

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 37»

РАССМОТРЕНО

На заседании педагогического совета
протокол № 8/н от 24.11.2025



УТВЕРЖДАЮ
Заведующий МАДОУ «Детский сад № 37»
Т.Ю. Малкова
Приказ № 37/6 от 24.11.2025

**ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«Мир LEGO малышам»**

Возраст детей: 3-4 года
Срок реализации: 1 год

Разработала:
Кузменкова О.В.
воспитатель высшей квалификационной
категории

Пояснительная записка

Образовательная деятельность в ДОО строится с учетом развития личности, мотивации и способностей детей в различных видах деятельности, обеспечивает разностороннее развитие детей с учетом их возрастных и индивидуальных психологических и физиологических особенностей и интересов, образовательных потребностей участников образовательных отношений, которые так же реализуются через систему дополнительного образования детей. С учетом особенностей образовательного учреждения – дошкольное образовательное учреждение детский сад с группами общеразвивающей направленности.

Данная программа направлена на всестороннее, гармоничное развитие детей дошкольного возраста, с учетом возможностей и состояния здоровья детей, расширение функциональных возможностей развивающегося организма, овладение ребенком базовыми умениями и навыками в разных упражнениях. В основе разработки использованы рекомендации, а также концептуальные положения методического пособия «LEGO-конструирование в детском саду» Е. В. Фешиной.

Программа «Мир LEGO малышам» определяет содержание и организацию дополнительной образовательной деятельности и обеспечивает развитие личности детей дошкольного возраста в различных видах общения и деятельности.

Содержание программы взаимосвязано с программами по конструированию и развитию речи в ДОО. В программе представлены различные разделы, но основными являются:

- конструирование по образцу,
- конструирование по модели,
- конструирование по условиям.

Все разделы программы объединяет игровой метод проведения занятий, используется познавательная и исследовательская деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно-эстетическое развитие ребенка.

Цель и задачи Программы

Цель: развитие конструкторских способностей детей.

Задачи:

Обучающая:

1. Учить называть детали LEGO-конструктора (кирпичик, большой, поменьше, маленький, клювик, горка, мостик и др.).
2. Простейшему анализу сооружённых построек (выделять форму, величину, цвет постройки).

Развивающая:

1. Развивать зрительно-моторную координацию при соединении деталей конструктора, добиваться точности в процессе операционных действий.
2. Формировать умение использовать полученные знания в самостоятельных постройках по замыслу.
3. Обогащать речь словосочетаниями (дорожка красного цвета длинная (широкая)).

Воспитывающая:

1. Воспитывать желание сооружать постройки по собственному замыслу.

Принципы и подходы построения и реализации Программы

В основу программы заложены следующие основные педагогические принципы:

- Принцип развивающего образования, в соответствии с которым главной целью дошкольного образования является развитие ребенка.
- Принцип научной обоснованности и практической применимости.
- Принцип интеграции содержания дошкольного образования в соответствии с возрастными возможностями и особенностями детей, спецификой и возможностями образовательных областей.
- Комплексно-тематический принцип построения образовательного процесса.

Подходы:

- Реализация дополнительной общеразвивающей программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей развитие ребенка.
- Поддержка инициативы ребенка в детской деятельности.
- Формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности.
- Возрастная адекватность дошкольного образования (соответствие условий, требований, методов возрасту и особенностям развития).

Программа рассчитана на возраст детей 3-4 лет.

- Занятия проводятся один раз в неделю во второй половине дня.
- Длительность занятий во второй младшей группе – 15 минут.
- Программа рассчитана на 1 год обучения.

Форма организации занятий:

- индивидуальная;
- групповая;
- фронтальная.

Методы и приемы

Методы	Приемы
Наглядный	Рассматривание на занятиях готовых построек, демонстрация способов крепления, приемов подбора деталей по размеру, форме, цвету, способы удержания их в руке или на столе
Информационно-рецептивный	Обследование LEGO деталей, которое предполагает подключение различных анализаторов (зрительных и тактильных) для знакомства с формой, определения пространственных соотношений между ними (на, под, слева, справа). Совместная деятельность педагога и ребёнка
Репродуктивный	Воспроизводство знаний и способов деятельности. Форма: собирание моделей и конструкций по образцу, беседа, упражнения по аналогу
Практический	Использование детьми на практике полученных знаний и увиденных приемов работы
Словесный	Краткое описание и объяснение действий, сопровождение и демонстрация образцов, разных вариантов моделей
Проблемный	Постановка проблемы и поиск решения. Творческое использование готовых заданий (предметов), самостоятельное их преобразование
Игровой	Использование сюжета игр для организации детской деятельности, персонажей

	для обыгрывания сюжета
Частично-поисковый	Решение проблемных задач с помощью педагога

Планируемые результаты

- называет цвет деталей;
- называет детали;
- скрепляет детали конструктора «Дупло»;
- строить элементарные постройки по творческому замыслу;
- строить по образцу.

Оценочные материалы

Изучение результативности работы педагога строится на основе входной и итоговой педагогической диагностики развития каждого воспитанника.

В диагностике используются специальные таблицы, с помощью которых можно отследить изменения в личности ребенка, и определить необходимую дополнительную работу с каждым ребенком по совершенствованию его индивидуальных особенностей. (Диагностический инструментарий Е.В. Фешиной из методического пособия «LEGO-конструирование в детском саду»).

Педагогический мониторинг проводится в форме наблюдений и заносится в таблицу (Приложение 1).

Критерии оценок результативности определяются на основании содержания программы и в соответствии с ее прогнозируемыми результатами.

1. Побуждение:

- интерес к данному виду деятельности.

2. Знание представления:

- название цвета детали;
- название формы детали.

3. Умения:

- группировка деталей по цвету, по форме;
- скрепление деталей разными способами;
- построение элементарных построек по образцу, по условиям, по творческому замыслу;
- простейший анализ постройки;
- работа в паре, в группе;
- обыгрывание постройки.

Итоговый мониторинг результатов – это индивидуальная творческая работа (создание, презентация собственной модели).

2. Учебный план

	Объем ПОУ		
	В неделю	В месяц	В год
LEGO-конструирование с детьми 3-4 лет	1/15 мин	4/1 час	34/8 час 30 мин

3. Календарный учебный график

Содержание	LEGO-конструирование с детьми 3-4 лет
Начало учебного года	3 неделя сентября
Окончание учебного года	3 неделя мая
Продолжительность учебного года	32 недели
Продолжительность недели	5 дней
Объем недельной образовательной нагрузки (НОД)	15 мин
Сроки проведения мониторинга	1, 2 неделя сентября, 3,4 неделя мая

4. Учебно-тематический план

№ п/п	Тема занятия	Кол-во занятий
1	«Знакомство с LEGO-кабинетом»	1
2	«Пирамидка»	1
3	«Здравствуй лес»	1
4	«Разные домики»	1
5	«Ворота для заборчика»	1
6	«Башенка»	1
7	«Мы в лесу построим дом»	1
8	«Конструирование по замыслу»	1
9	«Животные в зоопарке»	1
10	«Вольер для тигров и львов»	1
11	«Утята в озере»	1
12	«Построим загон для коров»	1
13	«Конструирование по замыслу»	1
14	«Горка для ребят»	1
15	«Конструирование по замыслу»	1
16	«Домик фермера»	1
17	«Детская площадка»	1
18	«Мельница»	1
19	«Конструирование по замыслу»	1
20	«Машина с прицепом»	1
21	«Грузовая машина»	1
22	«Крокодил»	1
23	«Мостик через речку»	1
24	«Кораблик»	1
25	«Пожарная машина»	1
26	«Конструирование по замыслу»	1
27	«Мебель для кухни»	1
28	«Печка»	1
29	«Волшебные рыбки»	1
30	«Конструирование по замыслу»	1
31	«Ракета»	1
32	«Луноход»	1

Содержание дополнительной образовательной программы

Месяц	Тема занятия	Цель занятия
Сентябрь	«Знакомство с LEGO-кабинетом»	Познакомить детей с LEGO – DUPLO – конструктором (кирпичик, лапка, клювик и т.д.). Закрепить знания цвета и формы
	«Пирамидка»	Учить детей строить простейшие постройки. Формировать

		бережное отношение к конструктору
Октябрь	«Здравствуй лес»	Познакомить с некоторыми видами деревьев, растущих в лесу, научить различать деревья
	«Разные домики»	Закреплять умение строить домики
	«Ворота для заборчика»	Учить выполнять простейшую конструкцию (из мягкого LEGO) – ворота, устанавливать опоры и класть на них перекладину
	«Башенка»	Учить детей строить простейшие постройки. Формировать бережное отношение к конструктору.
Ноябрь	«Мы в лесу построим дом»	Развивать творческое воображение. Учить подражать звукам и движениям персонажей (медведя, лисы, зайца). Учить строить дом из LEGO-конструктора
	«Конструирование по замыслу»	Закреплять полученные навыки. Учить, заранее обдумывать содержание будущей постройки, называть ее тему, давать общее описание. Развивать творческую инициативу и самостоятельность
	«Животные в зоопарке»	Рассказать о зоопарке. Учить строить утку, слона
	«Вольер для тигров и львов»	Учить детей вместе строить одну поделку
Декабрь	«Утята в озере»	Учить внимательно слушать стихотворение. Строить из конструктора утят
	«Построим загон для коров»	Учить внимательно слушать стихотворение Строить из конструктора утят
	«Конструирование по замыслу»	Закреплять полученные навыки. Учить заранее обдумывать содержание будущей постройки, называть ее тему, давать общее описание. Развивать творческую инициативу и самостоятельность
	«Горка для ребят»	Продолжать знакомить с детской площадкой. Развивать память и наблюдательность
Январь	«Конструирование по замыслу»	Закреплять полученные навыки. Учить заранее обдумывать содержание будущей постройки, называть ее тему, давать общее описание. Развивать творческую инициативу и самостоятельность
	«Домик фермера»	Формировать обобщенное представление о домах. Учить сооружать постройки с перекрытиями, делать их прочными. Развивать умение выделять части (стены, пол, крыша, окно, дверь). Познакомить с понятием фундамент
	«Детская площадка»	Показать детскую площадку. Построить песочницу, лесенки
	«Мельница»	Рассказать о мельнице. Развивать воображение, фантазию
Февраль	«Конструирование по замыслу»	Закреплять полученные навыки. Учить заранее обдумывать содержание будущей постройки, называть ее тему, давать общее описание. Развивать творческую инициативу и самостоятельность
	«Машина с прицепом»	Учить строить машину с прицепом. Развивать навык конструирования
	«Грузовая машина»	Учить создавать простейшую модель грузовой машины. Выделять части и детали
	«Крокодил»	Продолжать знакомить детей с зоопарком. Учить строить крокодила
Март	«Мостик через речку»	Учить строить мостик, точно соединять строительные детали
	«Кораблик»	Рассказать о кораблях. Учить строить более сложную постройку. Развивать внимание, навык

	«Пожарная машина»	Познакомить с профессией пожарника. Учить строить пожарную машину
	«Конструирование по замыслу»	Закреплять полученные навыки. Учить заранее обдумывать содержание будущей постройки, называть ее тему, давать общее описание. Развивать творческую инициативу и самостоятельность
Апрель	«Мебель для кухни»	Закреплять умение строить мебель. Запоминать название предметов мебели
	«Печка»	Познакомить с русской печкой. Развивать воображение, фантазию. Учить строить печку из конструктора
	«Волшебные рыбки»	Рассказать о рыбках. Учить строить рыбок из конструктора
	«Конструирование по замыслу»	Закреплять полученные навыки. Учить заранее обдумывать содержание будущей постройки, называть ее тему, давать общее описание. Развивать творческую инициативу и самостоятельность
Май	«Ракета»	Рассказать детям о космосе. Учить строить ракету
	«Луноход»	Рассказать детям о луноходе. Учить строить из деталей конструктора

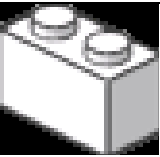
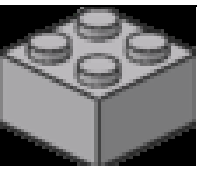


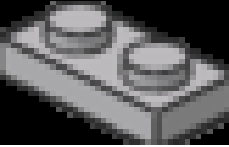
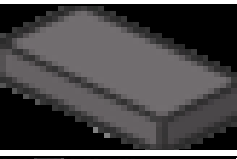


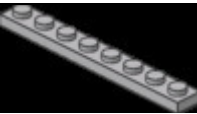
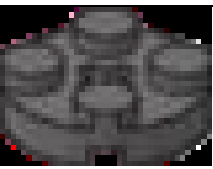
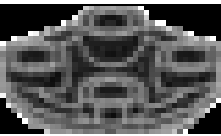
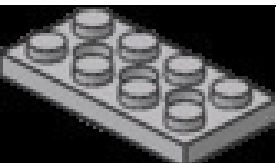
5. Список используемой литературы

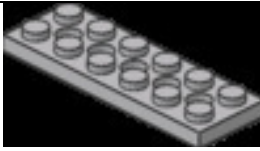

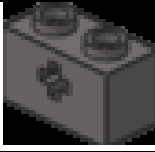




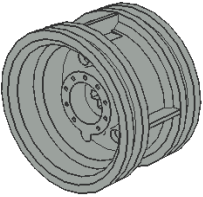
1. Ишмакова М.С. Конструирование в дошкольном образовании в условиях введения ФГОС Всероссийский учебно-методический центр образовательной робототехники. – М.: Изд.-полиграф центр «Маска», 2013.
2. Комарова Л.Г. Строим из LEGO «ЛИНКА-ПРЕСС» – Москва.
3. Комарова Л.Г. Строим из LEGO (моделирование логических отношений и объектов реального мира средствами конструктора LEGO). -М.: «ЛИНКА – ПРЕСС», 2001.
4. Лиштван З.В. Конструирование – Москва: «Просвещение», 1981.
5. Лусс Т.В. Формирование навыков конструктивно-игровой деятельности у детей с помощью LEGO. – Москва: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2003.
6. Парамонова Л.А. Детское творческое конструирование – Москва: Издательский дом «Карпуз», 1999.
7. Фешина Е.В. «LEGO-конструирование в детском саду» Пособие для педагогов. – М.: изд. Сфера, 2011.

Мониторинговая карта по LEGO-конструированию во 2 младшей группе в _____ уч. г.

№	ФИ ребенка	Называет цвет деталей		Называет детали		Скрепляет детали конструктора «Дупло»		Строит элементарные постройки по творческому замыслу		Строит по образцу		Точность скрепления и скорость выполнения		Итого	
		н	к	н	к	н	к	н	к	н	к	н	к	н	к
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															

Высокий уровень – 3 балла. Показатель сформирован (Достаточный уровень) – наблюдается в самостоятельной деятельности ребенка, в совместной деятельности со взрослым. Средний уровень – 2 балла. Показатель в стадии формирования (уровень, близкий к достаточному) - проявляется неустойчиво, чаще при создании специальных ситуаций, провоцирующих его проявление: ребёнок справляется с заданием с помощью наводящих вопросов взрослого, даёт аналогичные примеры. Оценки «достаточный уровень» и «близкий к достаточному» отражают состояние нормы развития и освоения Программы. Низкий уровень – 1 балл. Показатель не сформирован (недостаточный уровень) — не проявляется ни в одной из ситуаций, на все предложения взрослого ребёнок не даёт положительного ответа, не в состоянии выполнить задание самостоятельно.

Название	Изображение
Кубики, кирпичики, пластинки	
кирпич 1x2	
кирпич 2x2	
кирпич круглый с крестовиной	
конус	
пластина 1x2	
гладкая пластина 1x2	
пластина 1x4	
пластина 1x6	
пластина 1x8	
пластина круглая с крестовиной	
круглый скользящий башмак	
пластина отверстиями 2x4	

пластина с отверстиями 2x6	
пластина с отверстиями 2x8	
кирпич с отверстием для оси	
Колёса	
шина	
шина 43.2x22 ZR	
шина 56x26	
шина 81.6x15	
диск 43.2x22	

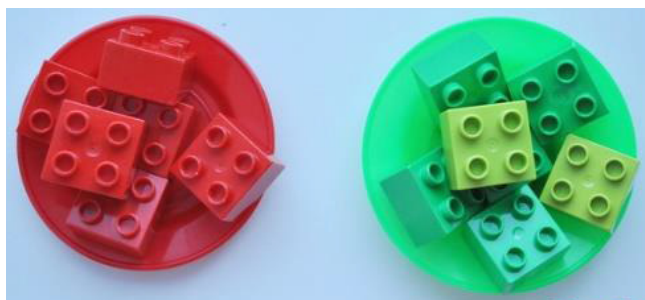
Дидактические игры с LEGO-конструктором

«Изучаем цвета»

Вариант 1

Ребенок должен отсортировать кирпичики по цвету.

Из кирпичиков одного цвета вместе строим башни.



Вариант 2

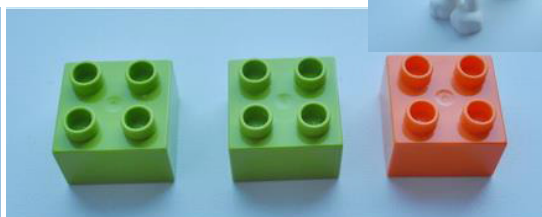
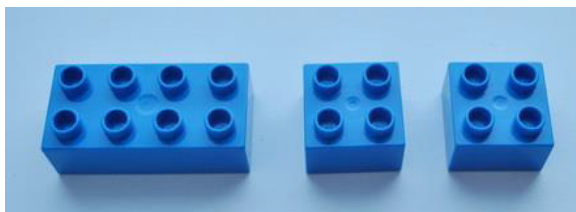


Делаем различные постройки так, чтобы каждая из них была какого-то одного цвета: ЖЕЛТЫЙ домик для Сережи, РОЗОВЫЙ для Кати и т.д. Если не хватает кубиков одного цвета на домик, то строим скамеечку, кроватку и т.д. Обыгрываем в ролевой игре.

«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 LEGO-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...

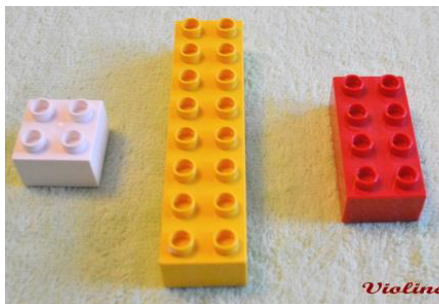


«Хватает – не хватает – лишнее»

Это математическая игра. Берем какое-то количество LEGO-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»

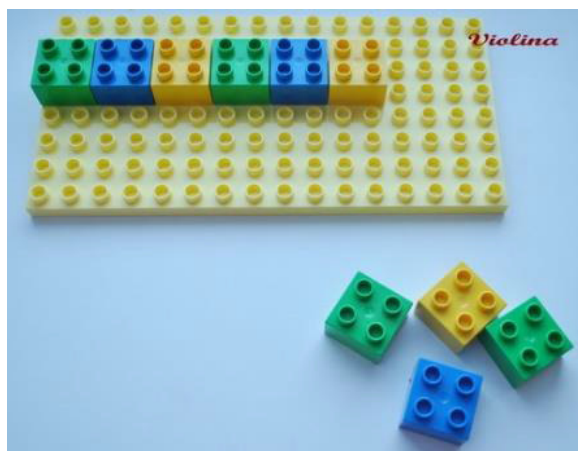
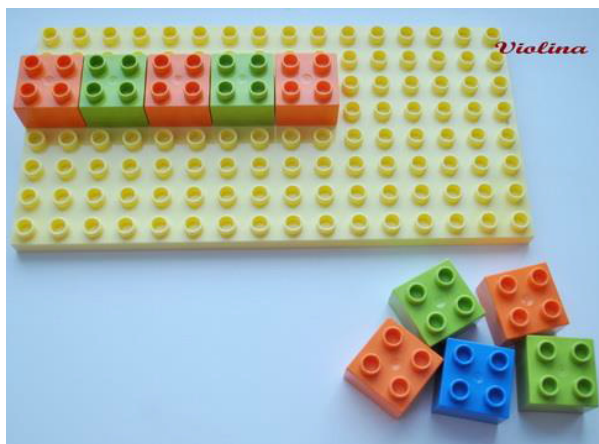
«Сравнение предметов»

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 LEGO:

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».

- «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.

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 LEGO на сегодняшний день незаменимые материалы для занятий в дошкольных учреждений. Дети любят играть в свободной деятельности. Конструктор LEGO используем во время зарядки, на физкультурных занятиях, в праздниках и т.д. В педагогике LEGO -технология интересна тем, что, строясь на интегрированных принципах, объединяет в себе элементы игры и экспериментирования. Игры LEGO 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 LEGO, предоставляет детям огромные возможности для физического, эстетического и социального развития.

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

Дидактическая игра: «Разложи по цвету».

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

Материал: кирпичики и кубики LEGO всех цветов, коробок с цветными секторами.

Цель: Закрепить цвет деталей конструктора LEGO.

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

Игровое упражнение: «Передай кирпичик LEGO».

Материал: 1 большой кирпичик LEGO.

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.

Дидактическая игра: « Кто быстрее».

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

Цель: развивать быстроту, внимание, координацию движения.

Правило: игроки делятся на две команды у каждой команды свой цвет кирпичиков LEGO 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.

Игровое упражнение: «LEGO на голове».

Материал: кирпичик LEGO.

Цель: развитие ловкости, координации движения.

Правило: ребенок кладёт на голову кирпичик LEGO. Остальные дети дают ему задания. Например: Пройти два шага, присесть, поднять одну ногу, постоять на

одной ноге, покружится. 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 LEGO.

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? (имя ребенка), 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? (имя ребенка) – капитан. (имя ребенка), кто у тебя помощник? Капитан, куда поплывет пароход? (Воспитатель побуждает капитана давать приказы своему помощнику, отправлять пароход в плавание.) Наши пассажиры гуляют по палубе. (имя ребенка), ты хотела отправиться на пароходе на прогулку? Значит, ты – пассажир? Тебе нравится кататься на пароходе? Капитан у нас (имя ребенка). 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 LEGO «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 (имя ребенка) скажет ей? А еще гости всегда дарят подарки ко дню рождения. Мы подарим Кате шарфик. (Надевает шарф кукле.) А какой подарок у (имя ребенка)? У (имя ребенка) чашечка. Понравится Кате твой подарок, ведь она очень любит пить чай. Смотрите, (имя ребенка) несет именинный пирог. Угощайтесь, дорогие гости! Давайте разрежем пирог, и всем достанется по кусочку. Вася разбаловался – надо научить его вести себя за столом. (имя ребенка), объясни ему, как надо правильно резать пирог. Вот тебе, (имя ребенка), кусочек и тебе, (имя ребенка). (имя ребенка), 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 LEGO «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 поест,

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

Дидактическая игра: «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 LEGO «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 LEGO «Железная дорога».

Сюжетно-ролевая игра «Поезд»

Цель: Обучение детей реализации игрового замысла.

Игровой материал: Строительный материал LEGO, 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 LEGO 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 раздаётся 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 364594085773079485149359994365539118177086968184

Владелец Малкова Татьяна Юрьевна

Действителен с 13.10.2025 по 13.10.2026