карточки с контурным изображением формочек, инструкции по сборке.

ХОД ЗАНЯТИЯ

1. Организующий момент.

Перед детьми коробка, в которой в песке помещены формочки КЛИКС.

КЛИКС-друг: «Ребята, мы сегодня снова будем путешествовать по КЛИКС-стране. Я приготовил для вас сюрприз. Нужно пальчиками угадать, что там находится, назвать, а потом достать детальку и проверить, правильно ли вы угадали».

Достав формочку, дети называют, какого она цвета.

2. Ориентировка в формочках.

Игра «Найди такую же деталь»

КЛИКС-друг предлагает детям выбрать деталь при помощи двух вертушек. При вращении первой определяется цвет, а второй - форма.

3. Отработка вариантов скреплений формочек и развитие фантазии.

Игра «Фантазеры»

КЛИКС-друг предлагает детям Собрать машину по инструкции №1. (см. приложение 4)

4. Графические упражнения.

В стране КЛИКС объявлен конкурс на лучший рисунок. КЛИКС-друг предлагает детям нарисовать 2 понравившиеся скрепленные формочки.

5. Задание на развитие памяти.

КЛИКС-друг: «А сейчас я приготовил для вас еще более трудное задание. Смотрите, какая у меня красивая башня! Кто сможет сделать такую?» Строится башня и детям предлагается ее повторить по памяти.

Педагог: «А теперь, ребята, пофантазируйте с ЛЕГО-другом, кто может жить в волшебных башнях».

6. Свободная конструктивно-игровая деятельность с КЛИКС.

КЛИКС-друг предлагает детям, используя КЛИКС- формочки, выполнить различных сказочных животных, которые могли бы жить в волшебной КЛИКС- стране. Беседа с детьми до и после конструирования о постройках и об игре с ними, опираясь на примерные схему 2 (см. прил. 2).

Итог.

КЛИКС-друг: «Ребята, у вас получились такие красивые КЛИКС-животные. Мы оставим их в волшебной КЛИКС-стране. Сейчас сфотографируем их на память, а дома вы сделаете рисунки».

З а н я т и е 6 . Продолжение темы

«Волшебные формочки»

ЦЕЛЬ: продолжить знакомить детей с конструктором КЛИКС, с формой КЛИКС-деталей, похожих на формочки, и вариантами их скреплений. Продолжение составления КЛИКС- словаря. Выработка навыка ориентации в деталях, их классификации, умения слушать инструкцию педагога.

ОБОРУДОВАНИЕ: КЛИКС-формочки, альбомы, фломастеры. Карточки, на которых изображены разнообразные КЛИКС-формочки, 2 вертушки, на диске первой изображены контуры формочек, а на второй - 4 основных цвета, инструкции по сборке.

ХОД ЗАНЯТИЯ

1. Организующий момент.

КЛИКС-друг: «Мы сегодня снова отправимся в волшебную страну, но, чтобы в нее попасть, мы должны, выполнить задание из моей волшебной книги».

КЛИКС-друг просит детей быстро вспомнить, как называются эти детали, и указать какого они цвета.

Дети по очереди берут формочку и называют ее форму и цвет.

2. Развитие ориентировки в деталях.

Проводится на ковре.

1- е задание. *Игра «Найди такую же деталь»*

Педагог предлагает детям выбрать деталь при помощи двух вертушек. При вращении первой определяется цвет, а второй - форма.

КЛИКС-друг просит детей пальчиками угадать деталь, назвать ее, и назвать формочку.

2- е задание

Педагог: «КЛИКС-друг приготовил для вас задание. Ребята, быстро найдите деталь, которую я назову (которую я покажу) Кто самый первый?!»

Таким образом находятся разные формочки. Одновременно можно показывать от 1 до 3 деталей.

3. Отработка вариантов скреплений формочек и развитие фантазии.

4. Классификация.

КЛИКС-друг предлагает посоревноваться - какая команда лучше умеет готовить.

Дети делятся на две команды. Капитаны каждой команды достают из «чудесного мешочка» по 2 формочки. Им дается задание испечь по два больших пирога. (Классификация - только по форме.) Например, команде достались формочки, похожие на горку и телевизор; дети пекут соответственно по 2 пирога, ориентируясь на

форму и цвет КЛИКС- элементов.

5. Кликс-друг предлагает ребятам собрать Машинку по листу инструкции №2 (см. приложение №4).

З а н я т и е 7 . Формочки и кирпичики

ЦЕЛЬ: продолжить знакомство детей с конструктором КЛИКС и вариантами скреплений деталей. Продолжение составления КЛИКС-словаря. Выработка навыка ориентации в деталях, их классификации, умения слушать инструкцию педагога и формирование навыка задания инструкции друг другу.

ОБОРУДОВАНИЕ: набор КЛИКС, инструкции по сборке.

ХОД ЗАНЯТИЯ

1. Организующий момент.

КЛИКС-друг: «Ребята, мы с вами познакомились с формочками и кирпичиками из волшебной КЛИКС-страны. Мы с вами уже знаем про них очень много интересных историй и умеем с ними играть. А сегодня я предлагаю вам поиграть с формочками и кирпичиками. Только, пожалуйста, будьте внимательными и все замечайте, тогда у вас получатся замечательные постройки!»

КЛИКС-друг предлагает детям найти в «волшебном ящике» деталь КЛИКС и угадать ее.

2. Развитие ориентировки в деталях.

Проводится на ковре. Дети садятся кружком перед рассыпанными на ковре КЛИКС-детальками. Педагог называет деталь по цвету и форме, например: «Сделайте кирпичик 2х4 красного цвета», а дети быстро находят детали и собирают нужную конструкцию.

Следующее задание формулирует ребенок.

3. Классификация.

Игра «Волшебные дорожки»

КЛИКС-друг предлагает побегать по волшебной дорожке. Дети выбирают по 4 КЛИКС-элемента. В центр постройки педагог ставит 1 деталь, последующие ходы делают дети. Они ставят такую же деталь по цвету или по форме. Дорожку строят, пока есть возможность сделать ход.

4. Отработка вариантов скреплений формочек и кирпичиков, развитие фантазии.

Игра «Фантазеры»

1-й вариант

КЛИКС-друг предлагает детям поиграть в игру и определить, кто самый лучший фантазер. Для этого нужно каждому взять 2 детали: формочку и кирпичик и попробовать различные варианты скреплений. В процессе игры дети проговаривают, на что может быть похоже это скрепление. Необходимо обговорить как можно больше разнообразных вариантов скреплений между формочками и кирпичиками:

Крепка рука и постройка крепка!

5. Графические упражнения.

КЛИКС-друг предлагает детям зарисовать те постройки, которые у них получились.

6. Выполнение словесных инструкций.

Игра «Послушай и сделай»

Проводится по аналогии с игрой на занятии 5: начинает задавать задание педагог (КЛИКС-друг), а потом ребенок. Но используются и формочки, и кирпичики. Задание на развитие памяти.

КЛИКС-друг предлагает выполнить постройку (башню, лесенку и т.д.) по памяти. (Постройка - из 4-5 деталей.)

7. Свободная конструктивно-игровая деятельность и развитие речи.

КЛИКС-друг предлагает детям построить любые постройки из КЛИКС.

Опрос детей по схемам 1, 2 (прил. 2).

Ответы детей.

Дети строят под музыку.

8. Итог.

КЛИКС-друг: «Ребята, у вас получились такие красивые постройки. Дома вы их обязательно нарисуйте, чтобы совсем хорошо запомнить. А сейчас поиграйте с ними».

З а н я т и е 8 . Продолжение темы

«Формочки и кирпичики»

ЦЕЛЬ: продолжить знакомить детей с конструктором КЛИКС, с формой КЛИКС-деталей, похожих на формочки и кирпичики, и вариантами их скреплений. Продолжение составления КЛИКС-словаря. Выработка навыка ориентации в деталях, их классификации, умения слушать инструкцию педагога и формирование навыка задания инструкции друг другу.

ОБОРУДОВАНИЕ: КЛИКС-формочки из наборов, инструкции по сборке.

ХОД ЗАНЯТИЯ

1. Организующий момент.

КЛИКС-друг достает 2 вертушки: одну с образцами формочек, другую с образцами цветов. Он предлагает детям крутить вертушку и выбрать кирпичик или формочку в соответствии с цветом. Дети выбирают 4-5 деталей, после чего КЛИКС-друг предлагает им разобрать детали по форме, по цвету. Игру можно проводить на ковре.

2. Развитие ориентировки в деталях.

Игра «Чудесный мешочек»

Проводится на ковре. КЛИКС-друг предлагает детям на ощупь найти столько деталей, сколько он назовет.

3. Классификация.

Педагог делит детей на 2 команды: мальчиков и девочек.

Педагог: «КЛИКС-друг хочет узнать, чья команда самая внимательная. Девочки должны построить башню из зеленых деталей, а мальчики - из желтых».

В конце сравнивают башни по высоте, по устойчивости. Необходимо отметить, что обе башни очень красивые, но у мальчиков башня веселая, а у девочек - серьезная.

4. Отработка вариантов скреплений формочек и кирпичиков, развитие фантазии.

Игра «Послушай и сделай»

Проводится по аналогии с игрой в занятии 5: начинает задавать задание педагог (КЛИКС-друг), а потом ребенок. Но используются и формочки, и кирпичики.

5. Задание на развитие памяти.

КЛИКС-друг предлагает выполнить постройку по памяти. (Постройка - из 5 деталей, скрепленных разными способами.)

6. Свободная конструктивно-игровая деятельность и развитие речи. КЛИКС-друг предлагает детям выбрать любые инструкции постройки из КЛИКС.

Опрос детей по схемам перед началом конструирования и в конце выполнения конструктивных действий.

Ответы детей.

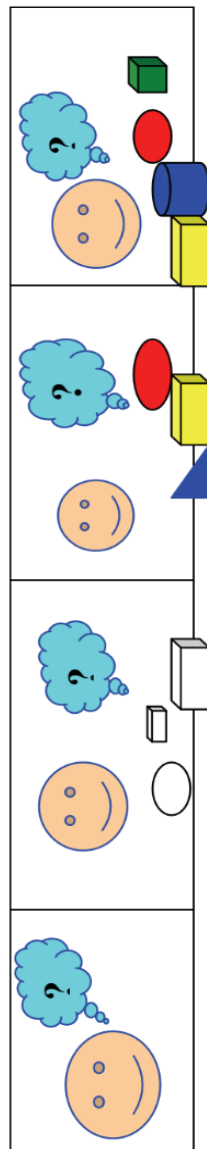
Дети строят под музыку.

7. Итог.

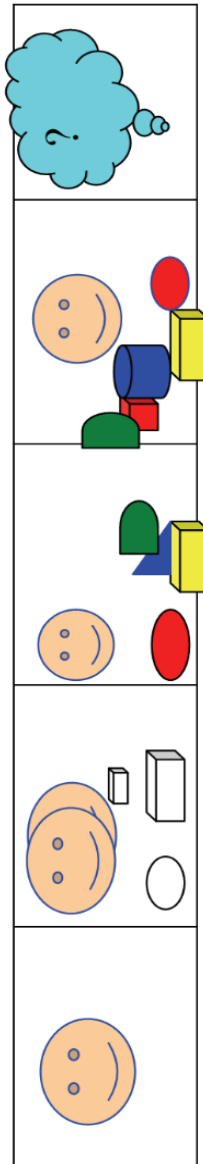
КЛИКС-друг: «Ребята, у вас получились такие красивые постройки. Давайте нарисуем их!»

В конце можно предложить детям поиграть со своими постройками.

Примерная схема 1 для составления рассказа о будущей постройке



Примерная схема 2 для составления рассказа о выполненной постройке



Приложение 3

Методика «Вопрошайка» (Методика М. Б. Шумаковой.)

Цель: Изучение познавательной активности ребенка-дошкольника, умения задавать вопросы.

Инструкция: Подготовка и проведение исследования. Подберите две картинки. Одна должна быть близка детям по содержанию (это могут быть играющие дети, зимние развлечения и т. п., на другой должны быть изображены незнакомые для него объекты).

Предложите ребенку поиграть в игру «Вопрошайка». Скажите, что он может спрашивать обо всем, что ему хочется узнать о предметах, изображенных на картинках. В протоколах зафиксируйте имена, пол, возраст и вопросы каждого ребенка.

Обработка и интерпретация данных. Полученные материалы обрабатываются по следующим критериям:

- широта охвата предметов, изображенных на картинках;
- количество вопросов, задаваемых одним ребенком;
- тип вопросов.

1- й тип. Устанавливающие вопросы - это вопросы, направленные на выделение и идентификацию объекта исследования («Кто это?», «На чем стоят книги?»).

2- й тип. Определительные вопросы - связанные с выделением всевозможных признаков и свойств объектов, определением временных и пространственных характеристик («Верблюд любит хлеб?», «А из чего сделана шапка?», «А вода холодная?»).

3- й тип. Причинные вопросы - относящиеся к познанию взаимосвязи объектов, выявлению причин, закономерностей, сущности явлений («Почему мальчик хмурый?», «Зачем девочке нужна сумка?», «А что ли они замерзли?»).

4- й тип. Вопросы-гипотезы, выражающие предположения («Мальчик не идет в школу, потому что он не сделал уроки?», «Девочка плачет, потому что она потерялась?»).

10 баллов - ребенок задал 4 вопроса и более всех типов; 8-9 баллов ребенок задал 3-4 вопроса всех типов; 4-7 баллов ребенок задает от 2 до 3 вопросов; 2-3 балла ребенок задает 1 вопрос; 0 - 1 балл ребенок не смог задать ни одного вопроса. Перевод баллов в уровень:

10 баллов - очень высокий уровень; 8-9 баллов - высокий уровень; 4-7 баллов - средний уровень; 2-3 балла - низкий уровень; 0-1 балл - очень низкий уровень.

Приложение 4

Перспективное планирование по конструированию с использованием «КЛИКС»

Месяц	Тема занятия
Сентябрь	Знакомство с цветом КЛИКС-элементов
Октябрь	Знакомство с формой КЛИКС-элементов
Ноябрь	«Волшебные кирпичики»
Декабрь	Исследователи формочек
Январь	Волшебные формочки
Февраль	Продолжение темы «Волшебные формочки»
Март	Формочки и кирпичики
Апрель	Продолжение темы «Формочки и кирпичики»
Май	Свободное конструирование

Приложение 5

Картотека игр

Игра «Какого цвета?»

КЛИКС-друг: «Смотрите, ребята, перед вами красивые детали. Они все одинаковые? Чем они отличаются? Правильно, цветом. Теперь слушайте мое задание. Кто самый лучший отгадчик? Закройте глазки и правой ручкой возьмите любой элемент. Откройте глазки, и каждый тихонечко мне скажет на ушко, какого он цвета. Молодцы! А теперь - другой рукой. Вы молодцы!» и т.д.

Игра «Разноцветные башни»

КЛИКС-друг: «Ребята вы поняли, чем отличаются КЛИКС-детали?»

Ответы детей: «Цветом!»

КЛИКС-друг: «А сейчас давайте для каждой краски построим ее любимую башню. Как вы думаете, какими должны быть волшебные башни красок?»

Ответы детей.

Дети строят башни разных цветов.

Игру можно провести в форме соревнования. Дети делятся на четыре команды. Каждая выбирает цвет КЛИКС- элемента. Этот момент можно разыграть. В чудесный мешочек кладутся разные по цвету КЛИКС-элементы, представитель каждой команды вытаскивает один кирпичик. Его команда будет строить башню соответствующего цвета.

Игра «Волшебный цвет»

Дети сидят около коробки с КЛИКС и по заданию КЛИКС-друга быстро находят элементы заданного цвета. Задания могут быть разными, например, «Кто самый первый?». Мальчики быстро находят 2 синих элемента, а девочки - 2 красных. Мальчики находят красный и желтый элементы, а девочки - зеленый и желтый и т.д.

Игра «Скреплялки»

КЛИКС-друг: «Слушайте мое задание. Возьмите правой рукой один кирпичик. А теперь левой рукой еще один кирпичик. Какие вы молодцы! А теперь соедините их. Получилось? Крепко ли держатся ваши кирпичики? А теперь подумайте, как еще можно скрепить кирпичики, чтобы получилось поле 2x2, 2x4, 1x1, 1x3, 2x1» и т.д.

Игра «Найди клад»

Мешочек с элементами конструктора «КЛИКС» и другими игрушками.

КЛИКС-друг дает задание: «Ребята, найдите кирпичик в волшебном мешочке».

Достав кирпичик, ребенок указывает также, какого он цвета.

Игра «Послушай и делай как я»

Педагог и дети сидят на полу перед рассыпанными КЛИКС-кирпичиками. Педагог предлагает детям поиграть. Выбирается ведущий, он выбирает определенное количество кирпичиков, то же самое количество таких же кирпичиков находят остальные участники. Затем ведущий садится спиной к остальным детям и строит из кирпичиков постройку, объясняя свои действия. Остальные дети строят, опираясь на его словесную инструкцию. В конце сравнивают постройки. Потом играющие выбирают другого ведущего.

Игра «Запомни и повтори»

Педагог предлагает детям запомнить башню (из 4-5 формочек двух цветов и форм), которую он им показал, и построить ее по памяти.

Игра «Чудесный мешочек»

Проводится на ковре. КЛИКС-друг предлагает детям на ощупь найти столько деталей, сколько он назовет.

Приложение 6

Фото-материалы «КЛИКС» и его возможности

