

# ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОНСТРУКТОРА LEGO В РАЗВИТИИ ТВОРЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ

## USING THE LEGO DESIGNER IN THE DEVELOPMENT OF THE CREATIVE THINKING OF SENIOR PRE-SCHOOL CHILDREN.

**Е.В. Лемеш, E.V. Lemesh**

БГПУ, Минск

Науч. руков. – Л.В Финькевич

кан. психол. наук, доцент

**Аннотация.** В статье рассматриваются возможности использования конструктора LEGO для развития творческого мышления старших дошкольников. Подчеркивается важность актуализации знаний, приобретаемых в дошкольном возрасте. Описаны способы использования LEGO – конструирования как современного средства развития творческого мышления.

**Annotation.** The article discusses the possibility of using the LEGO designer for the development of creative thinking of older preschoolers. The importance of updating knowledge acquired in preschool age is emphasized. The ways of using LEGO - designing as a modern means of developing creative thinking are described.

**Ключевые слова:** особенность развития; творческое мышление; компетенции; LEGO – конструирование; педагогические технологии; старший дошкольный возраст.

**Key words:** feature of development; creative thinking; competence; LEGO-designing; pedagogical technologies; older preschool age.

Развитие творческого мышления старших дошкольников в педагогической практике часто становится затруднительным вопросом, как для педагогов, так и для родителей. Это обуславливается тем, что в методической литературе преимущественно приводятся вопросы и задания, ориентирующие детей на осуществление репродуктивной и частично поисковой деятельности. Задания творческого характера встречаются редко. В тоже время педагоги испытывают определенные трудности в вопросах определения форм и способов организации познавательной работы дошкольников, направленной на развитие дивергентного, творческого мышления. На наш взгляд, педагогам необходимо обратиться к выявлению наиболее привлекательных для ребёнка, оригинальных, интересных и несложных в исполнительском контексте средств, способствующих развитию не только мышления, но и других процессов и свойств интеллектуально-познавательной сферы, креативности личности ребёнка в целом. Трудно заинтересовать детей дошкольного возраста абстрактными понятиями и уж тем более несообразно вопреки закономерностям психического развития принуждать ребёнка механически заучивать материал, который не имеет для него субъективно значимого смысла, не может быть использован для достижения желаемого результата.

Важным показателем развития способностей ребёнка выступает усилие, которое он использует для выполнения задания, решения умственной или практической задачи. Основными личностными причинами, влияющими на поведение, действия ребёнка выступают мотивация и желание – направленность. В связи с этим для педагогов и родителей актуализируется вопрос поиска мотиваторов такой социально желательной активности, как умственной, так и социальной, даже и физической. Педагогическая практика рассматривает эту проблему в контексте разработки оптимальных педагогических технологий, содержащих стройную систему разнообразных приёмов, методов, адекватных

содержанию вносимого культурного знака и сообразных природе детского развития. При этом, педагог сам должен владеть и постоянно обучаться новым, современным технологиям, ведь наши дошкольники живут в современном мире компьютеров, интернета, электроники и автоматики. Они хотят видеть это и в образовательной деятельности, изучать, использовать, понимать.

В информационную эпоху происходит трансформация и компонентов детской субкультуры, в том числе, как создаваемой самими детьми, так и создаваемой для них взрослыми. Одним из элементов игрового компонента детской субкультуры становятся сложные технические игрушки, наиболее популярной среди которых является конструктор LEGO. Это уникальный конструктор, из деталей которого можно построить, как обычный предмет, например, здание, так и модель способную к действию, например, робота запрограммированного на определенные движения, замеры, решение поставленных задач. Возможность самостоятельно спроектировать и «сотворить» свой собственный мир, однозначно влияет на развитие творческого мышления. Ребенок старшего возраста в процессе создания постройки использует не только шаблонные и знакомые формы, а старается усовершенствовать и модернизировать свою работу. В данном случае мы связываем особенность развития творческого мышления, со специфическим явлением, упоминаемым в литературе как «ручная умелость» [2]. К «ручной умелости» можно отнести все виды ручного труда, умение шить, вязать, столярничать, работать на земле, работать с бумагой и различными художественными материалами. Видов и способов развития ручной умелости множество, одним из самых актуальных и легко усваиваемых детьми дошкольного возраста мы считаем занятия с использованием LEGO-технологии. LEGO-конструктор позволяет привлечь внимание ребенка актуальными формами, которые легко трансформируются по желанию и замыслу самого ребенка, а также педагога, либо родителя; вариативностью систематизации по замыслу ребенка; созданием ситуации успеха и возможностью увидеть конкретный результат своей деятельности.

К 5-6 годам развивается наглядно-образное и модельно-образное мышление ребёнка и формируется способность к целеполаганию. Дети начинают планировать свою предстоящую деятельность, обучаются совершать действия в уме. В качестве объектов умственных действий выступают уже не реальные предметы, а их образы - представления. В качестве цели, результата своей деятельности дети представляют наглядный зрительный образ предмета или явления. В процессе формирования детского мышления, развития способности к творческому решению умственных и практических задач LEGO-конструктор, как нельзя более доступно может показать составляющие любого предмета и явления, позволяет экспериментировать - «творить» разнообразными способами и добиваться желаемого результата. При этом ребёнок нередко переживает чувство удивления, с которого начинается зарождающийся познавательный интерес, испытывает чувство гордости за достижение, переживает успех. Опыт работы показывает, что эффективными формами работы с использованием LEGO-конструктора являются следующие игры:

Игра: «Кондитерская». Ребенку предлагается сконструировать кондитерские изделия, например, торт, сохраняя технологическую последовательность (корж, крем, украшение), с обоснованием цвета (красный – клубничный, малиновый и пр.). Конструирование сопровождается вопросами педагога:

- Какие фрукты или ягоды могут быть такого цвета?
- Если он из яблока, значит у него какой вкус? – (яблочный)
- Из чего состоит торт?
- Что между коржами? (повидло, крем, желе, мороженное и пр.).

- Как украсить для особенных праздников? (свечи, фигурки, посыпка и пр.).

Игра – моделирование «Приключение капельки». В данном упражнении LEGO-конструктор является функциональной моделью, с которой предлагается действовать ребенку. Педагог обращается к знаниям дошкольников о воде, её происхождении, круговороте воды в природе. Каждый факт выкладывается на платформе как на наборном полотне и перед детьми появляется наглядная модель.

Очень важным для развития мышления являются задания на исследование образа-представления. К 5 годам дети обучаются расчленять представление на отдельные части, анализировать контуры предметов, сопоставлять похожие предметы между собой и находить сходство и различие. И вновь, обращаясь к образовательным возможностям LEGO, мы можем предложить детям выделять части от целостной постройки, либо образа, а также соотносить сконструированные предметы между собой.

Игра «Чего не хватает». Предлагаем детям достроить не хватающую часть и определить название и предназначение предмета.

Игра «Дорисуй / придумай узор». Детям предлагается рассмотреть выложенные из конструктора коврики и выложить не хватающую часть узора, либо самостоятельно придумать узор.

Выделение отдельных компонентов образа позволяет ребенку соединить детали разных образов, придумывая новые фантастические объекты или явления.

Игра «Чудо-Юдо». Так, ребенок может представить животное, соединяющее в себе части многих животных и поэтому обладающее такими качествами, которых нет ни у одного существующего животного в мире. Таким образом, хочется подчеркнуть безграничные возможности использования LEGO-конструктора в педагогической деятельности. Обратить его внимание на исключительную способность быть актуальным, многофункциональным и мобильным. Средствами данного конструктора можно решить большинство педагогических задач, при условии соблюдения определенных технологических процессов. LEGO-технология характеризуется высокой речевой, социальной и деятельностной активностью. Ребенок занимает исключительно активную позицию, включаясь в различные технологические этапы:

1. Постановка задачи / проблемной ситуации / выбор темы.
2. Использования конструирования, как средства включения ребенка в данную тему.
3. Возможность самостоятельного решения поставленной задачи, путем действий сопряженных с экспериментированием, опытом, сравнительным анализом.
4. Презентация/обобщение/выводы/высказывания о своей работе.

#### **Литература:**

1. Кряжева, Н. Л. Развитие эмоционального мира детей / Н. Л. Кряжева.– М.: МПСИ, 2013. – 184с.
2. Цвынтарный, В. В. Играем пальчиками и развиваем речь // В. В. Цвынтарный. – Санкт-Петербург: Лань, 1996. – 158 с.
3. Болба, Н. Г. Развитие связной речи детей дошкольного возраста средствами LEGO-конструирования. / Н. Г. Болба, Е. В. Лемеш, В. С. Сабурова. – Минск : Мин. обл. ин-т развития образования, 2017. – 24 с.
4. Болба Н. Г. Познавательное развитие детей дошкольного возраста средствами LEGO-конструирования /Н. Г. Болба, Е. В.Лемеш, В. С. Сабурова. – Минск : Мин. обл. ин-т развития образования, 2017. – 27 с