

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЧЕРНІВЕЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ЮРІЯ ФЕДЬКОВИЧА**

**Факультет педагогіки, психології та соціальної роботи
Кафедра педагогіки і психології дошкільної та спеціальної освіти**

**Конструктор LEGO
як інструмент розвитку універсальних творчих здібностей дітей
дошкільного віку**

**Кваліфікаційна робота
Рівень вищої освіти – другий (магістерський)**

Виконала:

студентка 2 курсу, 617 групи
спеціальності 012 «Дошкільна освіта»
Лук'ян Олександра Володимирівна

Керівник:

кандидат психологічних наук, доцент
Колтунович Т.А.

*До захисту допущено
на засіданні кафедри
протокол № _____ від «_____» _____ 2023 р.
Зав. кафедрою _____ проф. Олійник М. І.*

АНОТАЦІЯ

Лук'ян О.В. Конструктор LEGO як інструмент розвитку універсальних творчих здібностей дітей дошкільного віку. – Рукопис. Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня магістра зі спеціальності 012 Дошкільна освіта. – Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича. – Чернівці, 2023. – 84 с.

На основі аналізу наукової літератури розкрито особливості будівельно-конструкторської діяльності дітей дошкільного віку, проаналізовано можливості використання LEGO-технологій як засобу інтелектуального розвитку дітей старшого дошкільного віку.

Експериментально досліджено розвиток творчих здібностей у дітей старшого дошкільного віку з застосуванням методики "Шести цеглинок" в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.

За підсумками формувального експерименту низький рівень оригінальності в експериментальній групі підвищився на 50%, тоді як в контрольній групі – тільки на 5%; середній рівень оригінальності збільшився на 30%, а в контрольній – тільки на 5% та в експериментальній групі 20% дітей показали високий рівень гнучкості, а в контрольній групі таких не виявилось.

Високий рівень гнучкості виявився у 5% вихованців експериментальної групи, в контрольній групі цей показник залишився незмінним; середній рівень збільшився на 35% та 5% відповідно; низький рівень гнучкості в експериментальній групі зменшився на 40%, а в контрольній групі на 5%.

Середній рівень швидкості однаковий в обох групах; низький рівень в експериментальній групі зменшився на 35%, в контрольній – на 5%; високий рівень збільшився на 40% та 5% відповідно.

На основі теоретичного та експериментального етапів дослідження розроблено методичні рекомендації для вихователів закладів дошкільної освіти з розвитку творчих здібностей у дітей старшого дошкільного віку засобами LEGO-технологій.

Рекомендовано використовувати LEGO-технології під час занять з логіко-математичного розвитку (закріплення знань про кольори, плоскі та об'ємні геометричні фігури; про числа та цифри; лічба у прямому та зворотному порядку; розташування предмета у просторі тощо); ознайомлення з природним довкіллям (об'єкти навколишнього середовища; географічні назви; причинно-наслідкові зв'язки; уявлення про тварин, тощо); ознайомлення з соціальним та предметним світом(професії; види транспорту; інструменти і тощо); розвитку мовлення та культури мовленнєвого спілкування (складання звукових моделей, схем слів та речень, запам'ятовування віршів); фізичного розвитку; художньо-продуктивної діяльності.

Ключові слова: конструкторсько-будівельна діяльність, розвиток творчих здібностей у дітей старшого дошкільного віку, конструктор LEGO, оригінальність, гнучкість, швидкість.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	5
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВКЛЮЧЕННЯ КОНСТРУКТОРА LEGO В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС ЗАКЛАДУ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ.....	9
1.1. Будівельно-конструктивні ігри для дітей дошкільного віку	9
1.2. LEGO-конструктор як різновид будівельно-конструктивних ігор.....	16
1.2.1 Історична ретроспектива створення LEGO-конструктора	16
1.2.2 Конструктор LEGO як технологія розвитку дітей дошкільного віку.....	22
РОЗДІЛ 2 МЕТОДИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ КОНСТРУКТОРА LEGO У РОБОТІ З ДІТЬМИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ	26
2.1. Порівняльний аналіз нормативного забезпечення використання конструктора LEGO у роботі з дітьми дошкільного віку.....	26
2.2. Модель розвитку універсальних творчих здібностей дітей старшого дошкільного віку засобами LEGO-технології	29
2.3. Методичні рекомендації для вихователів закладів дошкільної освіти щодо інтелектуального розвитку дітей старшого дошкільного віку засобами LEGO-технології.....	36
РОЗДІЛ 3 ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ВПЛИВУ LEGO - ТЕХНОЛОГІЇ НА РОЗВИТОК УНІВЕРСАЛЬНИХ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ	42
3.1. Характеристика вибірки та опис етапів експериментального дослідження	42
3.2. Визначення особливостей розвитку універсальних здібностей у дітей старшого дошкільного віку.....	44
3.3. Розвиток творчих здібностей дітей за допомогою LEGO-конструктора	50
3.4. Динаміка змін рівня розвитку універсальних творчих здібностей у дітей контрольної та експериментальної груп в умовах організованих занять з конструктором LEGO.....	52
ВИСНОВКИ	57
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	60
ДОДАТКИ	65

ВСТУП

Актуальність дослідження. Головна мета освітнього процесу в закладі дошкільної освіти – всебічний розвиток дитини. Конструювання – один із видів ігрової діяльності, що є провідною для дітей дошкільного віку та сприяє розвитку у них образного й наочно-схематичного мислення, стимулює дитячу фантазію та логіку, сприяє формуванню в уявленні про цілісні образи предметів навколишнього світу, учить створювати і розрізняти геометричні форми, розмір і колір. Крім того у грі розвиваються такі якості характеру як посидючість, сконцентрованість, витримка та сила волі, мовлення, діти вчаться взаємодіяти з однолітками, ділитися та допомагати один одному, що сприяє їх успішній соціалізації. Конструктивно-будівельна діяльність є засобом для розвитку універсальних творчих здібностей дітей дошкільного віку.

Освітня програма «Дитина», побудована за лініями Базового компонента дошкільної освіти, визначає об'єднуючу місію гри, оскільки саме у грі дитина відтворює свої враження від пізнання довкілля. Одним із видів творчих ігор є конструктивно-будівельні ігри.

Незамінний матеріал для занять з дітьми дошкільного віку – конструктори LEGO.

LEGO-технологія поєднує у собі елементи гри та експериментування, тому її широко використовують у своїй роботі вихователі, музкерівники, фізінструктори, практичні психологи та логопеди, вчителі початкової школи. Вона розвиває логіку, креативність, просторову уяву, навички конструювання, посидючість, концентрацію уваги, дрібну моторику, дитячу цікавість, активність, уміння діяти в команді, і найголовніше – сприяє їх усебічному розвитку дітей у цікавій та ефективній формі.

Стан дослідження проблеми. Особливості дитячого конструювання досліджували: В. Космінська, З. Ліштван, Л. Парамонова, М. Поддьяков і ін.

Питання впливу LEGO-технологій на розвиток здібностей у дітей

дошкільного віку обґрунтовано у працях провідних вітчизняних та зарубіжних психологів і педагогів. Зокрема, про формування навичок конструктивно-ігрової діяльності писали Н. Голота, Т.Грицишина, К.Крутій, Т.Лусс, М. Машовець, О.Міхеєва, І. Резніченко, О. Рома, О.Терещенко, Е.Фешина, Л.Комарова, Л.Парамонова й ін., доводячи, що конструювання з LEGO виходить далеко за межі традиційного розуміння поняття «конструювання» та інтегрує форми роботи з ним в освітній процес завдяки чому вирішує ряд завдань, що передбачені Базовим компонентом дошкільної освіти.

Проте, питання дослідження використання конструктора LEGO як інструмента розвитку універсальних творчих здібностей дітей дошкільного віку залишається мало дослідженим, що й зумовило вибір теми магістерської роботи: **«Конструктор LEGO як інструмент розвитку універсальних творчих здібностей дітей дошкільного віку».**

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Магістерське дослідження виконано в межах науково-дослідної теми кафедри педагогіки та психології дошкільної освіти Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича “Професійна підготовка педагогічних кадрів закладів дошкільної освіти в контексті євроінтеграційних процесів” (номер державної реєстрації 0121U110897).

Тему магістерської роботи затверджено на засіданні кафедри педагогіки та психології дошкільної освіти Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича (Протокол № 3 від 19 жовтня 2022 року).

Мета дослідження полягає в теоретичному обґрунтуванні та експериментальній перевірці використання конструктора LEGO як інструмента розвитку універсальних творчих здібностей дітей дошкільного віку.

Завдання дослідження:

1. На основі аналізу наукової літератури розкрити особливості будівельно-конструкторської діяльності дітей дошкільного віку.

2. Проаналізувати можливості використання LEGO-технології як засобу інтелектуального розвитку дітей старшого дошкільного віку.

3. Розробити методичні рекомендації для вихователів закладів дошкільної освіти з розвитку творчих здібностей у дітей старшого дошкільного віку засобами LEGO-технологій.

4. Експериментально перевірити ефективність застосування методики “Шести цеглинок” в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.

Об'єктом дослідження є конструктивно-будівельна діяльність дітей дошкільного віку.

Предмет дослідження – розвиток універсальних творчих здібностей дітей дошкільного віку засобами LEGO-технологій.

Методи дослідження:

– теоретичні: аналіз наукової, методичної, психолого-педагогічної літератури з обраної теми, порівняння, систематизація, узагальнення;

– емпіричні: констатувальний, формувальний та контрольний етапи педагогічного експерименту, методика “Кола”, “Методика експертних оцінок”, метод бесіди.

Експериментальна база дослідження. Дослідження проводилось на базі ДНЗ №48 м.Чернівці.

Обсяг вибірки склав 40 дітей дошкільного віку. Середній вік досліджуваних – 4,6 р.

Наукова новизна дослідження полягає в тому, що:

– уперше: створено модель програму розвитку розвитку творчих здібностей дітей дошкільного віку засобами LEGO-технології;

– уточнено: дефінітивну характеристику поняття LEGO-технології;

– набули подальшого розвитку: шляхи застосування методики “Шести цеглинок” в освітньому процесі закладу дошкільної освіти з метою розвитку у дітей старшого дошкільного віку творчих здібностей у дітей старшого дошкільного віку засобами LEGO-технологій.

Практичне значення дослідження. Викладений у магістерській роботі матеріал може бути використаний вихователями закладів дошкільної освіти у роботі з дітьми старшого дошкільного віку з розвитку здібностей, батьками.

Публікації. За темою магістерського дослідження опубліковано тези в матеріалах щорічної студентської конференції Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича (25–27 квітня 2023 р., м. Чернівці).

Структура й обсяг магістерської роботи. Магістерське дослідження складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел, що налічує 45 найменувань (із них 1 – іноземною мовою), 4 додатків.

Загальний обсяг магістерської роботи – 84 сторінки. Основний зміст роботи викладено на 60 сторінках.

Робота містить 2 таблиці та 6 рисунків

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВКЛЮЧЕННЯ КОНСТРУКТОРА LEGO В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС ЗАКЛАДУ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

1.1. Будівельно-конструктивні ігри для дітей дошкільного віку

Гра – вид людської діяльності, в межах якої її учасники намагаються наслідувати те, що відбувається в реальному світі. Гра є важливим процесом перебудови та формування особистості, а ігрова діяльність сприяє засвоєнню норм поведінки. Ігрова діяльність впливає на розвиток психіки, зокрема уваги, пам'яті, мислення, уяви та всіх пізнавальних процесів [11, с.31].

У посібнику Т. Піроженко гра визначається як «спосіб спільної діяльності педагога та дітей (метод навчання); взаємодія, яка упорядковує діяльність, а також засіб, що активізує процес навчання і має матеріалізовану форму – сценарій, картки-завдання, наприклад, математичне лото, комп'ютерні програми ігор тощо». Будемо припускати, що ці ідеї існують одночасно, не надаючи перевагу одній з них. Гра стимулює позитивну мотивацію, концентрує інтелектуальні зусилля та мобілізує розумові здібності дітей, уяву, увагу та пам'ять. У грі відбувається засвоєння навчального матеріалу. Гра допомагає діагностувати знання, навички та особистісні якості, які діти вже мають, і дозволяє їм актуалізувати весь соціальний досвід. Це важливо для досягнення цілей навчання [34, с. 26].

У процесі підготовки дітей до школи ігрова діяльність відповідає їхнім природним потребам і сприяє підвищенню якості освіти, розвитку пізнавальної активності та розвитку творчої індивідуальності дошкільників. Вихователі приділяють особливу увагу ігровій діяльності, яка допомагає дошкільникам досягти успіху, створюючи різні ситуації. Ігрова діяльність заохочує потребу до знань, бажання пізнавати нові речі, шукати способи вирішення нестандартних завдань тощо. Таким чином, коли діти займаються ігровою діяльністю, вони

відчувають справжню свободу, задовольняючи свої інтелектуальні та емоційні потреби [10, с. 104].

Багато психолого-педагогічних теорій і дидактичних систем відображають проблему ігрової діяльності в дошкільному віці.

Наприклад, розглядаючи інтерес до ігрової діяльності, ми можемо помітити, що дитяча гра є дзеркалом дорослого життя, до якого дитина прагне, і засобом, за допомогою якого дитина вивчає світ дорослих. Вчені вважають, що гра показує всі внутрішні процеси дитини ззовні.

Розвиток гри у дитячому віці відбувається в трьох напрямках: від предметної гри, яка відтворює дії дорослих, до рольової гри, яка відтворює відносини між людьми, а потім до дидактичної гри, яка націлена на конкретний навчальний результат.

У психологічних і педагогічних дослідженнях чітко доведено, що гра сприяє різнобічному розвитку дитини. Таким чином, гра, з одного боку, є самостійним видом діяльності дитини, а з іншого боку, потребує впливу дорослих, щоб стати «школою» або засобом виховання та навчання. Зробити гру засобом виховання та розвитку означає вплинути на її зміст, навчити дітей спілкуватися повністю. Однак, як показали дослідження педагогів і психологів, гра може бути корисною для навчання, якщо вона поєднується з іншими видами діяльності.

За останні десять років науковці-практики та педагоги намагалися вирішити низку проблем, пов'язаних із теорією ігрової діяльності дошкільників. Наприклад, Н. Кудикіна запропонувала фундаментальну теорію ігрової діяльності для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку. Автор описав сутність гри, розробив психологічну структуру різних видів ігор, класифікував їх і показав, як гра перетворюється на продуктивну діяльність і розкрив особливості методів управління інтелектуальними іграми дітей молодшого шкільного віку [27]. М. Савченко проводив дослідження щодо впливу ігрової діяльності на розвиток самостійності у дітей старшого дошкільного віку. Одна з

статей досліджувала виховні можливості ігрової діяльності в контексті розвитку самостійності у дітей старшого дошкільного віку [45, с.359].

За останні десятиліття зусилля науковців, педагогів та практиків спрямовувалися на розв'язання різноманітних теоретичних та прикладних проблем ігрової діяльності дошкільників, серед яких: теоретичні засади походження гри (С. Довбня, Н. Кудикіна); історичний аспект використання дитячої гри в дошкільному вихованні (Б. Год, Н. Кудикіна); психологічні витoki педагогічної теорії ігрової діяльності (Л. Азарова, Г. Беленька, Ю. Волинець, С. Саяпіна, Н. Стаднік, Д. Усик, Н. Франчук, М. Чулошнікова); використання ігрової діяльності у процесі підтримки дітей старшого дошкільного віку, які виховуються в сім'ях розлучених батьків (К. Суятинова); сутність, роль і місце дитячої гри у структурі освітнього процесу в дошкільному закладі, умови й застереження щодо застосування гри в дошкільній освіті (Н. Кушнірик, Т. Пантюк, М. Пантюк); ігрова діяльність в контексті наступності дошкільної та початкової освіти (Н. Гавриш, К. Карасьова, Н. Кудикіна, Т. Піроженко, Г. Тарасенко, О. Чепка); програмно-методичне забезпечення ігрової діяльності дітей дошкільного віку в Україні (С. Довбня); мовленнєвий розвиток дошкільників педагогічними можливостями гри (А. Богуш, Г. Ватаманюк); педагогічні проблеми оздоровлення дошкільників у процесі ігрової діяльності (О. Шлапаченко) [30, с.233].

Організована ігрова діяльність дошкільників посідає особливе місце в структурі організованих основних впливів, оскільки ігрова діяльність є провідною протягом усього дошкільного віку. Найважливіші зміни, які відбуваються в психіці дитини, відбуваються під час її ігрової діяльності. Це включає розкриття найважливіших психічних властивостей і процесів, розвиток ключових рис характеру, формування основних якостей особистості та формування образу «Я». Перед самостійними іграми діти займаються ігровою діяльністю в закладі дошкільної освіти (ЗДО). Часто педагог ініціює та скеровує цю діяльність, але вона також може бути результатом самостійної гри. У процесі

організації гри вихователь бере до уваги такі фактори, як вік дітей, їхні інтереси та ігрові уподобання; способи залучення та залучення дітей до гри, їх зацікавленість нею; пояснення ходу гри, правил і дій учасників; розподіл ролей і атрибутики; спрямування та корекція поведінки вихованців і їхніх стосунків протягом гри; і підведення підсумків і оцінка особистих досягнень є результатом добре розвинутого пізнавального інтересу, а також бажання та здатність виконувати діяльність творчим чином і самостійно отримувати знання.

Сучасні ЗДО прагнуть підтримувати здатність дитини до саморозвитку вже з дошкільного віку, коли виявляються її таланти та здібності до певних видів діяльності, а також закладаються основи особистості дитини.

В закладах дошкільної освіти ігрова діяльність використовується для підтримки інтересу до навчання у дітей старшого дошкільного віку. З'ясуємо, що означає «ігрова діяльність».

Ю. Кулінка визначає ігрову діяльність як «динамічну систему взаємодії дитини з навколишнім середовищем, у процесі якої відбувається його пізнання, засвоєння культурно-історичного досвіду і формування дитячої особистості» [28, с.40]. Вона вважає, що особливість ігрової діяльності полягає в тому, що її продуктивність визначається активним функціонуванням уяви дітей і міжособистісним спілкуванням.

За словами Л. Лохвицької ігрова діяльність передбачає:

Етап 1 «Залучення до гри» - перетворення простої гри на завершений виховний захід. необхідно для розвитку інтересу до гри.

Етап 2 — «Ігрова ситуація» має на меті навчити дітей розуміти умови гри та правила, а також бути готовими діяти в певних умовах.

Етап 3 включає розподіл ролей націлений на формування потреб учасників у виконанні обраної ролі шляхом розуміння їхнього передбачуваного образу в грі, цілей і показників поведінки.

Етап 4 «Ігрова дія» направлений на розвиток навичок виконувати завдання в запропонованих ситуаціях.

Етап 5: фінал гри має на меті забезпечити організований вихід із гри, зібравши всіх учасників гри в одному місці для підбиття її тринадцяти підсумків і змінити ставлення учасників гри до подій, що відбулися [29, с. 14].

Діяльність, пов'язана з будівництвом, є основою, на якій формуються та розвиваються численні навички та здібності старших дошкільників. Крім того, вона розвиває творче мислення, вміння орієнтуватися в просторі, кольори, форми та фізичні властивості предметів, а також розвиває їхню уяву. Для розвитку дітей старшого дошкільного віку діяльність, пов'язана з будівництвом, є життєво важливою. Цей вид діяльності передбачає створення або будівництво об'єктів різних форм і розмірів, які діти можуть використовувати під час гри. У будівництві використовуються різні матеріали. Це включає будівельні матеріали (кубики, бруски дерева та пластмаси різних форм і розмірів), спеціальні конструктори (наприклад, LEGO), а також різні природні матеріали (сніг, пісок, камінчики, гілочки, шишки тощо).

Гра є основним способом організації будівельно-конструктивної діяльності. Старшим дошкільникам подобається грати в будівельників і будувати будинки та фортеці з різних матеріалів, включаючи природні. Навесні, влітку та восени діти грають у сніжки. Взимку вони будують снігові гірки та фортеці, а також використовують пісок, каміння та інші доступні матеріали для будівництва. Вони обговорюють форми та способи співпраці та кінцеву мету [51, с. 319].

Ігрова діяльність такого типу розвиває комунікативні навички та формує у старших дошкільників цілісну картину світу. Вона також заохочує дітей брати участь у трудових і дорослих діяльностях, що сприяє соціалізації п'ятнадцяти особистостей у сучасному світі. Незалежно від статі діти люблять будівельні ігри. І хлопці, і дівчата люблять будувати кубики з піску, іноді створюючи міста з будинками, дорогами, тунелями та іншими об'єктами інфраструктури.

Будівельно-конструктивні ігри розвивають дрібну моторику, планування та творчість. Будівельно-конструктивні ігри мають на меті створити певний

продукт, який було заплановано заздалегідь. Дитяче конструювання тісно пов'язане з грою, оскільки це діяльність, повністю відповідна інтересам дитини. Будівельно-конструктивні ігри допомагають дітям всебічно розвиватися в дошкільному закладі. Вони сприяють її розумовому та моральному розвитку, розвитку мовлення, служать основою трудового та естетичного виховання, сприяють фізичному розвитку та сприяють підготовці до школи.

Діти дошкільного віку, які регулярно беруть участь у будівельно-конструктивних іграх, відіграють значну роль у соціалізації, яка відбувається в суспільстві. Ці ігри стимулюють бажання вчитися, оскільки вони демонструють, що мета гри — не просто побудувати об'єкт, а й отримати знання та навички. Ця мотивація пізнання змінює психічні процеси. Ці зміни включають здатність довільно керувати своїми пізнавальними процесами, спрямованість на вирішення творчих, соціальних чи навчальних завдань, необхідних дітям для досягнення певного рівня розвитку розумових операцій, а також здатність систематично виконувати розумову роботу, необхідну для свідомого засвоєння знань і соціалізації в суспільстві [2, с. 28].

У ЗДО будівельно-конструктивні ігри широко використовуються. Ці ігри починаються з раннього віку та поступово додають будівельні матеріали з кожною віковою групою. Старші дошкільники використовують різноманітні будівельні матеріали для побудови сюжетів своїх ігор, а старші дошкільники використовують різні будівельні матеріали для побудови сюжетів. Уява та творче мислення дітей розвиваються завдяки цим іграм, які вчать їх планувати та пояснювати свої дії. Ці ігри також є важливими засобами для успішної соціалізації дітей старшого дошкільного віку, як засобом підготовки до школи [6, с.161].

Спрямованість на творення є особливістю будівельно-конструктивних ігор. У цій діяльності виявляються такі риси особистості, як бажання самостійно виконувати завдання та робити корисне, що також є показником успішної соціалізації в майбутньому. Однак було б помилкою вважати, що будівельно-

конструктивні ігри самі по собі сприятимуть розвитку дитини старшого дошкільного віку. Наскільки активно педагог бере участь у процесі будівельно-конструктивної діяльності, безпосередньо залежить від цього [16, с. 4]. Такі ігри будуть простими та одноманітними для дитини незабаром, якщо їм не буде допомоги дорослих, педагогів або спеціального навчання. Таким чином, ці ігри слід проводити під наглядом педагога, щоб вони були максимально корисними. У старшому дошкільному віці у дітей формується міцне, конкретне ставлення до різних предметів і їхніх функцій під час ігрової та продуктивної діяльності. Однак просвітницька робота батьків також важлива. Отже, заняття та ігри краще організовувати в більш невимушеній формі. Це дозволить їм швидше оволодіти новими навичками та знаннями [15, с. 172].

Гра перетворюється, удосконалюється та ускладнюється під час дошкільного віку. Тим не менш, гра сприяє розвитку психіки дитини та її особистості загалом. Характер вікових змін дошкільника визначає розвиток гри. Дитяча творчість є справді культурним феноменом, оскільки вона активно трансформує соціокультурний досвід і створює на його основі суб'єктивно нові продукти (малюнки, тексти, конструкції тощо).

У старшому дошкільному віці конструювання може бути дуже творчим і розвиваючим. У творчому конструюванні розвивається універсальна здатність дитини створювати цілісні конструкції (конструкції, 17 малюнків, сюжету, тексту та ін.) і надавати їм унікальні значення [18, с.108].

Основними критеріями творчого конструювання як процесу та результату діяльності є: «створення образів (конструкцій) — їх оригінальність, новизна, варіативність, виразність, ступінь віддаленості від вихідних даних, наділення тих самих образів різними властивостями; вміння будувати різні образи на одній основі; вміння бачити ціле раніше частин; інтелектуальна активність та захопленість дітей пошуковою діяльністю, ї

Розвиток творчого мислення та уяви, інтелектуальної активності, експериментування з різними матеріалами, оволодіння дітьми загальними

методами створення образів і їх практичне втілення є основними компонентами розвитку творчого конструювання у дітей.

Розвиваючі технології навчання дітей можна створити, враховуючи особливості кожного типу конструювання.

Впровадження різних типів конструювання з урахуванням специфічного та загального в них у єдину систему покращує цю дитячу діяльність і створює нову якість, яка дозволяє ефективно вирішувати проблеми розвитку дитини. У цьому випадку кожна підсистема виду може функціонувати як автономна одиниця. Узагальнені методи діяльності, які формуються в процесі поетапного навчання конструюванню, дозволяють дітям творчо і самостійно створювати нові ідеї та втілювати їх шляхом активного пошуку рішень [20, с. 76].

Діти отримують стимул створювати нові методи, 18 образів і сенсів через широке орієнтування в матеріалі, самостійне експериментування з пізнавальним змістом і розвиток узагальнених методів конструювання. Діти старшого дошкільного віку (від п'яти до семи років) можуть самостійно діяти. Тим не менш, це можливо, якщо молодшим дошкільникам віком від трьох до чотирьох років пропонуються різноманітні конструктивні підходи під час навчання конструювання [20, с. 78].

1.2. LEGO-конструктор як різновид будівельно-конструктивних ігор

1.2.1 Історична ретроспектива створення LEGO-конструктора

З усіх конструкторів, які використовуються в ЗДО, ми хотіли б зупинитися на LEGO-конструкторі. LEGO є яскравим і багатофункціональним матеріалом, який дає дитині багато можливостей для пошукової та дослідницької діяльності.

Конструктор LEGO з'явився в Данії, королівстві дитячих казок, на батьківщині Ганса Крістіана Андерсена. Це найвідоміша у світі іграшка, яка є мрією багатьох дітей.

Історія LEGO починається з 1932 року, коли данський підприємець Оле Кірк Крістіансен заснував компанію по виробництву товарів для повсякденного вжитку. Сходи та прасувальні дошки, попит на які різко впав під час світової фінансової кризи, були основними продуктами Оле Кірка, які він виробляв з дерева. Це вимагало винахідливості. Навіть у важкі фінансові часи попит на дерев'яні іграшки не зменшився, тому Оле почав виготовляти їх. У той час його син Готфрід, який працював з батьком з 12 років, був його головним помічником. Крістіансен почав шукати назву для своєї компанії після початку випуску іграшок. Він наказав кожному працівнику фабрики запропонувати свою назву. Хоча існувало багато ідей, засновник вирішив використовувати своє власне слово LEGO, яке походить від двох інших слів Leg і Godt, які означають «грати добре». Пізніше засновник дізнався, що латинське слово «LEGO» означає «я вчуся» або «я складаю». На той час було лише сім людей, які займалися виробництвом LEGO.

До 1936 року компанія вже мала набір з 42 іграшок. При цьому кожен з них був досить дорогим. У сорок роках існування компанії відбулися зміни. По-перше, її єдиний завод згорів. Зразу після відновлення стало очевидно, що LEGO більше не буде займатися іграшками. У 1943 році штат зростає, і на фабриці працює 40 чоловік. Крістіансени нарешті офіційно зареєстрували свою компанію через рік.

Історія компанії назавжди змінилася одним знаменним событиєм у 1947 році. LEGO отримала права на використання розробки англійського психолога Хіларі Харрі Фішера. Насправді це була невелика пластикова цеглинка, яку можна було з'єднати з іншими деталями, щоб створити невелику конструкцію. Однак через погане кріплення вона розпадалася так само швидко, як і складалася. Однак це був лише початок. На той момент Оле Готфріду вже було тридцять років, і він розумів, що такі іграшки були майбутнім. Поступово LEGO почав використовувати пластик замість дерева. Таким чином, Крістіансени винаходять

пристрій для відливання пластика, що дозволяє їм запуснути виробництво таких іграшок.

У кінці 40-х років у компанії було близько 200 різних моделей іграшок із пластику та дерева. Але сьогодні LEGO був зовсім іншим. Поки що повноцінний конструктор не може використовувати цеглинки, якими володіє компанія LEGO. Таким чином, вони не випускалися до 1958 року, поки Готфрід Крістіансен, керівник компанії, не запатентував метод будівельних елементів із цеглинок. Це була абсолютно нова система, яка дозволяла з'єднати між собою деталі конструктора набагато міцніше. Тим не менш, до появи відомих цеглинок LEGO під керівництвом Готфріда відбулася ще одна найважливіша подія. Тематичний набір іграшок LEGO вийшов в 1955 році. Коли компанія почала випускати свої популярні тематичні серії («Космос», «Місто», «Лицарі», «Ковбої» та ін.), це було схоже на те, що ми зараз бачимо.

Початкові набори почали користуватися попитом. Однак у 1960 році цех компанії, що виробляла дерев'яні іграшки під брендом LEGO, згорів. Компанія вирішила не відновити виробництво, а використовувати відремонтований цех для виготовлення пластмасових виробів. До цього моменту LEGO вже продала 50 видів своїх наборів конструктора в різних країнах.

У 1964 році LEGO починає включати інструкції по складанню в свої набори конструкторів, які пояснюють, як зібрати модель, зображену на упаковці. Інструкції скоро стали частиною кожного набору LEGO. Крім того, в цей період компанія починає більш ретельніше спілкуватися з клієнтами, що призвело до підвищення якості конструкторів. Однією з компаній було LEGO, яка запитала споживачів про їхні потреби. І лише після цього почалася розробка товару. Співпраця призвела до створення успішного набору залізниці з конструктора LEGO. До середини 60-х років на основному заводі LEGO працювало більше 500 людей. Але це було ще не кінцем розвитку компанії.

Цеглинки DUPLO стали ключовою фігурою в однойменному наборі для дітей у 1967 році. Компанія вже думала про відкриття парку LEGOLAND, який

з'явився в Данії в 1968 році, під час процесу патентування нової розробки. В цьому році компанія LEGO також отримала схвалення критиків. Вона отримала премію «Краща іграшка року» в Люксембурзі. Коли мова заходить про продукцію LEGO тих років, то може здатися, що компанія орієнтувалася на чоловіків. Це неправильно, оскільки LEGO також мала товари для дівчат. Наприклад, у 70-х роках випускалися будиночки для ляльок із меблями. Однак навіть зараз велика частина продукції LEGO розроблена для чоловічої аудиторії. Крім того, це не дискримінація; швидше за все, чоловіки-конструктори відчують більшу любов.

У 1973 році був розроблений знаменитий логотип LEGO, який більшість людей сьогодні знають. Компанія почала виробляти продукти за межами Данії після появи нового логотипу. Швейцарія була першою країною, що побудувала в себе фабрику LEGO. Онук Оле Крістіансена Кельда очолював компанію LEGO до 1977 року. Потім з'явилися набори з фігурками з рухомими кінцівками. LEGOLAND Space — це перший тематичний набір LEGO, який з'явився в 1979 році. Хоча Космос був лише початком для LEGO, він був дуже успішним. Асортимент LEGO зріс швидко. Крім того, клієнти були в захваті від товарів цієї компанії. Вона була цікавою, привабливою та унікальною.

Конструктор «Сокіл тисячоліття» із серії LEGO Зоряні війни є одним із найбільших наборів LEGO. У цьому комплекті 5195 деталей! Але він перевершує набір Тадж-Махал, який містить 5922 деталі.

В 1980 році любителі LEGO продемонстрували свою любов до компанії, побудувавши з цього конструктора величезну вежу висотою 13,1 метра. Однак це не була найвища вежа, створена конструктором LEGO до цього моменту. У кінці 90-х років у Москві була побудована вежа з LEGO висотою 24,9 метри, яка занесена до Книги рекордів Гіннеса. Космічний і інші чудові набори LEGO. Набір «Замок» 1984 року мав ще більший успіх. Люди, які купують товари LEGO, дуже люблять тему середньовіччя. Нові набори LEGO з'являлися постійно в кінці 80-х. Компанія також створила розважальний парк.

Королівський двір Данії отримав іграшки від LEGO в 1986 році. LEGO була популярною іграшкою в 1990-х роках, але з'явилося багато підробок. З іншого боку, всі вони відрізнялися від оригіналу своєю значно нижчою ціною та якістю[19,20].

Сьогодні компанія LEGO є однією з найвідоміших у світі виробників конструкторів і іграшок з пластмаси. Щороку асортимент LEGO змінюється на 35–50% [19; 20].

Британська асоціація продавців іграшок назвала конструктор LEGO найважливішою іграшкою 20-го століття в 2000 році. LEGO займає перше місце серед дітей ось уже п'ять поколінь поспіль. Педагогів також зацікавило масове захоплення дітей конструюванням з LEGO[3].

Учені виявили, що ігри з LEGO мотивують учнів навчатися, оскільки вони вимагають знань у більшості навчальних предметів, від математики та природничих наук до мистецтва та історії. Таким чином, використовуючи цеглинки в якості матеріалів і посібників, можна легко перетворити гру LEGO в інтерактивну гру[5].

Діти природно відчують інтерес до проектування та створення різноманітних моделей під час гри. LEGO також пропонує моделі різних технік і сфер життя, включаючи науково-фантастичні. Скоро перший етап, складання відповідно до інструкції, переростає в авторську технічну творчість і винахідництво. Останнє особливо стосується дітей сучасного світу, які звикли просто натискати кнопку [7].

Великий діапазон можливостей конструктора LEGO відрізняє його від інших. Педагоги та логопеди з усього світу стверджують, що використання наборів LEGO в роботі з дітьми швидко досягає стійких позитивних результатів у навчанні та вихованні. Кожна дитина любить грати. Однак деякі діти не можуть навчитися грати самостійно або користуватися певною іграшкою. У той же час експериментальні дослідження американських педагогів і психологів показали, що гра в LEGO допомагає дітям рости.

Г.В. Плеханов і Б.П. Нікітін відзначили, що готові іграшки позбавляють дитину можливості творити самому, підкреслюючи соціальну значимість іграшок і порівнюючи їх з міні-предметами реального світу, через які дитина доповнює своє уявлення про навколишній світ.

Французький соціолог і філософ Ролан Барт писав багато років тому у своїй книзі про іграшки, що мікрокосмос є головним для дитини в іграх: «До цього космосу віри і складних перекладень дитина може ставитися тільки як власник і споживач, ніколи — як винахідник і творець». Діти виконують дії без казки, подиву чи радості. Дитина отримує свою іграшку готову, їй не потрібно думати про дизайн. Вони не виховують дітей-творців, а виховують дітей-споживачів [34].

Чуттєвий і розумовий розвиток дитини тісно пов'язаний з конструюванням. Вдосконалення тактильних якостей, гостроти зору, точності кольоросприйняття, тактильних навичок, розвитку дрібної моторики та сприйняття форми, розмірів і простору об'єкта є надзвичайно важливими. Діти розвивають образне мислення, вчаться уявляти предмети в різних просторових положеннях і подумки змінювати їхнє розташування, починають вирішувати конструктивні завдання «на око» і намагаються визначити, на що схожий предмет і чим він відрізняється від інших. Вони також намагаються визначити, на що схожий предмет і чим він відрізняється від інших. Розвиток інтелекту, уяви, дрібної моторики, творчих задатків, діалогічного та монологічного мовлення та розширення словникового запасу є результатами занять.

Особлива увага приділяється розвитку просторового та логічного мислення. Діти вчаться виконувати інструкції, отримують навички співпраці та співпраці з іншими.

Таким чином, у 2010 році комісія з дошкільної педагогіки та психології, науково-методична рада з питань освіти МОН України дозволила використовувати конструктори LEGO в дошкільних закладах (протокол засідання комісії No 4 від 22. 10. 2010).

Під керівництвом Тетяни Володимирівни Пеккер було створено кілька програм для впровадження конструкторів LEGO в закладах дошкільної освіти. Серед них програма розвитку конструктивних здібностей дітей дошкільного віку «LEGO-конструювання» (авторська група: Машовець М. А., Голота Н. М., Терещенко О. П., Резніченко І. Ю.), а також програма розвитку дітей від 2 до 6 років «Безмежний світ гри з LEGO

Далі ми розглянемо мету, цілі та структуру кожної програми, а також те, як вони відповідають вимогам Базового компонента дошкільної освіти (БКДО).

1.2.2 Конструктор LEGO як технологія розвитку дітей дошкільного віку

Сьогодні LEGO конструктора привертає увагу насамперед співробітників ЗДО, тобто педагогів-практиків, чим пояснюється значна кількість методичної літератури з означеного питання. Наукове ж обґрунтування проблеми перебуває на початковому етапі та представлено роботами В. Горяїнової, Л. Комарової, Т. Кузьми-ної, Т. Лусс, Л. Парамонової, Т. Пеккер, О. Суриф, Г. Ульянець, К. Фешиної й ін.

У науці нині немає чіткого визначення поняття «LEGO-технологія», крім того, наявні такі споріднені дефініції, як «LEGO-конструювання», «конструктор LEGO», «система LEGO», LEGO-педагогіка. Дослідники Т. Лусс, О. Суриф, К. Фешина слушно наголошують на терміні «LEGO-технологія», оскільки робота з даним видом конструктора відповідає всім критеріям педагогічної технології, визначеним О. Безпалько, Г. Селевком, С. Харченко. Серед них критерії: концептуальність (філософське, психологічне, дидактичне та соціально-педагогічне обґрунтування), відтворюваності (можливість відтворення), можливість керування, алгоритмізованої (присутність чітких етапів роботи), ефективності та прогнозованості результату.

Так, Т. Лусс вважає, що LEGO-технологія – це тип творчо-продуктивної

діяльності, яка покращує всебічний розвиток дошкільника. [5, с. 11-12].

К. Фешина стверджує, що LEGO-технологія є творчо-продуктивним заняттям для дітей, яке розвиває мислення, пам'ять, увагу та інші навички [6, с. 4]. Автор описує переваги «LEGO Duplo», який доступний для дітей молодшого дошкільного віку: великі та міцні деталі, які зручні; привабливі кольори; різноманітність тем, сюжетів і можливостей гри; і відсутність дрібних деталей, які можуть становити загрозу для дітей [6, с. 4].

В. Симонова назвала систему освіти «LEGO», яка використовує тривимірні моделі реального світу та предметно-ігрове середовище для навчання та розвитку дітей [7].

Крім того, учені (Я. Комарова, Т. Лусс, К. Фешина) одностайно стверджують, що процес конструювання LEGO покращує розумовий і чуттєвий розвиток дітей. Завдяки цьому їхні тактильні здібності, розвиток дрібної моторики, розвиток діалогічного та монологічного мовлення, розвиток сприйняття кольору, форми та розміру предмета та активізація всіх психічних процесів, які сприяють розвитку особистості.

Т. Пеккер вважає, що LEGO-технологія сприяє оволодінню загальними способами дій і покращує зорово-моторну координацію. Діти вчаться планувати свої дії, діяти двома руками під контролем зору, доводити завдання до логічного завершення та долати проблеми різного характеру [8].

К. Фешина каже, що конструктор «LEGO» стимулює творчість дітей, заохочуючи їх створювати різноманітні речі зі стандартних елементів настільки різноманітними, наскільки далеко може зайти їхня уява. Конструктор такого типу дозволяє не тільки зібрати іграшку, але й грати з нею. На основі деталей не одного, а двох і більше наборів можна створити практично необмежену кількість різноманітних іграшок, які формують основні сюжети гри [6, с. 4].

Використання LEGO описано в методичних розробках Г. Ульянець та В. Горяїнової. Автори стверджують, що використання LEGO конструктора розвиває просторові уявлення дітей, покращує їхню здатність розуміти кольори

та форми предметів, а також покращує їхню дрібну моторику рук, що сприяє розвитку інтелектуального та творчого розвитку [9].

В. Горяїнова, Т. Лусс і Г. Ульянець стверджують, що основною метою навчання за допомогою LEGO-технології є навчання через дію, тобто отримання знань під час конструювання та дослідження моделей. Коли дошкільник складає елементи конструктора «LEGO», він постійно думає про наступний крок і уявляє всі можливі комбінації. Це розвиває просторове мислення, навчає їх орієнтуватися в просторі та прогнозувати свої дії.

Учені (К. Фешина, В. Космінська, З. Ліштван, Я. Парамонова, М. Поддякова та ін.) виявили, що використання LEGO-технології для навчання дітей бачити та руйнувати є важливим компонентом сенсорного розвитку дітей молодшого дошкільного віку. Руйнування є основою для творення нового, а не агресивним, бездумним процесом. Дитина може відчувати себе творцем, побувавши своєю власною будівлю з конструктора LEGO. Він може побудувати нову або добудувати деякі частини з вільних деталей.

Дослідники (Т. Лусс, Л. Парамонова, Т. Пеккер, Г. Ульянець і К. Фешина) також виявили, що у дітей розвиваються уявлення про сенсорні еталони, технічні навички конструктивної діяльності та навички орієнтації в просторі та площині під час ігрових вправ із використанням технологій LEGO. Такі навички та вміння є основою для подальшої навчальної діяльності. Діти, які займаються конструюванням, відрізняються багатою уявою, ентузіазмом і бажанням експериментувати та винаходити. У них хороший розвиток просторового, логічного, математичного, асоціативного мислення та пам'яті, що є важливим для інтелектуального розвитку дитини та показником готовності до навчання в школі [5; 6; 8; 9].

Т. Лусс стверджує, що використання LEGO розвиває дрібної моторики руки, дозволяючи діяти з геометричними тілами, на практиці пізнавати їхні кольори, форми, розміри, знайти правильні назви деталей і розвивати сприйняття просторових відносин [5].

О. Суриф також дотримується цієї думки, коли він вивчає, як покращити сенсорний розвиток дошкільників за допомогою конструктора «LEGO Dacta». Науковець підкреслює, що конструктори «LEGO» формують у дітей уявлення про сенсорні зразки та пропонують дошкільникам із порушеннями зору авторську сенсорну технологію розвитку [10]. Розвиток дитячих уявлень про форму, величину та колір є трьома взаємопов'язаними компонентами цієї технології. Ми вважаємо, що зазначену технологію можна використовувати для розвитку дітей у ЗДО.

РОЗДІЛ 2

МЕТОДИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ КОНСТРУКТОРА LEGO У РОБОТІ З ДІТЬМИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

2.1. Порівняльний аналіз нормативного забезпечення використання конструктора LEGO у роботі з дітьми дошкільного віку

Освітня лінія «Гра дитини» Базового компоненту дошкільної освіти передбачає розвиток у дітей творчих здібностей, самостійності, ініціативності, організованості в ігровій діяльності та формування у них стійкого інтересу до пізнання довкілля і реалізації себе в ньому. Гра забезпечує задоволення ігрових уподобань кожної дитини, сприяє виникненню дружніх, партнерських стосунків та ігрових об'єднань за інтересами, спонукає до обміну думками, оцінювання себе й інших, заохочує до імпровізації, висловлювання власних оцінно-етичних суджень [2].

Одним із різновидів творчих ігор є конструктивно-будівельні ігри. Результатом роботи в цій освітній лінії БКДО визначає:

1. дитина виявляє інтерес і бажання до відображення широкого кола об'єктів довколишньої дійсності, використовуючи при цьому попередньо набутий досвід діяльності з різними конструкторами (зокрема LEGO), природним та штучним матеріалом;
2. уміє планомірно розглядати предмети і споруди, виокремлювати в них основні складові конструкції, їх співвідношення за розмірами, формами, розташуванням;
3. створює власні роботи за зразком, умовою, задумом;
4. добирає необхідний матеріал, деталі;
5. використовує різні способи створення будівлі та елементи оздоблення;

6. вміє діяти послідовно, злагоджено з іншими учасниками, здатна аналізувати результати власної та спільної діяльності [2].

Програма розвитку дітей від 2 до 6 років «Безмежний світ гри з LEGO» (під керівництвом Рома О.Ю.) створена з метою реалізації основних завдань БКДО [22].

До програми розроблено методичні рекомендації ,у яких окреслено шляхи реалізації підходу «навчання через гру», де LEGO є універсальним інструментом створення сприятливого розвивального простору [22].

Ця програма є парціальною, її можна використовувати в поєднанні з чинними комплексними освітніми програмами, за якими працюють педагоги закладів дошкільної освіти [22].

Мета програми-розкрити, зберегти та розвинути внутрішній потенціал кожної дитини, формувати її цілісний світогляд та збагачувати ігровий досвід засобами конструктора LEGO, розвивати креативний підхід до створення конструкцій та здобувати знання в сучасному потоці інформації, сприяти успішній самореалізації в умовах майбутнього дорослого життя [22].

Програма «Безмежний світ гри з LEGO» має чітку структуру.

У розділах, укладених за віковим принципом ,надано стислі характеристики психологічних особливостей дітей певного віку ,які слід враховувати дорослим під час ігрової діяльності ;запропоновано ключові освітні завдання та показники успіху дитини [22].

До кожного віку дібрана образна назва розділу ,яка символізує поступальність розвитку вмінь та здібностей під час гри з LEGO:

- 1) знайомимося та робимо перші відкриття;
- 2) досліджуємо та відтворюємо;
- 3) пізнаємо та експериментуємо;
- 4) впевнено майструємо та імпровізуємо[22].

Програма «LEGO-конструювання»(автор Пеккер Т.В.) створена для розвитку конструктивних здібностей у дітей віком від 3 до 6 років засобами

наборів конструктора LEGO Education і має на меті інтелектуальний, фізичний, емоційно-ціннісний та креативний розвиток дошкільників[21].

У програмі «ЛЕГО-конструювання» визначено зміст роботи по формуванню конструктивної діяльності у дітей дошкільного віку, розроблено програмові вимоги до навчання. Програма містить спеціальні завдання ,спрямовані на формування у дітей уявлень про будову тіла тварин, різних за призначенням будівель, транспорту тощо, а також на встановлення стійких зв'язків уявлень дитини з реальними об'єктами і їх пласкими зображеннями, схемами[21].

Програма «ЛЕГО-конструювання» ставить перед педагогами такі завдання:

- 1) формувати у дітей цілісну систему уявлень про навколишній світ (про світ людей, природи, речей);
- 2) формувати елементарні знання з основ математики;
- 3) навчати дошкільників основним прийомам та способам конструювання різних моделей з деталей конструктора LEGO;
- 4) формувати загальні вміння – виконувати завдання відповідно до поставленої мети;
- 5) доводити розпочату роботу до кінця, працювати поряд і разом з дорослим, з однолітками;
- 6) планувати діяльність;
- 7) аналізувати та оцінювати її результат;
- 8) розвивати дрібну моторику, формувати зорову координацію рухів, правильну поставу;
- 9) створювати умови для активного розвитку всіх психічних процесів, зокрема конструктивного мислення; репродуктивної та творчої уяви; образної, рухової та словесно-логічної пам'яті;
- 10) збагачувати активний словник дошкільників та формувати навички зв'язного мовлення, вербального та невербального спілкування;

11) формувати морально-етичні цінності; виховувати такі базові якості особистості, як самостійність, цілеспрямованість, наполегливість, креативність [21].

Програма «ЛЕГО-конструювання» розрахована на три роки і відповідно містить три освітні курси, кожен з яких спрямовано на роботу з дітьми певного віку, а саме:

- «Дослідники світу» – освітній курс для дітей четвертого року життя;
- «Мандрівники на легольоті» – освітній курс для дітей п'ятого року життя;
- «Юні техніки» – освітній курс для дітей шостого року життя.

Мета освітнього курсу полягає у досягненні дітьми відповідного віку певного рівня фізичного, психічного та мовленнєвого розвитку, а також спрямована на формування цілісних знань про навколишній світ, конструктивних умінь та навичок, базових якостей особистості [21].

2.2. Модель розвитку універсальних творчих здібностей дітей старшого дошкільного віку засобами LEGO-технології

Багато науковців, таких як С. Коваленю, А. Нсаук, Н. Островерхова, О. Падалка, У. Смолук та ін., показали, наскільки ефективним і корисним є модулювання різних проектів освітнього процесу. У той же час українські вчені не зосередилися на моделюванні процесу інтелектуального розвитку дітей старшого дошкільного віку за допомогою технологій LEGO.

Моделювання як універсальний метод пізнання є важливою частиною будь-якого педагогічного проекту. А. Нісичук, О. Падалка, І. Смолук та ін. зазначили, що, коли мова заходить про роль методу моделювання в сучасних педагогічних дослідженнях, він допомагає унаочнити складові частини моделі, проаналізувати їхні функції та визначити, наскільки ефективні деталі моделі [41]. Вони також стверджують, що це забезпечує можливість організувати та керувати

освітнім процесом ефективно. Процес навчання включає створення різних частин [18].

Для оптимального спрощення структурно-логічних зв'язків об'єкта потрібна модель. Вона є схематичною копією явища в дослідженні, що є результатом абстрактного узагальнення практичного досвіду та співвідношення теоретичних уявлень про об'єкт з емпіричними знаннями про нього [39].

В. Штофф під моделлю дослідження визначив як «подумки уявлену або матеріально реалізовану систему, яка, відбиваючи або відтворюючи об'єкт дослідження, здатна його замінити так, що її вивчення дасть нам нову інформацію про цей об'єкт» [58].

Усі вимоги, що висуваються до моделі, повинні бути враховані під час її розробки. Ці вимоги включають адекватність, що означає, що модель відповідає реальній дійсності за основними, суттєвими властивостями та параметрами [56]; і цілеспрямованість, що означає, що параметри пов'язані з поставленою метою. Модель повинна бути достатньо адаптивною [11]. Моделі дають загальне розуміння форми, розташування та кількості найважливіших компонентів системи, а також зв'язків між ними.

Для цього дослідження ми розглянемо існуючі моделі. Зокрема, М. Смульсон, Ю. Лотоцька, М. Назар, П. Дітюк, О. Комісарова та В. Цап [3] визначили такі компоненти моделі: цільовий компонент, який забезпечує відповідність результатів розвитку дітей старшого дошкільного віку цілям і завданням, а також ефективну діагностику ефективності всієї підготовки; зміст

Натомість модель розвитку, розроблена О. Щеблановою [35], складається з таких компонентів: методологічно-цільового, процесуально-змістового, організаційно-технологічного та оцінно-результативного. У методологічно-цільовому блоку моделі визначено мету, підходи та принципи; процесуально-змістовий блок моделі включає етапи (організаційно-мотиваційний, змістово-технологічний, результативно-діяльнісний) та зміст інтелектуального розвитку; організаційно-технологічний блок моделі об'єднує традиційні та інноваційні

форми, методи, технології та засоби навчання для поетапного формування інтелектуального розвитку; і оцінно-результативний блок моделі

Зазначимо, що модель, запропонована Т. Андрущенко [2], складається з мети, принципів, педагогічних умов, змісту, компонентів (мотиваційно-ціннісного, когнітивно-усвідомлюваного, діяльнісно-поведінкового), етапів діяльності (мотиваційний, теоретичний, практичний), дидактичного аспекту (комплекс застосування форм, методів, засобів), моніторингу рівня інтелектуального розвитку та його оцінки.

Для створення моделі інтелектуального розвитку дітей старшого дошкільного віку за допомогою LEGO-технологій ми пропонуємо синтезувати вищенаведені моделі та визначити наступні компоненти: цільовий блок, змістовний блок і підсумково-діагностичний блок.

Цільовий блок містить цілі та завдання щодо інтелектуального розвитку дітей старшого дошкільного віку.

Такі дослідники, як О. Коваленко, І. Зимня, В. Якунін, А. Мелецінек, І. Харламов, І. Підкасистий та інші, вивчали поняття «мета» в педагогічній літературі. Більшість вищезгаданих дослідників розглядають цілі як передбачуваний кінцевий результат дії, майбутній стан системи чи об'єкта, до якого прагне людина [26]. Цілі, за словами В. Краєвського, «є лише своєрідним орієнтиром для діяльності в цілому». Але вони не можуть бути прямими інструментами для організації певного процесу навчання, виховання чи розвитку без застосування їх до конкретного змісту [38].

Відповідно до цього визначення ми можемо стверджувати, що мета нашої моделі полягає в тому, щоб використовувати технології LEGO для підвищення інтелектуального розвитку дітей старшого дошкільного віку.

Для досягнення нашої мети ми визначили наступні завдання:

- розвиток інтелектуальних складових дітей старшого дошкільного віку, таких як обробка та сприймання інформації, уява, увага, пам'ять, мислення, мовлення тощо;

- створення стійкої мотивації для участі в провідних видах діяльності, які сприяють розвитку дітей старшого дошкільного віку; і розробка алгоритму, який використовує LEGO

Використовуючи технологію LEGO, наступний змістовний блок розглядає основні ідеї та значення інтелектуального розвитку дітей старшого дошкільного віку.

Відповідно до теоретичного аналізу, який було проведено, ми визначили наступні принципи розвитку дітей старшого дошкільного віку:

- принцип мотивації для забезпечення освітнього процесу,
- принцип співпраці,
- принцип індивідуалізації та диференціації,
- принцип комфортності,
- принцип свідомості та активності,
- принцип наступності та неперервності,
- принцип удосконалення життєвих навичок,
- принцип наступності та неперервності.

Наступним кроком у розробці моделі було визначення її функціональності. Зміст є комплексом наукових знань, знань і навичок, які використовуються для повного розвитку розумових і фізичних здібностей учнів. Це сприяє формуванню їхнього світогляду, моралі та поведінки, а також підготовці до спільного життя та праці [50].

Зміст моделі складатиметься з трьох компонентів відповідно до її визначення, мети та завдань. Ці компоненти включають когнітивний компонент, який охоплює формування визначених складових інтелектуального розвитку особистості; мотиваційний компонент, який охоплює створення сприятливого емоційного середовища, яке постійно мотивує дітей старшого дошкільного віку до інтелектуального розвитку; і діяльнісний компонент, який охоплює

Наступним кроком, визначивши зміст моделі, ми розглянемо методи інтелектуального розвитку дітей старшого дошкільного віку, які мають

забезпечити досягнення цілей і змісту. Коли ми вивчали термін «методи» [21, 30, 38, 58], ми дізналися, що «педагогічні методи — це упорядковані способи взаємопов'язаної діяльності дитини та вихователя, які спрямовані на досягнення поставленої мети» [30].

М. Скаткін, відомий дослідник, найкраще пояснює сутність методів навчання [21], зазначивши, що «... кожен метод є системою цілеспрямованих дій педагога, які організовують пізнавальну й практичну діяльність учня, забезпечуючи опанування ним визначеного змісту....». Іншими словами, метод вимагає обов'язкової взаємодії вчителя та учня або вихователя та дітей старшого дошкільного віку.

Завдяки загальноприйнятій класифікації методів [58] ми вибрали наступні методи інтелектуального розвитку дітей старшого дошкільного віку: евристичні, ігрові, словесні (розповіді, бесіди) та наочні.

Наступним кроком після визначення методів є визначення ресурсів, необхідних для їх реалізації.

«Засобами називаються матеріальні об'єкти і продукти матеріалізації ідеальних об'єктів, що необхідні для досягнення освітніх і виховних цілей і, які використовуються як педагогічні засоби для передачі й оволодіння освітою» (Т. Ільїна [21, с. 233]). Відповідно до проблематики цього дослідження засоби навчання повинні забезпечувати реалізацію методів у реальному світі. Залучення дітей до різних видів діяльності є важливим компонентом освітнього процесу ЗДО. Ігрова діяльність є основною діяльністю дітей старшого дошкільного віку.

Підсумково-діагностичний блок включає в себе показники, критерії та рівні перевірки ефективності моделі розвитку дітей старшого дошкільного віку за допомогою LEGO-технології. Показники були розроблені відповідно до обраних компонентів змісту, а критерії були розроблені відповідно до розвитку сприймання інформації, розвитку мислення, розвитку компонентів пізнавальної діяльності, мотивації та рівня розвитку (початковий, достатній, середній).

На рис. 2.1 показано результат використання LEGO-технології для визначення кожної складової моделі інтелектуального розвитку дітей старшого дошкільного віку.



Рис. 2.1. Модель розвитку дітей старшого дошкільного віку засобами LEGO-технології

2.3. Методичні рекомендації для вихователів закладів дошкільної освіти щодо інтелектуального розвитку дітей старшого дошкільного віку засобами LEGO-технології

Цілеспрямована робота вихователів над добором і реалізацією дидактичного матеріалу є основою ефективного інтелектуального розвитку дітей старшого дошкільного віку. Незважаючи на те, що багато педагогів мають багато років досвіду, керувати лише традиційними методами та прийомами виховання та навчання дітей вже неможливо оптимізувати навчальний процес, підвищити ефективність обсягу та форм роботи з дошкільниками. Ці методичні рекомендації були розроблені з метою спрощення роботи вихователів у цьому напрямі.

Необхідно створити систему навчально-методичних матеріалів, які можна використовувати на різноманітних заняттях з розвитку мовлення, читання, природознавства та ознайомлення з навколишнім середовищем для поглибленого розвитку мислення, виявлення та розвитку потенціалу дітей старшого дошкільного віку.

Узгоджена діяльність різних органів чуття характерна для дітей старшого дошкільного віку, тому важливо стежити за своїми діями під час роботи з LEGO словесним супроводом.

Удосконалення механізму узгодженої діяльності двох сигнальних систем є основою для розвитку самостійності дій і мислительних операцій, а отже й інтелекту.

Опір на особистісно-орієнтовану модель взаємодії вихователів та дітей є основною вимогою створення в закладах дошкільної освіти розвивального середовища, яке сприяє інтелектуальному розвитку дітей старшого дошкільного віку. Це означає, що: формування гармонійної і всебічно розвиненої особистості

є головною метою виховання; вихованець повинен задовольнити потреби та інтереси дитини старшого дошкільного віку [43].

Перш ніж використовувати LEGO-технології для реалізації запропонованої нами моделі розвитку дітей старшого дошкільного віку в освітньому середовищі для розвитку дітей дошкільного віку, необхідно створити умови, які дозволять особистостям розвиватися як інтелектуально, так і морально-естетично.

Налаштування розвивального середовища для дітей старшого дошкільного віку залежить від індивідуальних особливостей розвитку цих дітей.

ЗДО створюють функціональні куточки (осередки) з LEGO як у груповій кімнаті, так і на ігровому майданчику, щоб стимулювати розвиток дітей відповідно до їхніх потреб, інтересів і здібностей.

Щоб поступово готувати вихованця до життя та сприяти його фізичному та психічному розвитку, обладнання має бути розраховане на практичну діяльність дитини, пов'язану з її життям [44].

Вихователі повинні враховувати, чи відповідають іграшки віку дітей, характеру їх діяльності та правильне комплектування ігрових наборів, коли створюють таке LEGO-середовище.

Наводимо основні вимоги до обладнання, необхідного для LEGO-осередків для розвитку дітей: – усі іграшки, матеріали, атрибути, предмети-замінники об'єднані за функціональними характеристиками, щоб вони могли використовуватися для різних видів будівельної та сюжетної діяльності дітей; – більшість дидактичних матеріалів, які доповнюють LEGO-конструювання (іграшки, картинки), мають поліфункціональний характер і можуть використовуватися різні.

Пропонуючи дітям нові іграшки та ігри в ігровому куточку, вихователь повинен дотримуватися принципу поступового ускладнення. Це означає, що дітям старшого дошкільного віку потрібно давати нові іграшки та ігри відповідно до потреб програми та знань, які вони набувають на заняттях. Необхідно

обов'язково обіграти кожен нову LEGO-іграшку; різноманітність тематики (ігрових вправ і завдань) розвивального LEGO-середовища робить його більш інформативним; і розвивальне середовище має бути динамічним і рухливим, щоб діти старшого дошкільного віку могли активно користуватися ним, щоб навчитися його використовувати. Усе LEGO-обладнання повинно бути постійно оновлюваним, адаптованим і легко переноситися з одного місця до іншого.

Як і будь-який розвиток, робота з інтелектуального розвитку дітей старшого дошкільного віку за допомогою LEGO-технології є складним комплексом розумових і практичних дій. У процесі розумової діяльності дитини старшого дошкільного віку мета має формуватися. Постійне порівняння, аналізування та синтезування відомого та попереднього особистісного досвіду дітей старшого дошкільного віку має буди основою мети.

LEGO-технології дають дітям можливість відтворити реальний предмет або його схематичне зображення. Діти старшого дошкільного віку можуть наслідувати реальні предмети або їх зображення на малюнках або фотографіях, працюючи з LEGO.

Цільова система складних дій необхідна для формування уявлень про предмет на основі зразка дітей старшого дошкільного віку.

У першу чергу вона повинна перевірити якості об'єкту, такі як його просторове положення, пропорції тощо.

З точки зору LEGO-технології важливими є певні якості предмета та його компонентів, такі як стійкість, рівновага, довжина тощо.

Коли діти старшого дошкільного віку використовують технологію LEGO, їхні конструктивні ідеї формуються на основі лише зовнішнього вигляду предмета.

У цьому випадку рішення чи пошук можна зробити спочатку розумово, а потім реалізувати шляхом практичних спроб.

Використовуючи технологію LEGO, ви можете створювати так зване конструювання «за певними умовами». Цей вид діяльності відрізняється тим, що

діти старшого дошкільного віку не зображують предмети, а створюють їх відповідно до вимог об'єкта.

Ця вимога відображає функціональне значення реального об'єкту; однак у цьому конструюванні дітей старшого дошкільного віку не розкриваються ані зміст, ані засоби діяльності, які використовувалися для створення об'єкту. Діти старшого дошкільного віку самостійно визначають конструктивний задум відповідно до призначення об'єкту. Вихователі стверджують, що воші повинні спочатку уявити предмет, а потім придумати, як його відтворити. Дитина здійснює конструктивні ідеї різними способами. Діти старшого дошкільного віку можуть мати обмежені уявлення про раніше створений об'єкт відповідно до заданих вимог. Якщо уявлення не відповідають вимогам, дітям старшого дошкільного віку потрібно більш детально розповісти про об'єкт.

Слід зазначити, що діти старшого дошкільного віку знаходять оригінальні засоби конструювання, з'єднуючи деталі.

Перед тим, як давати дітям старшого дошкільного віку LEGO-матеріал, вихователь повинен ретельно вивчити методичні вказівки щодо відтворення конкретних об'єктів, які додаються до них. Він також повинен подумати про те, що дітям старшого дошкільного віку слід детально пояснити, що вони повинні зробити самостійно. Набори LEGO пропонуються поступово, щоб діти старшого дошкільного віку могли їх використовувати. Діти старшого дошкільного віку, під керівництвом вихователя, можуть самостійно використовувати той 59 або інший елемент у своїх діяльностях.

Вихователям важко відразу навчити дітей дошкільного віку правильно називати елементи LEGO. Тому варто спочатку навчити дітей правильним назвам, а потім поступово навчати їх. Це пов'язано з тим, що діти дошкільного віку часто називають ті самі речі різними назвами.

Пропонуємо вам алгоритм аналізу схеми або зразка об'єкта, який можна відтворити за допомогою технології LEGO. Дітям старшого дошкільного віку та їхнім вихователям необхідно досягти консенсусу щодо відповіді на питання.

1. Яке це? (Перегляд об'єкта в цілому)
2. Як його використовувати? (Переконатися, що об'єкт має практичне значення)
3. Які важливі деталі? Для чого вони потрібні (визначення основних елементів об'єкту та їх призначення)
4. Де можна знайти деталі? Які вони форми та розміри?
5. Яка мета використання цієї деталі?

Рекомендації для керівництва іграми за допомогою LEGO включають:

- ознайомлення з назвами деталей будівельного матеріалу, необхідно не тільки назвати їх, але й обстежити: позначити контур рукою, порівняти його з іншими деталями;

- проведення дискусії перед початком роботи з LEGO-технологією, щоб розширити кругозір дітей старшого дошкільного віку та їхнє розуміння навколишнього світу. Перегляд кількох ілюстрацій іграшок і пояснення їх призначення;

- обов'язковим є використання іграшки та мотив для гри; у дошкільному віці дитина повинна будувати для когось цікавіше. Заняття повинно бути емоційно насиченим; використання художнього слова; промовляння дій і назв використаних геометричних фігур (повним реченням); використання допоміжного матеріалу для розвитку ігрового сюжету, такого як дрібні іграшки та кіндери; і уважно спостерігайте за дітям старшого дошкільного віку, як вони працюють. Дуже важливо швидко виявити та виправити помилки. Наприклад, поставте просте запитання: «Чи зможе корабель припливти під твоїм мостом?» Або: «Чи буде світло в будинку без вікон?» - стимулювати творчість і ініціативу;

- завершити роботу аналізом того, що було зроблено. Оцініть її від імені героя, для якого вона була створена у старшому віці: самооцінювання (відзначити міцність, оригінальність, акуратність, якщо робота колективна — уміння взаємодіяти, домовлятися); придумайте історії про те, що може статися з

створеним об'єктом у майбутньому; і створить умови для збереження створених об'єктів, які можуть зберігатися протягом 2-3 днів, залежно від інтересу

У цей період діти можуть розвивати сюжет гри, додавати нові деталі, прикраси та розвивати свої навички. Вкрай важливо, щоб діти старшого дошкільного віку навчилися обережно розбирати та складати LEGO матеріал таким чином, щоб він займав мало місця, і бажано закріплювати назви деталей. Крім того, важливо, щоб LEGO матеріал був доступний дитині в будь-який час.

Таким чином, вивчивши можливості розвитку дітей старшого дошкільного віку за допомогою технології LEGO, ми розробили методичні рекомендації щодо того, як вихователі можуть їх використовувати в освітньому процесі дошкільного навчання.

РОЗДІЛ 3

ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ

ВПЛИВУ LEGO -ТЕХНОЛОГІЇ НА РОЗВИТОК УНІВЕРСАЛЬНИХ

ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

3.1. Характеристика вибірки та опис етапів експериментального дослідження

Експериментальне дослідження проводилося на базі ЗДО №48 «Гніздечко» м. Чернівці.

В експерименті брали участь діти середнього дошкільного віку: група Б «Калинонька» (експериментальна) – 20 вихованців (9 хлопців та 11 дівчат) та група А «Дзвіночки»(контрольна) – 20 вихованців (11 хлопців та 9 дівчат).

Загалом у дослідженні взяли участь 40 дошкільників (20 хлопців та 20 дівчат), три вихователя, один асистент вихователя, помічник вихователя, практичний психолог та близько 30 батьків.

Експериментальне дослідження проводилося в три етапи.

Констатувальний етап (середина вересня 2022 року).

Мета: перевірка рівня універсальних творчих здібностей дітей середнього дошкільного віку в експериментальній та контрольній групах.

Констатувальний етап дослідження мав на меті визначення рівня універсальних творчих здібностей у дітей старшого дошкільного віку. З цією метою було використано методику «Кола» (див. Дод. Б) в експериментальній та контрольній групах.

У ході проведення методики кожна дитина отримала аркуш з 20 намальованими кружечками діаметром не менше 2 см і завдання: «Перетвори кола в які-небудь незвичайні предмети (намалюй їх, використовуючи ці кола)». На виконання завдання давалося 5 хвилин.

Результати оцінювалися за трьома критеріями: оригінальність, гнучкість, швидкість.

Оригінальність зображення виявляється в тому, що у дитини виникають нові, нестандартні ідеї малюнків предметів, що мають форму кола.

Гнучкість – це здатність дитини висувати різноманітні ідеї малюнків, звертаючись до різних областей знань, використовуючи широке коло предметів і явищ. Для оцінки гнучкості підраховувалася кількість узагальнюючих слів-понять, які можуть включати в себе відразу кілька намальованих предметів і явищ.

Швидкість – це продуктивність образотворчої діяльності дитини, тобто це здатність за обмежену кількість часу (5 хвилин) виконати великий обсяг роботи, намалювати багато круглих предметів. У тесті підраховувалася кількість кіл, які використала дитина для зображення предметів.

Ефективною методикою для діагностики здібностей у дітей дошкільного віку є “Методика експертної оцінки”, що передбачає оцінку дітей “експертами”: вихователями, батьками, асистентами вихователя та іншими фахівцями. Їм пропонується стимульний листок, що включає характеристики таких: інтелектуальні, літературні, артистичні, музичні, технічні, спортивні, образотворчі, соціальні (Додаток В). Експерт у балах здійснює оцінку кожної характеристики. Потім здійснюється підрахунок середніх за кожною характеристикою та визначаються найбільш пріоритетні.

На другому – формувальному етапі в середній групі Б «Калинонька» була проведена освітньо-консультаційна робота з батьками щодо ознайомлення з методикою «Шість цеглинок», створено в групі предметно-розвивальне середовище «Центр LEGO», проводилися інтегровані заняття за освітніми лініями програми «Дитина» та гурткова робота з застосуванням LEGO-технологій та методики «Шість цеглинок».

На третьому етапі – контрольному (середина травня 2023 року) було проведено контрольний зріз в обох групах і здійснено порівняльний аналіз рівня

універсальних творчих здібностей дошкільнят в експериментальній та контрольній групах.

3.2. Визначення особливостей розвитку універсальних здібностей у дітей старшого дошкільного віку

На констатувальному етапі дитячі малюнки в обох групах не відрізнялися оригінальністю. Дошкільнята малювали сонечко, м'яч, квіточку, повітряну кульку, мильну бульбашку тощо.

Гнучкість теж виявилася на низькому рівні: діти в малюнках використовували вузьке коло предметів і явищ.

Низький рівень швидкості у більшості дітей, можливо, можна пояснити формулюванням самого завдання. У тесті не ставилася задача, задіяти більшу кількість кіл. В результаті тільки 5% дітей в обох групах показали високий рівень швидкості.

Індивідуальні результати констатувального етапу експерименту представлені у таблиці 3.1.

Результати діагностики двох груп за “Методикою експертних оцінок” продемонстровані у додатку Г.

Критеріями для проведення подальшого дослідження стали три шкали методики “Кола”: оригінальність, гнучкість і швидкість.

Таблиця 3.1

**Рівні розвитку творчих здібностей досліджуваних експериментальної
і контрольної груп на констатувальному етапі експерименту
(вересень 2022р.)**

Експериментальна група					Контрольна група				
з/п	Ім'я дитини	ори гіна льні сть	гнуч кість	шви дкіс ть	№ з/п	Ім'я дитини	оригін альніс ть	гнучкі сть	шви дкіс ть
1	Богдана К.	0	1	7	1	Антон Л.	5	3	15
2	Валерія Р.	5	2	11	2	Богдан В.	0	1	7
3	Вікторія Ф.	0	1	5	3	Вікторія Б.	0	1	4
4	Давид А.	1	1	9	4	Владислав К.	0	1	8
5	Дарина Д.	1	1	6	5	Гліб Т.	1	2	5
6	Дмитро К.	0	1	5	6	Давид К.	2	1	11
7	Емма П.	0	1	7	7	Єва З.	0	1	5
8	Єва Д.	0	1	8	8	Захар Б.	0	1	7
9	Євген З.	0	1	3	9	Злата М.	0	1	3
10	Єгор Є.	0	2	4	10	Кирил В.	3	2	13
11	Захарій М.	0	1	7	11	Крістіна Є.	2	1	10
12	Злата П.	1	1	9	12	Маргарита Д.	0	1	5

13	Катя К.	0	1	4	13	Марія Н.	1	2	7
14	Кира Ш.	4	2	12	14	Назар Ф.	0	2	9
15	Матвій К.	2	2	10	15	Ніка К.	2	2	12
16	Микола К.	1	1	10	16	Олександр Б.	0	1	6
17	Павло М.	1	1	7	17	Олексій В.	0	2	7
18	Олександр Р.	0	1	9	18	Степан І.	2	2	11
19	Романа Н.	1	1	20	19	Софія М.	1	1	9
20	Ясмін Б.	0	1	6	20	Яна А.	0	1	4

Після обробки результатів тестування універсальних творчих здібностей вихованців середньої групи Б (експериментальна) ми отримали наступні показники:

оригінальність :

низький рівень – 85%;

середній – 15%;

високий 0%;

гнучкість:

низький рівень – 100%;

середній – 0%;

високий 0%;

швидкість:

низький рівень – 75%;

середній – 20%;

високий 5%.

За результатами тестування універсальних творчих здібностей вихованці середньої групи А (контрольна) показали:

оригінальність :

низький рівень – 70%;

середній – 30%;

високий- 0%;

гнучкість:

низький рівень – 95%;

середній – 5%;

високий -0%;

швидкість:

низький рівень – 70%;

середній – 25%;

високий -5%.

Порівняльний аналіз діагностики показників рівня універсальних творчих здібностей дітей середнього дошкільного віку на констатувальному рівні представлений на рис. 3.1, 3.2, 3.3.

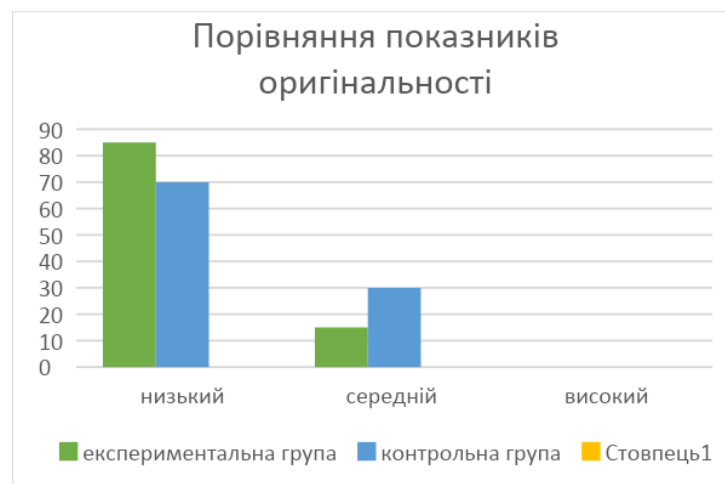


Рис. 3.1. Відсоткове співвідношення показників оригінальності у експериментальній та контрольній групах (констатувальний зріз вересень 2022р.)

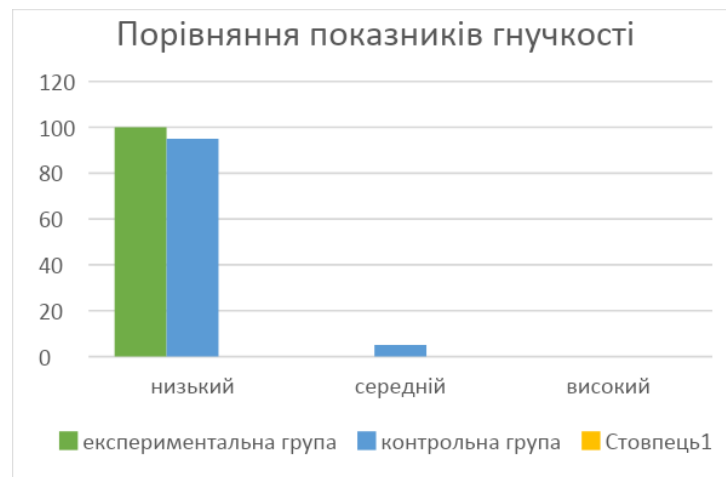


Рис. 3.1. Відсоткове співвідношення показників гнучкості у експериментальній та контрольній групах (констатувальний зріз вересень 2022р.)

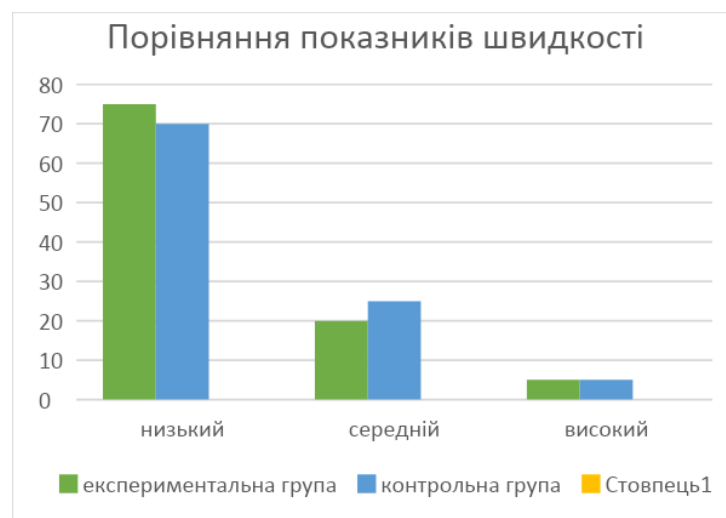


Рис. 3.31. Відсоткове співвідношення показників швидкості у експериментальній та контрольній групах (констатувальний зріз вересень 2022р.)

За “Методикою експертних оцінок” можна констатувати, що дітям обох груп властиві інтелектуальні, літературні, артистичні, спортивні здібності, проте рівень їх вираження не тяжіє до високих результатів, а знаходиться на рівні середнього та нижче середнього (див. табл. Г дод. Г).

Бесіди, проведені з батьками та вихователями, підтверджують та доповнюють дані, отримані за методикою “Кола” та “Методикою експертних оцінок”.

Отже, результати, отримані на констатувальному етапі дослідження, свідчать про те, що для більшості дітей експериментальної та контрольної груп властивий низький рівень розвитку універсальних творчих здібностей за всіма критеріями.

3.3. Розвиток творчих здібностей дітей за допомогою LEGO-конструктора

На формувальному етапі експериментального дослідження, нами було розроблено та проведено ряд підготовчих, організаційних, навчальних і практичних дій (див.Дод. А).

Зокрема, батьків вихованців експериментальної групи було ознайомлено з методикою для всебічного розвитку дітей дошкільного віку «Шість цеглинок» та результатами тестування універсальних творчих здібностей дітей середньої групи. Запропоновано: організувати в групі предметно-розвивальне середовище «Центр LEGO» та закупити індивідуально для кожної дитини набір «Шість цеглинок». Пропозицію було активно підтримано, схвалено, адже у когось вдома вже були різноманітні набори конструктора LEGO і батьки помітили позитивний вплив конструювання на розвиток когнітивних навичок дітей.

На початку жовтня в групі було створено «Центр LEGO». Закуплено:

- два столи на чотирьох та шість дітей для ігор та конструювання;
- персональні набори «Шість цеглинок» та палетки для виконання індивідуальних завдань;
- декілька тематичних наборів для хлопців та дівчат, розмір деталей яких відповідає середньому дошкільному віку.

Увесь матеріал було розміщено у вільному доступі так, щоб кожна дитина могла легко взяти потрібні деталі для гри та творчості.

Розроблено план та графік гурткової роботи. Створено картотеку ігор-завдань, схем, конспектів інтегрованих занять різних освітніх напрямів з використанням LEGO-технологій.

На початку гурткової роботи з конструктором LEGO ми ознайомили дітей експериментальної групи з історією створення всесвітньо відомого конструктора, з конструкторськими властивостями деталей, закріпили назву – «цеглинка», наочно продемонстрували варіанти їх кріплення, комбінування, створення різноманітних конструкцій за зразком, схемою, задумом, темою та ін.

В освітній діяльності використовували конструктор LEGO як демонстраційний та роздатковий матеріал, що сприяло підвищенню рівня зацікавленості вихованців та, в підсумку, успішному засвоєнню знань.

Ми використовували цеглинки LEGO для :

- формування елементарних математичних уявлень(колір, кількість, розмір, геометрична форма тощо);
- розвитку мовлення і культури мовленнєвого спілкування (презентація своєї моделі, групове конструювання та ін.);
- формування соціальних навичок (вміння працювати в команді, досягнення спільного результату тощо);
- художньо-продуктивної діяльності (створення конструкцій та їх подальше обігрування, використання деталей в якості частинок орнаменту, штампів в нетрадиційній техніці малювання тощо).

Вихованці використовували конструктор LEGO в самостійних та сюжетно-рольових іграх. Дуже цікаво було спостерігати як дітки під час конструювання удосконалюють набуті знання та навички, розвивають свої здібності та можливості, втілюють у конструкціях свої уяву та фантазію. Нами було відмічено, що дошкільнята створювали незвичайні оригінальні конструкції за власним задумом.

Незважаючи на складні умови праці(карантинні обмеження, повітряні тривоги, відключення електроенергії) ми продовжували дослідження. Проводили заняття та гурткову роботу з вихованцями у тимчасовому укритті. Весь цей час підтримували інформаційний зв'язок з батьками з метою залучити сім'ї до LEGO-конструювання.

Було проведено відкрите інтегроване заняття з логіко-математичного та мовленнєвого розвитку з використанням LEGO-технології для дітей п'ятого року життя та майстер клас для молодих спеціалістів щодо впровадження методики «Шість цеглинок» для дітей дошкільного віку.

Таким чином ми перейшли до третього контрольного етапу перевірки рівня універсальних творчих здібностей дітей дошкільного віку.

3.4. Динаміка змін рівня розвитку універсальних творчих здібностей у дітей контрольної та експериментальної груп в умовах організованих занять з конструктором LEGO

На третьому (контрольному) етапі в середині травня 2023 року було проведено контрольний зріз в обох групах. Здійснено порівняльний аналіз рівня універсальних творчих здібностей дошкільнят в експериментальній та контрольній групах.

Контрольна перевірка рівня універсальних творчих здібностей проводилася за тим же тестом «Кола» й оцінювалася за трьома критеріями: оригінальність, гнучкість, швидкість.

Серед стандартних зображень з'явилися оригінальні малюнки (сніжинка, сніговик, кульбабка, очі, тіні для повік, блиск для губ, окуляри, автомобіль, поїзд та ін.).

З появою оригінальності підвищився рівень гнучкості: збільшилася кількість предметів, явищ та груп, які можна об'єднати узагальнюючими словами.

Запам'ятавши перший етап, дітки намагалися задіяти більшу кількість кіл, за рахунок цього зросли показники швидкості.

Індивідуальні результати контрольного етапу представлені в таблиці 3.2.

Таблиця 3.2

Порівняння компонентів універсальних творчих здібностей у експериментальній та контрольній групах після формувального експерименту (констатувальний етап, травень 2023 року)

Експериментальна група					Контрольна група				
№ з/п	Ім'я дитини	ор ніс	гн	ш гь	№ з/п	Ім'я дитини	гінальніс ть	учність	ідкість
1	Богдана К.	2	3	15	1	Антон Л.	6	3	19
2	Валерія Р.	8	6	17	2	Богдан В.	1	1	6
3	Вікторія Ф.	0	2	8	3	Вікторія Б.	0	1	5
4	Давид А.	7	3	14	4	Владислав К.	0	1	5
5	Дарина Д.	2	2	13	5	Гліб Т.	1	2	6
6	Дмитро К.	1	1	5	6	Давид К.	2	1	12
7	Емма П.	0	1	7	7	Єва З.	0	1	9
8	Єва Д.	2	2	15	8	Захар Б.	0	1	6
9	Євген З.	0	2	9	9	Злата М.	0	1	3
10	Єгор Є.	2	2	10	10	Кирил В.	3	3	15
11	Захарій М.	2	2	11	11	Крістіна Є.	2	1	12
12	Злата П.	3	3	14	12	Маргарита Д.	0	1	4
13	Катя К.	0	1	7	13	Марія Н.	1	2	6

14	Кира Ш.	7	3	16	14	Назар Ф.	0	2	9
15	Матвій К.	2	2	15	15	Ніка К.	2	2	10
16	Микола К.	7	3	19	16	Олександр Б.	0	1	6
17	Павло М.	2	3	12	17	Олексій В.	0	2	7
18	Олександр Р.	1	1	11	18	Степан І.	2	2	13
19	Романа Н.	3	4	20	19	Софія М.	1	2	10
20	Ясмін Б.	0	2	6	20	Яна А.	0	1	5

Після обробки результатів контрольного тестування універсальних творчих здібностей вихованців середньої групи Б (експериментальна) ми отримали наступні показники:

оригінальність :

низький рівень – 35%; середній – 45%; високий 20%;

гнучкість:

низький рівень – 60%; середній – 35%; високий 5%;

швидкість:

низький рівень – 30%; середній – 25%; високий 45%.

За результатами контрольного тестування універсальних творчих здібностей вихованці середньої групи А (контрольна) показали:

оригінальність :

низький рівень – 65%; середній – 35%; високий- 0%;

гнучкість:

низький рівень – 90%; середній – 10%; високий -0%;

швидкість:

низький рівень – 65%; середній – 25%; високий -10%.

Порівняльний аналіз діагностики показників рівня універсальних творчих здібностей дітей середнього дошкільного віку на контрольному рівні представлений на рис. 3.2.

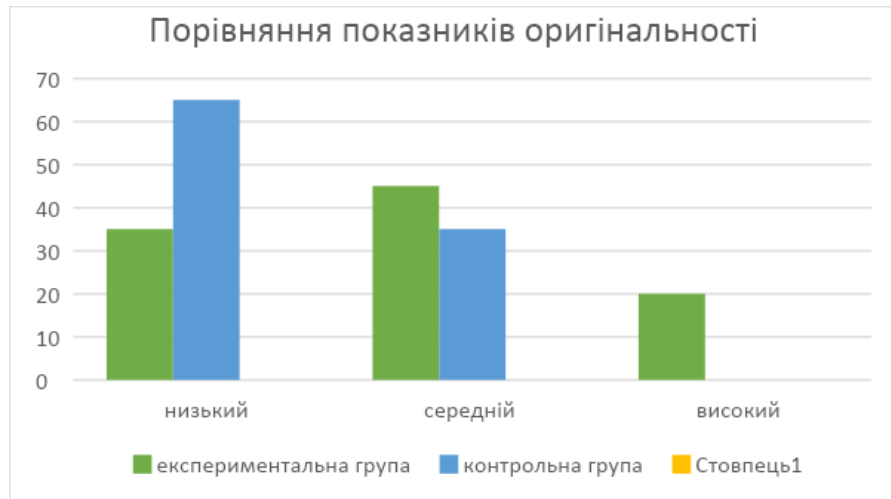


Рис. 3.3 Розподіл досліджуваних експериментальної та контрольної груп за показником оригінальності (контрольний зріз, травень 2023), %

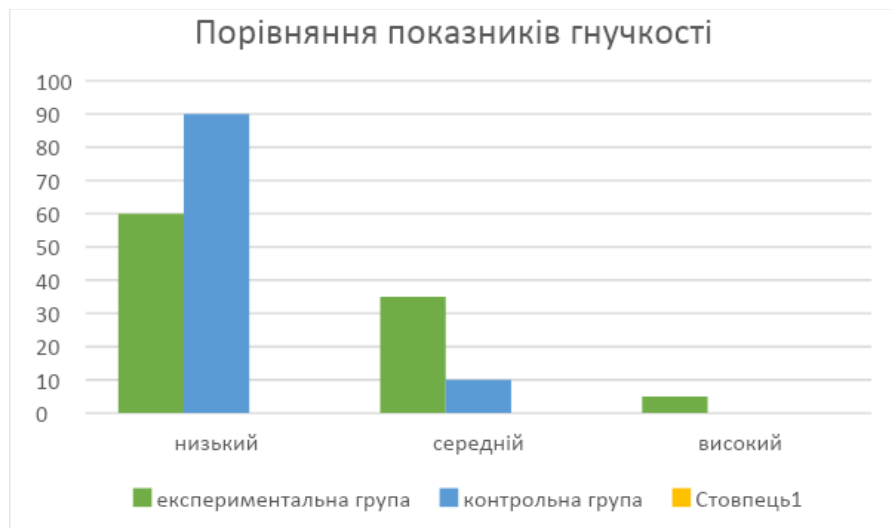


Рис. 3.3 Розподіл досліджуваних експериментальної та контрольної груп за показником гнучкості (контрольний зріз, травень 2023), %

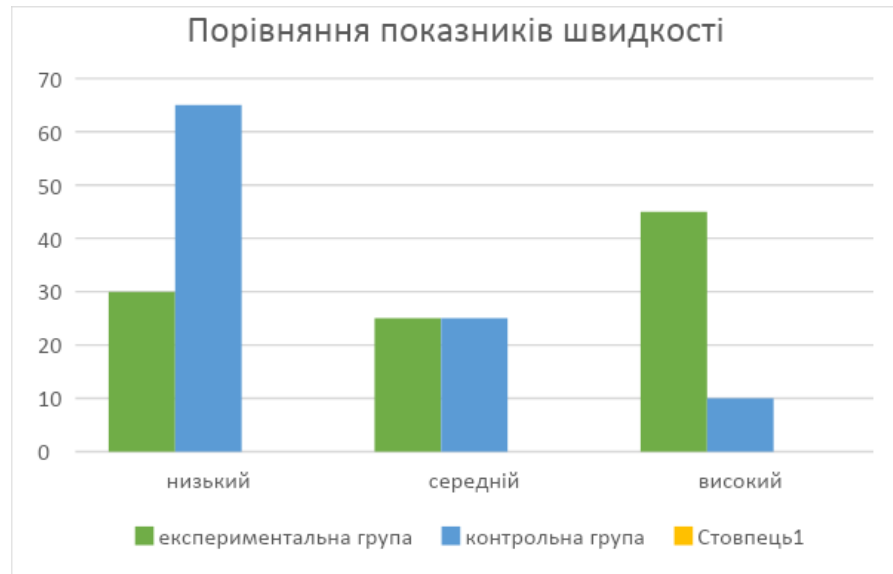


Рис. 3.3 Розподіл досліджуваних експериментальної та контрольної груп за показником швидкості (контрольний етап експерименту)

Низький рівень оригінальності в експериментальній групі зменшився на 50%, тоді як в контрольній групі- тільки на 5%; середній рівень оригінальності збільшився на 30%, а в контрольній -тільки на 5% та в експериментальній групі 20% дітей показали високий рівень гнучкості, а в контрольній групі таких не виявилось.

Високий рівень гнучкості виявився у 5% вихованців експериментальної групи, в контрольній групі цей показник залишився незмінним; середній рівень збільшився на 35% та 5% відповідно; низький рівень гнучкості в експериментальній групі зменшився на 40%, а в контрольній групі на 5%.

Середній рівень швидкості однаковий в обох групах; низький рівень в експериментальній групі зменшився на 35%, в контрольній – на 5%; високий рівень збільшився на 40% та 5% відповідно.

ВИСНОВКИ

За результатами теоретичного та експериментального дослідження можна зробити такі висновки:

– конструювання сприяє розвитку у дитини образного й елементів наочно-схематичного мислення, формуванню у неї уявлень про цілісні образи предметів навколишнього світу. Адже під час створення конструкції, тобто моделі певного реального об'єкта, якість його сприйняття у дитини значно підвищується.

У процесі розвитку конструктивних здібностей дитині доводиться розв'язувати цілу низку практичних проблем – як будувати, чому так, а не інакше, у якій послідовності виконувати завдання тощо. При розв'язанні цих проблем у дитини формуються початкові уявлення про простір, про мінливість просторових відносин, про переміщення, що спричиняють зміни в розташуванні об'єктів тощо.

– LEGO-конструювання – це сучасний засіб навчання дітей, що відповідає і запитам на самовираження і освітнім завданням. Це гармонійний комплексний ігровий підхід для вивчення найрізноманітніших галузей і предметів. Впровадження LEGO-конструкторів у навчальний процес робить його набагато привабливим для дитини, сприяє всебічному розвитку особистості і спонукає до самостійного навчання у майбутньому. Використання конструкторів LEGO в навчально-виховному процесі дозволяє в цілому підвищити рівень комунікативної компетентності дітей, формує уявлення дітей про навколишній світ, та їх ставлення до тієї або іншої проблемної ситуації, сприяє навичкам активної та творчої колективної взаємодії, розвитку творчого потенціалу дітей і підвищенню рівня їх соціальної адаптації.

Існують різні види конструктора LEGO, проте всі вони поєднуються між собою, і підходять дітям різного віку та статі.. Вони дають простір безмежної уяви конструювати все що побажаєш, як самостійно так і в компанії друзів, як під час навчання так і у вільний від освітньої діяльності час.

Дитина вчиться сприймати і відтворювати просторові співвідношення між предметами та частинами предметів. При виконанні конструктивних завдань у дошкільників виникає потреба в орієнтуванні на форму та величину предметів, тобто формується специфічне уявлення про простір. Це дуже важливо, адже недостатність просторових уявлень може призвести у майбутньому до значних труднощів у життєдіяльності дитини та у шкільному навчанні, зокрема у вивченні математики, фізики, географії та інших предметів, що потребують уміння орієнтуватись у просторі. Також важливим є позитивний вплив конструювання на оволодіння загальними способами дій у різних видах діяльності, зокрема на розвиток і вдосконалення зорово-моторної координації. Діти вчать планувати свою діяльність для досягнення певної мети, діяти двома руками під контролем зору, виконувати завдання до кінця, долаючи труднощі різного характеру, оволодіваючи прийомами виконання практичної діяльності. Навички, отримані на заняттях з конструювання, сприяють моральному вихованню дітей. Вони вчать поважати дорослих та товаришів, ділитися матеріалами, допомагати один одному, вирішувати проблемну ситуацію спільними зусиллями. Усе це свідчить про величезні потенційні розвивальні можливості конструктивної діяльності.

Експериментально досліджено розвиток творчих здібностей у дітей старшого дошкільного віку з застосуванням методики "Шести цеглинок" в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.

За підсумками формувального експерименту низький рівень оригінальності в експериментальній групі підвищився на 50%, тоді як в контрольній групі – тільки на 5%; середній рівень оригінальності збільшився на 30%, а в контрольній – тільки на 5% та в експериментальній групі 20% дітей показали високий рівень гнучкості, а в контрольній групі таких не виявилось.

Високий рівень гнучкості виявився у 5% вихованців експериментальної групи, в контрольній групі цей показник залишився незмінним; середній рівень

збільшився на 35% та 5% відповідно; низький рівень гнучкості в експериментальній групі зменшився на 40%, а в контрольній групі на 5%.

Середній рівень швидкості однаковий в обох групах; низький рівень в експериментальній групі зменшився на 35%, в контрольній – на 5%; високий рівень збільшився на 40% та 5% відповідно.

На основі теоретичного та експериментального етапів дослідження розроблено методичні рекомендації для вихователів закладів дошкільної освіти з розвитку творчих здібностей у дітей старшого дошкільного віку засобами LEGO-технологій.

Рекомендовано використовувати LEGO-технології під час занять з логіко-математичного розвитку (закріплення знань про кольори, плоскі та об'ємні геометричні фігури; про числа та цифри; лічба у прямому та зворотному порядку; розташування предмета у просторі тощо); ознайомлення з природним довкіллям (об'єкти навколишнього середовища; географічні назви; причинно-наслідкові зв'язки; уявлення про тварин, тощо); ознайомлення з соціальним та предметним світом (професії; види транспорту; інструменти і тощо); розвитку мовлення та культури мовленнєвого спілкування (складання звукових моделей, схем слів та речень, запам'ятовування віршів); фізичного розвитку; художньо-продуктивної діяльності.

Робота з конструкторами LEGO дозволяє дітям у формі пізнавальної гри дізнатися багато всього важливого і розвинути необхідні в подальшому житті навички. Включення дітей у систематичну конструктивну діяльність можна вважати одним з важливих умов формування здатності сприймати зовнішні властивості предметного довкілля (величина, форма, просторові і розмірні відносини).

Конструктор LEGO є чудовим інструментом для розвитку універсальних творчих здібностей дітей дошкільного віку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Архипова С., Кушнірик Н. Методика розвитку творчих здібностей у дітей дошкільного віку. *Педагогічні науки* : збірник наукових праць. Черкаси, 2009. Вип. 2. С. 41-48.
2. Базовий компонент дошкільної освіти України / Наук. кер. А. М. Богуш, дійсний член НАПН України, проф., д-р пед. наук.; авт. кол. Богуш А. М., Беленька Г. В., Богініч О. Л., Гавриш Н. В. та ін. К., 2021. 26 с.
3. Безпала С., Безпала М., Губко М. Розвиток конструкційних здібностей дітей за допомогою конструкторів LEGO Education. *Вихователь – методист дошкільного закладу*. 2013. № 8. С. 51–56.
4. Бесага І., Бутенко В. LEGO-технологія як засіб інтелектуального розвитку дітей старшого дошкільного віку. *Дошкільна і початкова освіта: реалії та перспективи*: збірник наукових статей студентів, магістрантів та молодих науковців. Суми : ФОП Цьома С.П., 2020. С. 23–26.
5. Бережко Ю. 5 речей, яким діти навчаться граючи LEGO. URL: <http://abetkaland.in.ua/5-rechej-yakym-dity-navchatsyagrayuchy-LEGO/>
6. Біла І. М. Психологія творчого конструювання в дошкільному віці: монографія. Київ : Веселка, 2011. 494 с.
7. Біла І.М. Діагностика здібностей дітей. *Актуальні проблеми психології*: Зб. наук. праць Інституту психології ім. Г. С. Костюка НАПН України. Київ: «Срібна хвиля», 2013. Т. VI: Психологія розвитку дошкільника. Вип 13. С.16-34.
8. Біла І. М. Психологія дитячої творчості. Київ., Фенікс, 2014. 200 с.
9. Біла І.М. Структурна модель розвитку здібностей в онтогенезі. *Соціалізація і ресоціалізація особистості в умовах сучасного суспільства*: Матеріали V Міжнародної науково-практичної конференції (11-12 листопада 2016 р., м. Київ) / за ред. О.І. Власової та ін. Київ: Вид-во «Віваріо», 2016. С.12-14.

10. Богдан Т.М. Використання конструктора LEGO у роботі з дітьми дошкільного віку: методичний посібник для студентів спеціальності «Дошкільна освіта» та вихователів ЗДО / упорядники Т.М. Богдан, Д.О. Галаган, Д.М. Ярошенко. Чернігів: Баликіна О.В., 2018. 60с.
11. Бондар Л., Гуцол С. LEGO – конструювання в освітньому процесі різновікової групи. *Вихователь-методист дошкільного закладу*. 2013. №2. С. 19-20.
12. Винославська О. В. Психологія : навчальний посібник. Київ : ІНКОС, 2005. 224 с.
13. Горбатих В. Працюємо з інноваційними технологіями LEGO Education. *Вихователь – методист дошкільного закладу*. 2009. № 7. С. 64–68.
14. Гра по-новому, навчання по-іншому. Методичний посібник / Упорядник О. Рома – The LEGO Foundation, 2018. 44 с.
15. Грицкова Ю. В. Розвиток творчих здібностей дітей дошкільного віку засобами LEGO-конструювання. *Інноваційна педагогіка: зб. наук. праць*. Одеса: Причорноморський науково-дослідний інститут економіки та інновацій, 2019. Вип. 12. Т.2. С.106-109.
16. Гурковська Т. Конструктор як засіб атрибутивного забезпечення гри. *Вихователь-методист дошкільного закладу*. 2014. №5. С. 8-9.
17. Демидова Ю. Визначення рівня сформованості пізнавальної самостійності старших дошкільників у конструктивній діяльності. *Педагогічний дискурс*. 2012. Вип. 13. С. 76-79.
18. Дитина : Освітня програма для дітей від двох до семи років / наук. кер. проекту В. О. Огнев'юк; авт. кол.: Г. В. Беленька, О. Л. Богініч, Н. І. Богданець-Білоskalенко [та ін.]; наук. ред.: Г. В. Беленька, М. А. Машовець; МОН України, Київськ. ун-т імені Б. Грінченка. К. : Київськ. ун-т імені Б. Грінченка, 2019. 304 с.
19. Загородько О. Розвиток творчих здібностей у дітей дошкільного віку *Педагогіка. Вісник Інституту розвитку дитини*. URL:

<http://www.stationline.org.ua/pedagog/85/15513-rozvitok-tvorchix-zdibnostej-uditej-doshkilnogo-viku.html> (дата звернення: 20.12.2020).

20. Захарова Л. В., Шевченко Н. О., Соловійова Ю. О., Давидова М. О. Інноваційні технології в образотворчому мистецтві. Харків : Фавор ЛТД, 2013. 198 с.
21. Зоря Ю.М. LEGO як інноваційна технологія всебічного розвитку особистості дошкільника. Виховуємо та навчаємо: авторські дидактичні матеріали. URL: <https://doshkilnyk.in.ua/LEGO-iak-innovatsijna-tekhnohohiia-vsebichnoho-rozvytku-osobystosti-doshkilnyka/>
22. Кузьміна Т. Наш ЛЕГО ЛЕНД. *Дошкільне виховання. 2006. № 1. С.52-54.*
23. Ликова І. О. Образотворча діяльність в дитячому садку (молодша, середня, старша групи). Х. : Ранок, 2008. 128с.
24. Лопатіна О. О., Скребцова М. В. 600 творчих ігор для дошкільнят і школярів. Харків : Вид. група «Основа», 2009. 224с. (Серія «Етика»).
25. Меренкова Р.В. Формування сенсорно-пізнавальної компетентності дітей дошкільного віку засобами LEGO-конструювання, 2015. 102 с.
26. Методика компетентнісного навчання “Шість цеглинок”. Шість цеглинок в освітньому просторі школи: Методичний посібник *The LEGO Foundation* / О.Рома. 2018. URL: <https://nuschool.com.ua/teaching/elementary/six/2.html>
27. Методичні рекомендації до Освітньої програми для дітей від двох до семи років «Дитина» / наук. кер. проекту В. О. Огнев'юк; авт. кол.: Г. В. Беленька, О. Л. Богініч, Н. І. Богданець-Білоskalенко [та ін.]; наук. ред.: Г. В. Беленька, М. А. Машовець; МОН України, Київський ун-т імені Б.Грінченка. Київ : Київський ун-т імені Б. Грінченка, 2019. 352 с.
28. Мордоус І. Пізнавальна діяльність – шлях реалізації діяльнісного підходу в процесі опанування дошкільниками іноземною мовою. *Сучасне дошкільня: реалії та перспективи*: матеріали Міжнародної науково-практичної

конференції Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова, 2018. Київ : Вид-во НПУ імені М.П. Драгоманова. С. 74-78.

29. Несютина К. LEGO-мастерская у вас дома. Київ: [Б.в.]. 75с.
30. Новосельська Н., Тимечко О. Використання LEGO-технологій в освітньому просторі НУШ. *Молодий вчений. Педагогічні науки*. 2020. № 10 (86). С.144-146. DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2020-10-86-31>
31. Официальный сайт LEGO Education.URL: <http://education.LEGO.com/> (відвідування 24.04.2023)
32. Офіційний сайт LEGO. URL: <http://www.LEGO.com/en-us/>
33. Пеккер Т. В., Голота Н. М., Терещенко О. П., Резніченко І. Ю. Програма розвитку конструктивних здібностей у дітей дошкільного віку «ЛЕГО – конструювання». Київ : 2010. 50 с.
34. Поніманська Т. І. Творчі ігри. *Дошкільна педагогіка*. Київ, Академвидав, 2006. С. 326-354.
35. Програма розвитку дитини від 2 до 6 років та методичні рекомендації до неї «Безмежний світ гри з LEGO» / кер. авт. кол. О. Ю. Рома; авт. кол.: В. Ю. Близнюк, О. П. Борук, В. Л. Гонгало, Ю. В. Косенко та ін. Київ : LEGO FOUNDATION, 2016. 140 с.
36. Рома О. Гра по новому, навчання по-іншому: методичний посібник. Київ : The LEGO Foundation, 2018. 44 с.
37. Смагло Н. С. Сучасні аспекти розвитку творчої особистості. *Дайджест педагогічних ідей особистості та технологій*. 2002. №3. С.32-35.
38. Смоляна С., Адаменко О. Веселі хвилинки з LEGO-цеглинками. *Дошкільне виховання*. 2017. № 12. С.26-27.
39. Стеценко І. Конструктор-універсальна 3D-наочність. *Дошкільне виховання*. 2015. № 9. С.13.
40. Сухар В. Л. Конструювання у ДНЗ. *Старший вік*. Харків: Ранок, 2016. 176 с.

41. Сухенко І. Використання LEGO – конструювання в освітньому процесі ДНЗ. *Вихователь – методист дошкільного закладу*. 2012. №2. С. 48–52.
42. Сухенко І. Використання LEGO – конструювання в освітньому процесі ДНЗ. *Вихователь – методист дошкільного закладу*. 2012. №3. С. 57–66.
43. Терещенко О. П. Розвиток творчості старшого дошкільника в образотворчій діяльності: навчально-методичний посібник. К. : Світич, 2009. 112 с.
44. Ушинський К.Д. Людина як предмет виховання. Спроба педагогічної антропології. Київ: Вища школа. 2002. С.37.
45. Fromm E. The creative attitude. Creativity and its cultivayion / Н. Andercon. New York : Harper and Row, 1959. P.44–54.

ДОДАТКИ

Додаток А

Художники



10–20

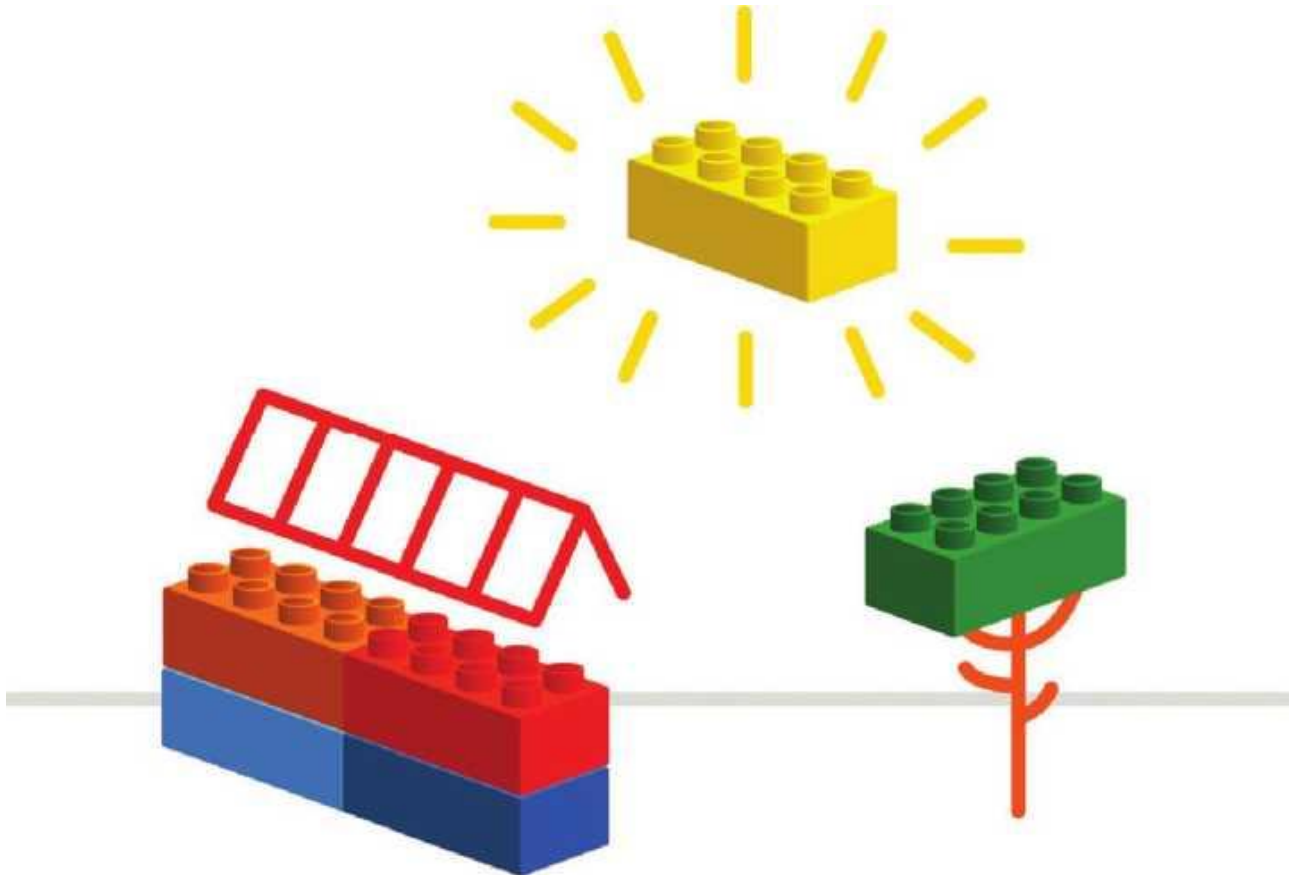


Діти вчаться:

Уявляти і творчо мислити, вигадувати та описувати, експериментувати, генерувати оригінальні ідеї.

Основні завдання

1. Діти розкладають цеглинки на аркуші паперу.
2. Використовуючи олівці, фломастери, фарби діти домальовують до цеглинок різні деталі, перетворюючи їх на частину малюнка.



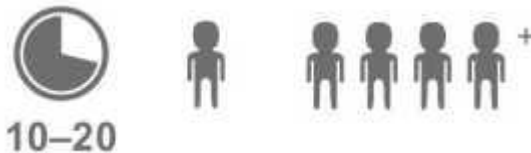
Запитання до дітей

- На що перетворилась ваша зелена/жовта/червона цеглинка?

- За допомогою чого ви перетворили вашу цеглинку? Що ви додали до цеглинки, щоб перетворити її?
- Чи є у нас схожі малюнки?
- На що ще ви хотіли б перетворити вашу цеглинку?

Театр тіней

1. Діти розкладають на аркуші паперу цеглинки або будують з цеглинок фігуру та розміщують її так, щоб тінь від неї падала на аркуш паперу.
2. Дитина обводить тінь від цеглинки або фігури та перетворює її на те, що підкаже фантазія.



Запитання до дітей

- На що перетворилася тінь вашої цеглинки/фігури?
- Чим би ще могла бути ця тінь?
- Коли ми можемо побачити тінь?
- Коли вона більша/менша?

Умілі рибалки



Діти вчаться:

Працювати в команді, вирішувати проблемні питання, мислити критично, логічно обґрунтовувати свою точку зору.

Основні завдання

Розпочніть це завдання з обговорення того, що діти знають про рибальство, для чого воно потрібне, чим можна ловити рибу, які бувають вудки. (Можна

використати малюнки/зображення тощо)

1. Діти об'єднуються у групи по 4-6 осіб. Дітям необхідно спільно зі своїх цеглинок побудувати вудочку. Для виконання завдання їм також пропонуються додаткові матеріали – стрічки, нитки, шнурки тощо. Діти будують вудочку, щоб піймати «рибу» («рибою» може бути будь-що, як от фігурка рибки, зошит, пенал тощо)

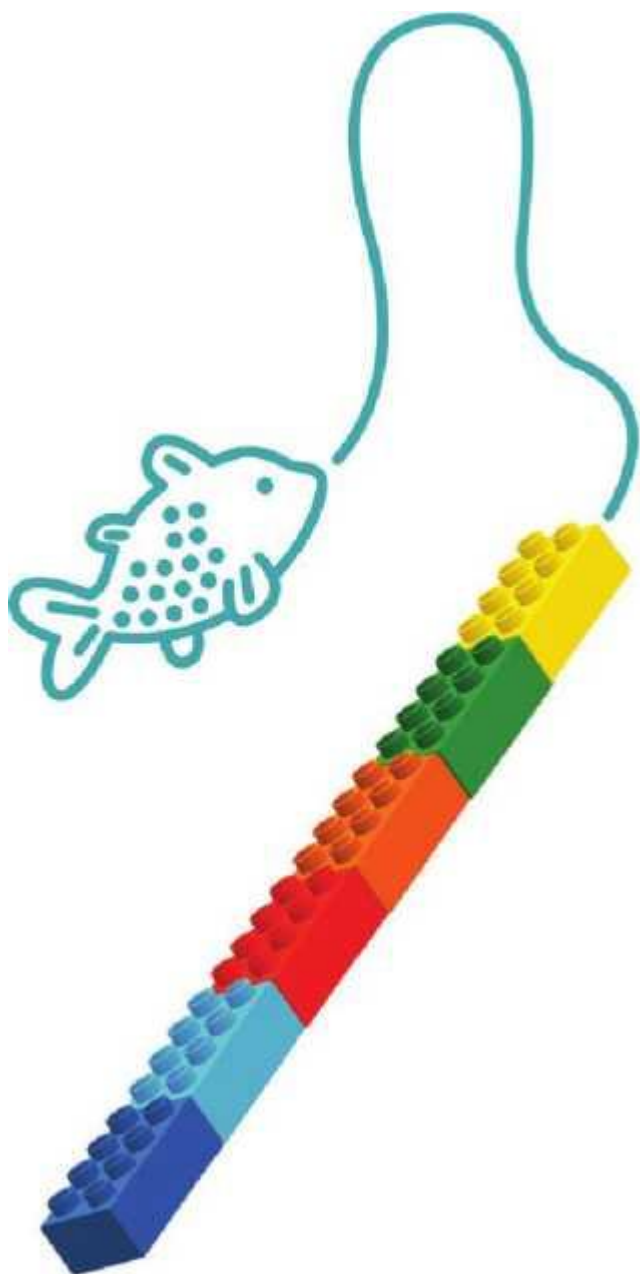
2. Дітям надається час для обговорення і планування можливості побудувати вудочку, яка могла б утримати вагу «риби».

3. Під час будівництва педагог інформує дітей про кількість часу, що залишився.

4. Діти перевіряють міцність своїх вудочок, «ловлячи» рибу.

Запитання до дітей

- Завдяки чому рибка тримається на вашій вудочці?
- Що трапиться, якщо на вашу вудочку впіймається важча риба?
- Яка вудочка змогла витримати найважчу рибину? Завдяки чому?



Рибалка та рибка

Діти у групах будують не тільки вудочку, а й рибку, яка на неї має впійматися.

Запитання до дітей

- У якої групи впіймалася найважча рибка? Як це визначити?
- Які історії чи казки про рибку ви можете пригадати?

Неіснуюча тварина



10–15

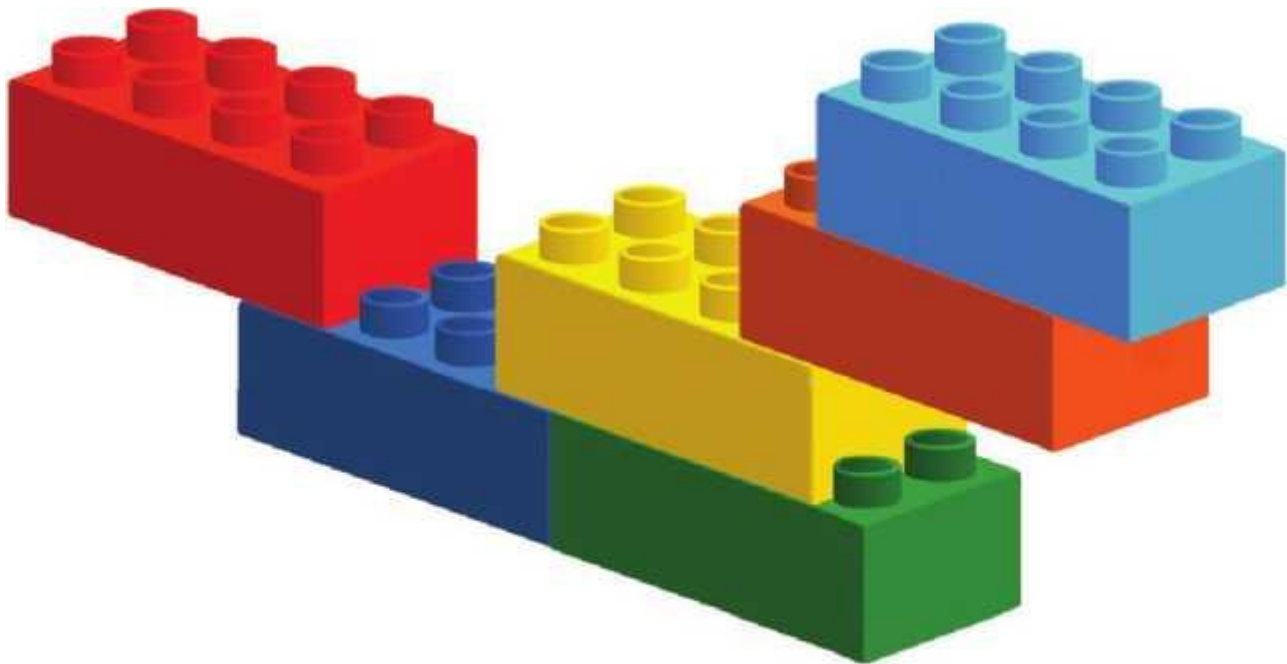


Діти вчаться:

Працювати в парах, командах, домовлятися, шукати спільне рішення, відстоювати свої ідеї, доповнювати один одного під час практичної діяльності і під час презентації.

Основні завдання

1. Діти об'єднуються в пари.
2. Діти отримують завдання, не розмовляючи створити (збудувати) неіснуючу істоту, використовуючи 2 набори цеглинок та підготувати невелику розповідь про неї.



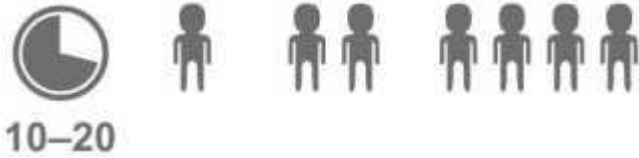
Запитання до дітей

- Як вдалося створити таку істоту?
- Що було найважчим?
- Що ще можна створити в парі?

Цікава історія

Дітям пропонують об'єднатись у команди і придумати спільну історію, героями якої будуть створені ними в парах неіснуючі істоти, та презентувати її.

Створи-домалюй!

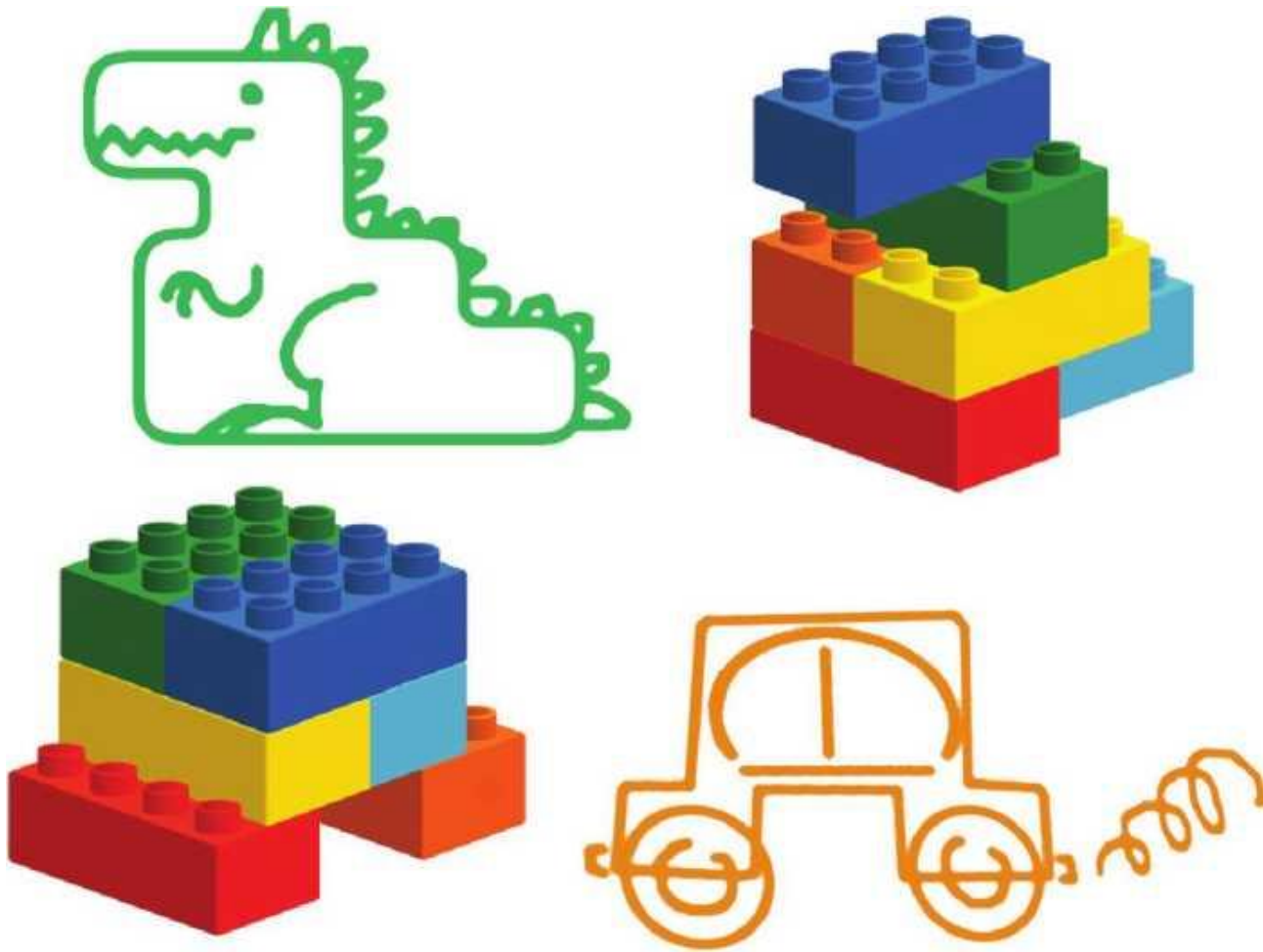


Діти вчаться:

Творчо мислити, експериментувати, працювати самостійно і в групі, домовлятися, поважати думку інших.

Основні завдання

1. Діти створюють будь-яку фігуру за заданою темою (тварини, рослини, будівлі тощо).
2. Далі діти прикладають створену модель на аркуш формату А4 і обводять її.
3. Педагог пропонує домалювати олівцями чи фломастерами деталі/частини тіла.
4. Діти презентують свою роботу.

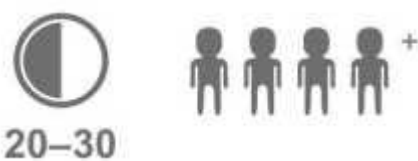


Запитання до дітей

- Чому ви вирішили створити саме цю тварину (рослину, будівлю)?
- Що було найцікавішим під час виконання цієї вправи?

Бюро дизайнерів

1. Діти об'єднуються в пари і команди і створюють великі споруди або декілька споруд з цеглинок.
2. Обводять контур створених моделей на аркуші більшого формату.
3. Діти об'єднують обведені моделі у єдиний сюжет, домальовуючи необхідні деталі, об'єкти.



Запитання до дітей

- Що створила ваша команда?
- Як були розподілені ролі?
- Що незвичайного є на вашому малюнку?
- Запропонувати дітям поставити питання один одному та познайомитись з роботами інших команд.

Збудуй не скріплюючи



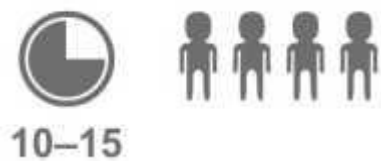
Діти вчаться:

Творчо мислити, експериментувати, працювати самостійно і в групі, домовлятися.

Основні завдання

Діти отримують завдання збудувати будівлю/тварину/ транспорт тощо, не скріплюючи цеглинок.

Однакові-різні



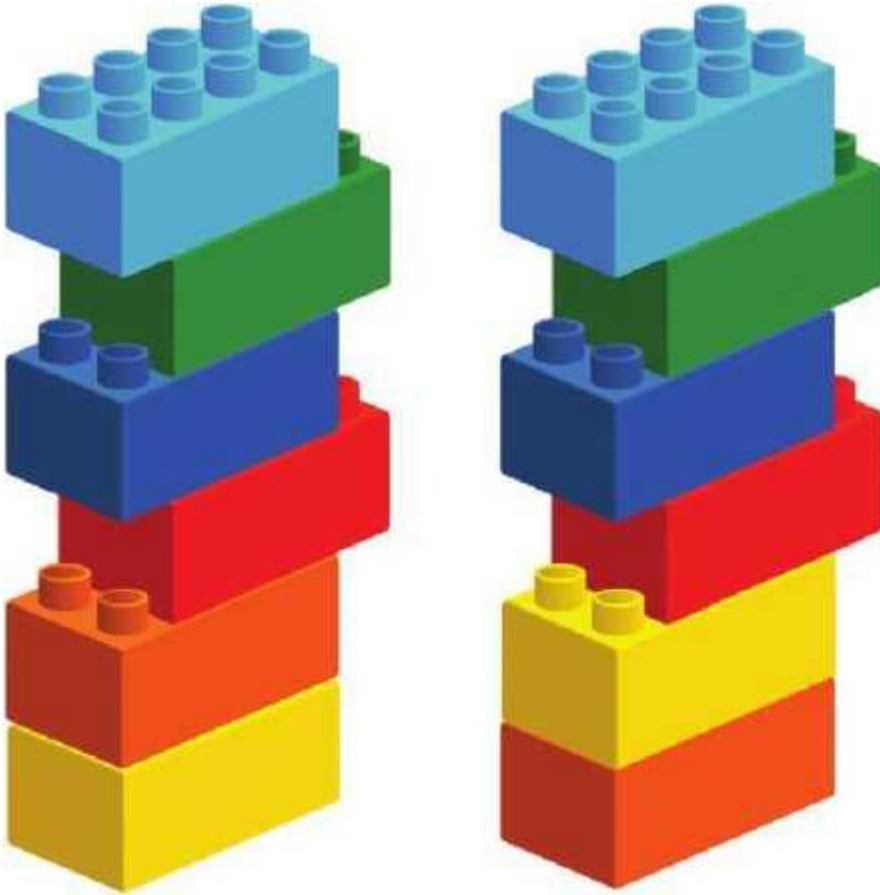
Діти вчаться:

Співпрацювати в команді, бути ініціативними, бути уважними і не відволікатися.

Основні завдання

1. Діти об'єднуються у групи по 6-8 осіб.
2. Кожна дитина зі своїх цеглинок будує будь-які фігурки, але при цьому група має домовитись, щоб дві фігурки були однакові.

3. Коли всі фігурки побудовані, команда виставляє їх на одній площині та пропонує іншій команді знайти однакові фігурки.



Запитання до дітей

- Як визначити чи однакові фігурки?
- Що було цікавого у цьому завданні? Що було складно? І в чому виникли труднощі?
- Чи є серед побудованих фігур ті, які відрізняються розташуванням однієї цеглинки; у яких нижні дві цеглинки однакового кольору; у яких верхні цеглинки однакові?

Чого не вистачає?

Педагог у одній з фігур забирає одну цеглинку та пропонує відгадати, якої саме цеглинки не вистачає.

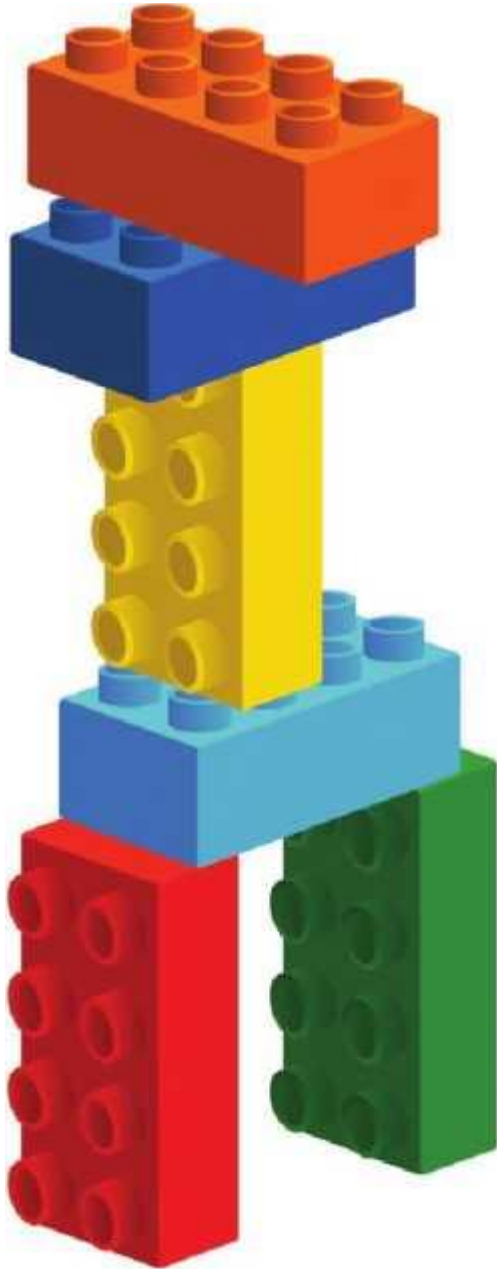


4–7



Запитання до дітей

- Як ви дізналися, що саме цієї цеглинки не вистачає?
- А які ще завдання можете запропонувати ви?

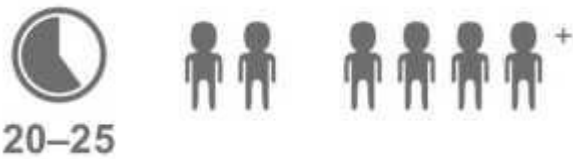


Запитання до дітей

- Як ви змогли об'єднати цеглинки в одну модель не скріплюючи?
- Яку ще модель можна створити таким способом?

Будуємо разом

Запропонувати об'єднатися в пари/команди, створити спільну споруду та презентувати її.



Запитання до дітей

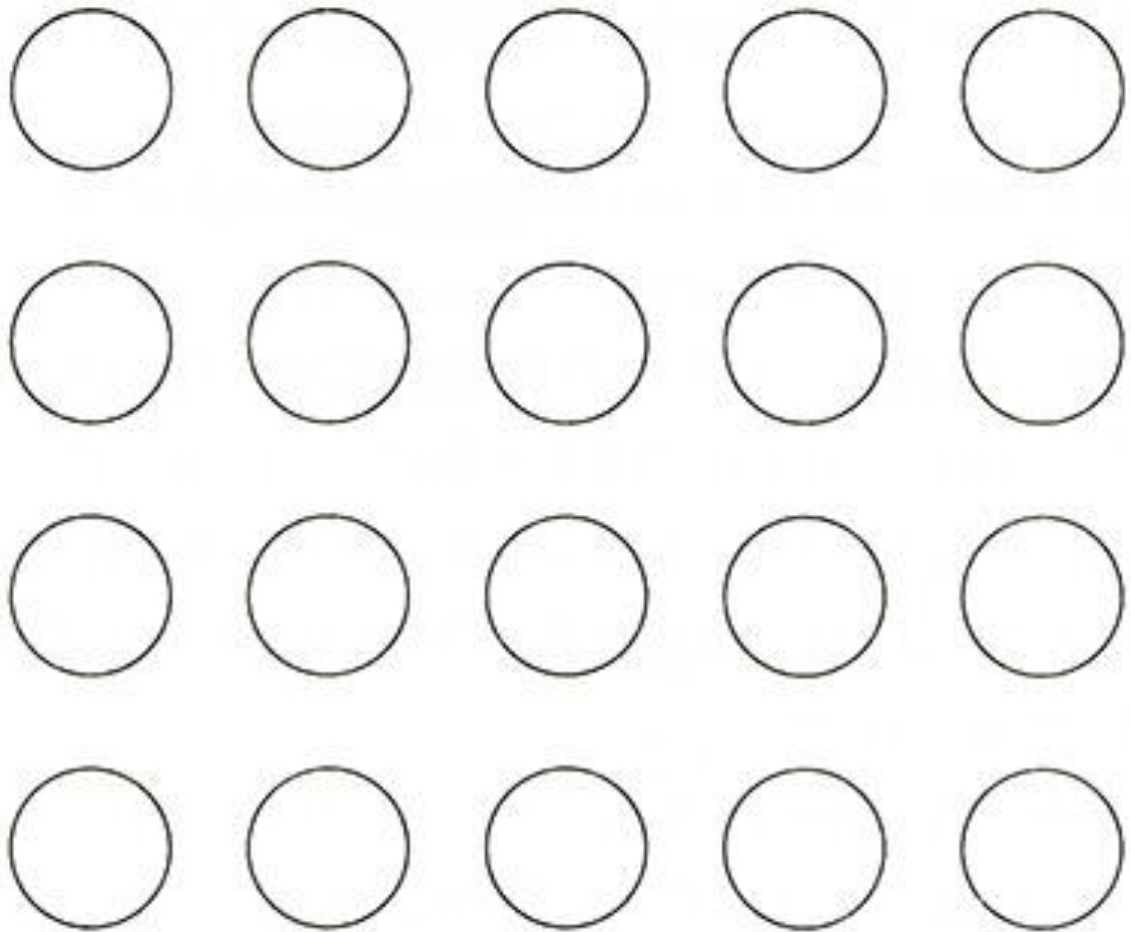
- Як було легше будувати самостійно чи в парі/команді? Чому?
- Якими словами можна описати вашу модель?
- Чи могла б ваша модель тварини бути героєм казки чи мультфільму?

Якого саме?

- Чи була б потрібна ваша споруда на вашій вулиці? Чому?
- Чи є у інших команд моделі схожі на вашу? Якщо є, то чим саме?

Додаток Б

Методики діагностики універсальних творчих здібностей



Тест призначений для діагностики творчих здібностей. А саме, оригінальності, гнучкості і швидкості.

Дитині пропонується аркуш з 20 намальованими кружечками діаметром не менше 2 см і дається завдання: «Перетвори кола в які-небудь незвичайні предмети (намалюй їх, використовуючи ці кола)». На виконання завдання дається 5 хвилин.

Обробка результатів

Творчі здібності проявляються в оригінальності, гнучкості, швидкості.

ОРИГІНАЛЬНІСТЬ зображення виявляється в тому, що у дитини виникають нові, нестандартні ідеї малюнків предметів, що мають форму кола.

Звичайними, тобто стандартними, будуть зображення, які часто зустрічаються в дитячих малюнках (яблуко, м'ячик, сонечко, обличчя людини, мордочка зайчика, тарілка, колесо, повітряна кулька, квітка і т. д.). За такі малюнки присвоюється 0 балів.

Оригінальними можна вважати зображення предметів, які не так часто малюють діти (кнопка дзвінка, торт, гудзик, їжачок, що згорнувся в клубочок, Колобок, смайлик, планета Марс, дзеркальце, хокейна шайба, вишенька і т. д.). Кожен оригінальний малюнок оцінюється в 1 бал. Якщо дитина об'єднує в одну композицію 2 кола і більше, то можна додати за оригінальність по 1 балу за кожне об'єднання.

ГНУЧКІСТЬ – це здатність дитини висувати різноманітні ідеї малюнків, звертаючись до різних областей знань, використовуючи широке коло предметів і явищ. Для оцінки гнучкості підраховується кількість узагальнюючих слів-понять, які можуть включати в себе відразу кілька намальованих предметів і явищ.

Наприклад, малюнки людини або тільки голови (лиця) можна об'єднати загальним поняттям «людина». Інші слова-поняття об'єднують інші предмети, наприклад: «небесні тіла» (Місяць, Сонце, планета), «фрукти та овочі» (яблуко, вишня, помідор, кавун). Так, ви можете включити намальовані дитиною предмети в групи «тварини», «рослини», «посуд», «аксесуари» та ін.

Кількість груп, які можуть включати кілька предметів або навіть один, підраховується і оцінюється – по 1 балу за кожну групу. Звертаємо вашу увагу, що при аналізі та підрахунку груп враховуються всі зображення, а не тільки оригінальні.

ШВИДКІСТЬ – це швидкість, продуктивність образотворчої діяльності дитини, тобто це здатність за обмежену кількість часу (5 хвилин) виконати великий обсяг роботи, намалювати багато круглих предметів. У тесті підраховується кількість кіл, які використала дитина для зображення предметів. За кожне коло-малюнок дається 1 бал.

Інтерпретація результатів

Низький рівень:

- Оригінальність 0-2 бали
- Гнучкість 1-2 бали
- Швидкість 0-9 балів

Середній рівень:

- Оригінальність 2-6 балів
- Гнучкість 3-4 бали
- Швидкість 10-13 балів

Високий рівень:

- Оригінальність понад 7 балів
- Гнучкість понад 5 балів
- Швидкість понад 14 балів

Методика експертних оцінок здібностей дітей

Методика проводиться на основі спостережень за дитиною. Характеристики, що пропонуються допоможуть Вам в аналізі її поведінки та розвитку. Одну дитину мають оцінити декілька експертів: батьки, вихователі, педагоги-предметники.

Інструкція: “Оцініть в балах (за пятибальною системою) кожен з вказаних характеристик, залежно ступеню її прояву.

Підсумуйте бали за всіма характеристиками кожної зі здібностей. Загальну кількість набраних балів по кожній здібності розділіть на кількість запитань.

Середні значення кожної з отриманих оцінок порівняйте між собою. Виділіть 3-4 найвищі показники, і, орієнтуючись на них, прагніть створити умови для розвитку здібностей дитини”.

І. Інтелектуальна сфера

1. Висока пізнавальна активність, мобільність.
2. Швидкість і точність виконання розумових операцій.
3. Стійкість уваги.
4. Оперативна пам'ять – швидко запам'ятовує почуте або прочитане без спеціальних завчань, не витрачає багато часу на повторювання того, що потрібно запам'ятати.
5. Навички логічного мислення, добре розмірковує, ясно мислить, не плутається в думках.
6. Багатство активного словникового запасу.
7. Швидкість та оригінальність вербальних (словесних) асоціацій. Добре уловлює зв'язки між подіями, між причиною та наслідком. Добре розуміє недосказане, вловлює причини вчинків інших людей, мотиви їх поведінки.
8. Можливість прогнозувати, передбачати результати діяльності.

9. Поінформованість про події і проблеми соціуму (політика, наука, економіка тощо).

10. Спостережливість, швидкість сприймання та реагування на нову інформацію.

11. Винахідливість, фантазування.

12. Почуття гумору.

II. Літературно-лінгвістична сфера

1. Любить складати розповіді та вірші.

2. Легко будує оповідання від завязки сюжету до розв'язання конфліктної ситуації.

3. Розповідаючи про що-небудь, притримується сюжету, не гублячи основну думку.

4. Концентрує увагу на головному, додає цікаві деталі,

5. Вміє передати емоційний стан героїв, їхні переживання, почуття та настрої.

6. Схильна фантазувати та додавати цікаві деталі у розповіді.

7. Часто вживає складнопідрядні та складносурядні речення.

8. Мовлення інтонаційне та цікаве, наповнене епітетами, порівняннями та метафорами.

9. Демонструє чіпкість пам'яті у відтворенні та діалозі.

III. Артистична сфера

1. Легко входить в роль будь-якого персонажу: людини, тварини та інші.

2. Цікавиться акторською грою.

3. Змінює тональність та вираз голосу, коли зображує інших людину.

4. Розігруючи драматичну сцену, здатна розуміти та відобразити конфлікт.

5. Схильна передавати почуття через міміку, жести, рухи.

6. Прагне викликати емоційні реакції в інших людей, коли про що-небудь із захопленням розповідає.

7. З легкістю драматизує, передає почуття і емоційні переживання.

8. Любить ігри-драматизації.

IV. Музична сфера

1. Добре відчуває ритм музики.
2. Чутливо реагує на характер і настрій музики.
3. Проявляє великий інтерес до музичних занять, співів.
4. Гарно співає.
5. Швидко оволодіває музичним інструментом.
6. В співах і музиці прагне виразити свої почуття і настрої.
7. Складає власні оригінальні мелодії.
8. Вкладає багато енергії, почуттів в гру на інструменті, в пісню чи танок.
9. Любить відвідувати місця, де можна послухати музику.

V. Технічна сфера

1. Цікавиться механізмами і машинами, любить їх вивчати.
2. Захоплюється конструюванням різних конструкцій.
3. Легко може розібрати та полагодити прилади.
4. Розуміє причини поломок та віддає перевагу творчим задачам пошуку, винахідництва.
5. Малює, вивчає креслення та схеми механізмів.
6. Цікавиться новинками техніки і науки.
7. Прагне досліджувати та створювати, конструювати нове.
8. Швидко опановує нові технічні засоби.

VI. Спортивна сфера

1. Розвинута рухова, моторна координація.
2. Точність та тонкість моторики.
3. Переваги у швидкості та граціозності рухів.
4. Прагнення до рухової активності.
5. Витривалість та енергійність.
6. Любов до спортивних ігор.

VII. Образотворча сфера

1. Проявляє інтерес до візуальної інформації.
2. Віддає перевагу заняттям в художній сфері.
3. Твори дитини відрізняються різноманітністю сюжетів.
4. Серйозно, вдумливо сприймає твори образотворчого мистецтва.
5. Оригінальність у виборі власного сюжету, теми твору.
6. Використання нових матеріалів для своїх робіт.
7. У творах виражає свої почуття та настрої.
8. Свідомо аналізує свої художні твори та твори інших, оцінює їх та виражає ставлення.

VIII. Соціальна сфера, лідерство

1. Легко пристосовується до нової ситуації.
2. Ініціативність у спілкуванні.
3. Впевненість в оточенні незнайомих людей.
4. Обирає керівні ролі в різних заходах.
5. Займає у групі одноліток авторитетну позицію.
6. Володіє здатністю переконувати та вселяти свої ідеї іншим.
7. Добре розуміє настрої та причини вчинків інших.

Додаток Г

Результати діагностики здібностей дітей за “Методикою експертних оцінок”

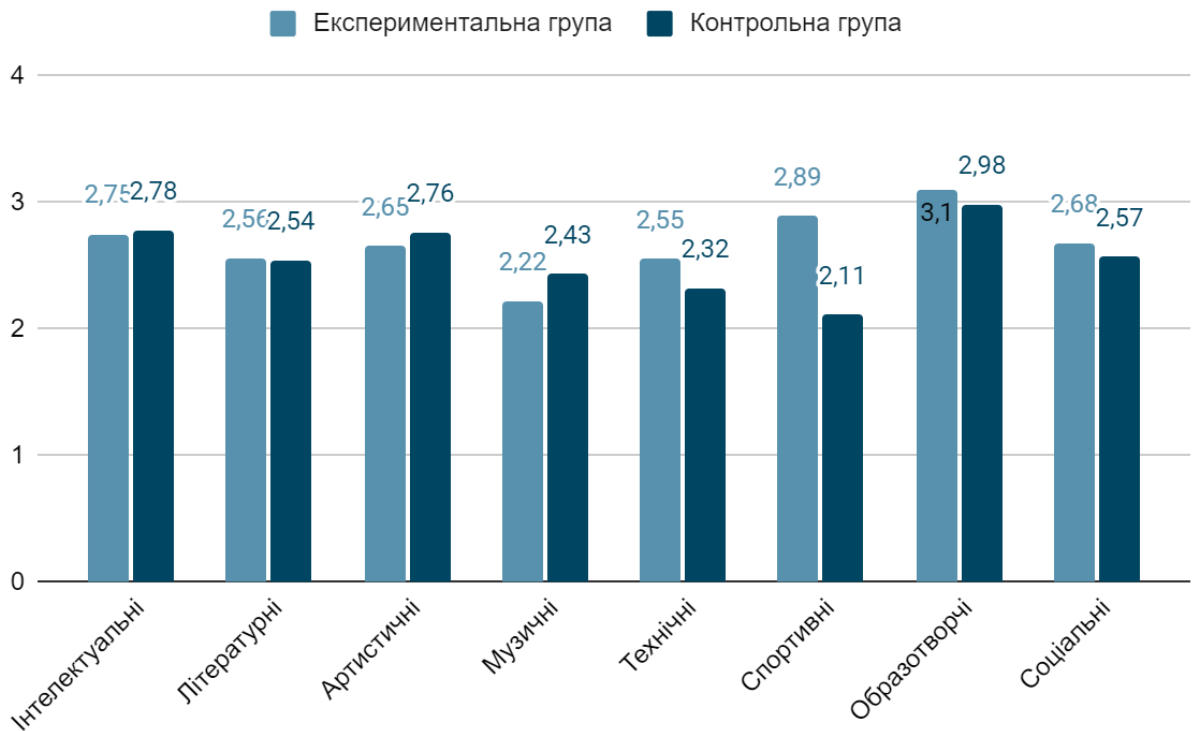


Рис. Г.1. Результати вивчення здібностей дітей за методикою експертних оцінок