

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ДОШКІЛЬНОЇ ТА ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ**

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

магістра

**на тему: «ТЕХНОЛОГІЯ «НАВЧАННЯ ЧЕРЕЗ ГРУ» ЯК ЗАСІБ
ФОРМУВАННЯ ПРЕДМЕТНО-ПРАКТИЧНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ ДІТЕЙ
СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ»**

Виконала: студентка 2 курсу, групи 8.0122-з
спеціальності 012 «Дошкільна освіта»
освітньо-професійної програми «Дошкільна освіта»
Р. В. Меренкова

Керівник: доцент кафедри дошкільної та початкової
освіти, к. пед. н., доц. _____ О. О. Самсонова

Рецензент: доцент кафедри дошкільної та початкової
освіти, к. пед. н. _____ Т. В. Турбар

Запоріжжя
2023

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет соціальної педагогіки та психології
Кафедра дошкільної та початкової освіти
Рівень вищої освіти магістерський
Спеціальність 012 «Дошкільна освіта»
Освітньо-професійна програма «Дошкільна освіта»

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри _____
«_____» _____ 2023 року

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ**

Меренковій Раїсі Володимирівні

- 1. Тема роботи:** «Технологія «Навчання через гру» як засіб формування предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку»
керівник роботи Самсонова Олена Олександрівна, к. пед. н, доцент
затверджена наказом ЗНУ від «26» вересня 2023 р. № 1504-с
- 2. Строк подання студентом роботи:** 23 листопада 2023 р.
- 3. Вихідні дані до роботи:** матеріали педагогічної практики, курсових робіт
- 4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити):** проаналізовано стан дослідження проблеми формування предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку; обґрунтовано значення технології «Навчання через гру» для формування предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку. охарактеризовано критерії, показники та рівні сформованості предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку. визначити та експериментально перевірено впливовість технології «Навчання через гру» на формування предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку.
- 5. Перелік графічного матеріалу:** 4 таблиць з результатами дослідження, 6 рисунків, 5 додатків.

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Консультант	Дата, підпис	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Вступ	Самсонова О. О.	03.02.23 р.	03.02.23 р.
Розділ 1	Самсонова О. О.	15.04.23 р.	15.04.23 р.
Розділ 2	Самсонова О. О.	14.09.23 р.	14.09.23 р.
Висновки	Самсонова О. О.	18.11.23 р.	18.11.23 р.

7. Дата видачі завдання: 03.02.23 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ п/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Збір та систематизація матеріалу	січень-лютий	виконано
2	Написання вступу	квітень	виконано
3	Написання першого розділу	травень-червень	виконано
4	Написання другого розділу	серпень-вересень	виконано
5	Написання висновків	жовтень	виконано
6	Оформлення роботи, рецензування	листопад	виконано
7	Захист	грудень	

Студент

(підпис)

Меренкова Р. В.

(прізвище та ініціали)

Керівник роботи

(підпис)

Самсонова О. О.

(прізвище та ініціали)

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер

(підпис)

Турбар Т. В.

(прізвище та ініціали)

РЕФЕРАТ

Кваліфікаційна робота: 52 с., 4 таблиці, 42 джерела, 5 додатків.

Мета дослідження полягає у теоретичному обґрунтуванні й експериментальній апробації змісту та педагогічних умов формування предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку за допомогою технології «Навчання через гру».

Об'єкт дослідження – процес формування предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку.

Предмет дослідження – зміст і педагогічні умови, що забезпечують ефективність формування предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку засобами використання технології «Навчання через гру».

Для досягнення мети та завдань дослідження використано такі методи: теоретичні: аналіз психологічної, педагогічної літератури; синтез, порівняння, класифікація, систематизація й узагальнення теоретичних та емпіричних даних; емпіричні: діагностичні (бесіди, педагогічні спостереження, діагностування, констатувальний, формувальний і контрольний етапи експерименту).

Теоретичне значення: обґрунтовано педагогічні умови формування предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку за допомогою технології «Навчання через гру».

Практичне значення одержаних результатів визначено розробленням і впровадженням роботи за технологією «Навчання через гру» для формування предметно-практичної компетенції.

Галузь використання: заклади дошкільної освіти.

**ПРЕДМЕТНО-ПРАКТИЧНА КОМПЕТЕНЦІЯ, НАВЧАННЯ ЧЕРЕЗ ГРУ,
КОНСТРУЮВАННЯ, ТВОРЧІ ЗДІБНОСТІ, LEGO**

SUMMARY

Merenkova R. V. “Learning through Play” Technology as a Means of Forming the Subject-Practical Competence of Older Preschool Children.

The qualification work consists of an introduction, 2 parts, findings, a list of references (42 items) and 5 addenda on 20 pages.

The research reveals the problems of forming the subject-practical competence of older preschool children using the “Learning through game” technology

The purpose of the research is the theoretical substantiation and experimental approbation of the content and pedagogical conditions of the formation of subject-practical competence of older preschool children using the “Learning through game” technology.

The research tasks:

- 1) to analyze the state of research on the problem of forming the subject-practical competence of older preschool children;
- 2) to reveal the importance of the “learning through the game” technology for the formation of subject-practical competence of older preschool children;
- 3) to characterize the criteria, indicators and levels of formation of subject-practical competence of older preschool children;
- 4) to determine and experimentally test the influence of the “learning through the game” technology on the formation of subject-practical competence of older preschool children.

The object of the study is the process of forming the subject-practical competence of older preschool children.

The subject of the research is the content and pedagogical conditions that ensure the effectiveness of the formation of the subject-practical competence of older preschool children by means of the use of the “Learning through the game” technology.

In part 1 “Theoretical principles of studying the problem of forming the subject-practical competence of older preschool children” using the “Learning through Game”

technology, the state of research into the problem of forming the subject-practical competence of older preschool children is analyzed; the value of the “Learning through the game” technology for the formation of subject-practical competence of older preschool children is substantiated.

In Part 2 “The experimental study of the level of development of the subject-practical competence of older preschool children” describes the criteria, indicators and levels of development of the subject-practical competence of children of older preschool age. determined and experimentally verified the influence of the “Learning through the game” technology on the formation of subject-practical competence of older preschool children.

The results of the study can be used by educators, psychologists, and heads of preschool education institutions in order to improve the efficiency of work with children of older preschool age.

Keywords: subject-practical competence, learning through game, construction, creative skills, lego.

ЗМІСТ

Вступ.....	8
Розділ 1. Теоретичні засади вивчення проблеми формування предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку засобами технології «Навчання через гру».....	12
1.1 Гра, як інструмент діяльнісного підходу до навчання дошкільників.....	12
1.2. Технологія «Навчання через гру».....	20
1.3. LEGO конструювання, як засіб навчання через гру.....	25
1.4. Формування предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку за допомогою технології «Навчання через гру».....	29
Розділ 2. Експериментальне дослідження рівня сформованості предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку...	33
2.1. Модель реалізації предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку засобами технології «Навчання через гру»..	33
2.2. Ефективність впровадження моделі реалізації предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку засобами технології «Навчання через гру».....	40
2.3. Характеристика рівнів сформованості предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку.....	42
Висновки.....	51
Список використаних джерел.....	53
Додатки.....	57

ВСТУП

*«Діти народжуються, щоб навчатися через гру...
За своєю природою діти надзвичайно вмотивовані до гри, що є
фундаментом для навчання та розвитку нових умінь».*

Навчання через гру та діяльнісний підхід.

The LEGO Foundation

Актуальність і перспективність обраної теми зумовлена докорінними змінами у соціально-економічній, культурній, освітній системах України, пов'язаних з розбудовою нової української держави, її інтеграцією у світове та європейське співтовариство, які зумовили переорієнтацію вимог до її громадянина. На перший план виступають такі риси як адаптованість, креативність, здатність творчо підходити до вирішення будь-яких проблем. Пріоритетним напрямом освітньої системи України, що підтверджено державними законами та нормативними документами, стає доступ до якісної освіти. Тому впровадження інноваційних технологій в освітній процес є одним із найважливіших питань, які сьогодні розглядаються в освіті. Для сучасного суспільства впровадження інноваційних технологій в освіту має не стільки теоретичне, скільки прагматичне значення, оскільки в умовах глобалізації воно стосується його історичного розвитку та перспектив, які пов'язані з так званими «високими технологіями».

Дошкільна освітня галузь України завжди прагне до вирішення питань якості освіти. Базовий компонент дошкільної освіти як Державний освітній стандарт (далі – БКДО) визначає очікування суспільства в питаннях розвиненості, вихованості та освіченості дитини дошкільного віку. Ключовим поняттям у критеріях оцінки ефективності та якості освіти виступає категорія сформованих у дитини компетентностей, які вказують на можливість активно проявляти особистісні надбання в різних самостійних та організованих за

підтримки дорослого видах діяльності.

Компетентності формуються в просторі змісту освітніх напрямів роботи закладу дошкільної освіти через організацію педагогом базових видів діяльності, які збагачують досвід дитини та реалізуються як особистісне надбання дитини за підтримки батьків в умовах родинного виховання.

Ключові для дошкільної освіти компетентності дитини за БКДО (рухова і здоров'язбережувальна, особистісна, предметно-практична та технологічна, сенсорно-пізнавальна, логіко-математична та дослідницька, природничо-екологічна та навички, орієнтовані на сталий розвиток, ігрова, соціально-громадянська, мовленнєва, художньо-мовленнєва, мистецько-творча та інші) мають продовження в освітньому процесі початкової школи та впродовж життя.

Сьогодні все наполегливіше вимагає пошуку таких форм та методів навчання, впровадження яких сприяло б активізації навчально-пізнавальної діяльності дітей, підвищувало ефективність набуття дітьми нових знань, розвивало творчу активність, навички колективно злагоджених дій, а також розвитку якості освіти через всебічний розвиток дитини [3, с. 10].

Метою сучасного педагога є вибудова цілісної системи впровадження ГРИ як наскрізного підходу у закладі дошкільної освіти, окреслення необхідних дій та кроків для досягнення стійких та системних змін в освітньому процесі. Таким чином, питання використання ігрової діяльності для навчання та розвитку дітей дошкільного віку залишається актуальним і сьогодні.

Мета дослідження полягає у теоретичному обґрунтуванні й експериментальній апробації змісту та педагогічних умов формування предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку за допомогою технології «Навчання через гру».

Завдання дослідження:

1. Проаналізувати стан дослідженості проблеми формування предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку.

2. Виявити значення технології «Навчання через гру» для формування предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку.

3. Охарактеризувати критерії, показники та рівні сформованості предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку.

4. Визначити та експериментально перевірити впливовість технології «Навчання через гру» на формування предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку.

Об'єкт дослідження – процес формування предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку.

Предмет дослідження – зміст і педагогічні умови, що забезпечують ефективність формування предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку засобами використання технології «Навчання через гру».

Для досягнення мети та завдань дослідження використано такі методи:

- теоретичні: аналіз психологічної, педагогічної літератури для визначення об'єкта, предмета, мети дослідження, формулювання його завдань; синтез, порівняння, класифікація, систематизація й узагальнення теоретичних та емпіричних даних для вивчення основних умов розвитку сенсорно-пізнавальних здібностей у дітей раннього віку, теоретичного обґрунтування педагогічних умов формування предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку за допомогою технології «Навчання через гру»;

- емпіричні: діагностичні (бесіди, педагогічні спостереження, діагностування, констатувальний, формувальний і контрольний етапи експерименту) для визначення рівня розвиненості сенсорно-пізнавальних здібностей у дітей раннього віку, доведення доцільності використання технології «Навчання через гру» для формування предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку;

- статистичні: метод математичної статистики для визначення валідності та надійності одержаних результатів, порівняння експериментальних даних із вихідними.

Теоретичне значення: обґрунтовано педагогічні умови формування предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку за допомогою технології «Навчання через гру».

Практичне значення одержаних результатів визначено розробленням і впровадженням роботи за технологією «Навчання через гру» для формування предметно-практичної компетенції.

Результати дослідження можуть бути використані вихователями, психологами, керівниками закладів дошкільної освіти з метою підвищення ефективності роботи з дітьми старшого дошкільного віку.

РОЗДІЛ 1
ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ ПРОБЛЕМИ
ФОРМУВАННЯ ПРЕДМЕТНО-ПРАКТИЧНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ ДІТЕЙ
СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ ЗАСОБАМИ ТЕХНОЛОГІЇ
«НАВЧАННЯ ЧЕРЕЗ ГРУ»

1.1 Гра, як інструмент діяльнісного підходу до навчання дошкільників

В останні декілька десятиліть дослідження демонструють, що ігровий досвід дитини – це не просто веселощі чи спосіб проведення часу, а навпаки, Гра виконує головну роль у розвитку, навчанні й підготовці до будь яких викликів у світі сьогодні й завтра. «Гра є потужним механізмом, який допомагає дітям не тільки бути щасливими й здоровими сьогодні, а й розвивати вміння бути креативними, вмотивованими ТВОРЦЯМИ невизначеного МАЙБУТНЬОГО», – наголошується в парціальній програмі розвитку дитини від 2 до 6 років через гру «Творці майбутнього»The LEGO Foundation.

Державний стандарт дошкільної освіти зазначає важливість гри, визначає гру – провідним видом діяльності, який повинен переважати у житті дошкільника [3].

Саме таким, важливим і сучасним засобом виховання і розвитку дитини є гра. Ранній розвиток дитини, який є популярним у сучасних батьків та деяких педагогів, навчання з раннього дитинства, різноманітні гуртки, все це відбирає у дитини найважливіший період життя дитини – період гри. Пропустивши його, дитина складніше соціалізується та адаптується до дорослого життя [10].

Але, насправді, гра для дитини це спосіб самореалізації, адже під час гри дитина може стати ким бажає, переживати певні життєві ситуації, розуміти сенс дій та вчинків людей. Під час вирішення ігрових завдань дитина відчуває себе впевненіше, адже діє за власним розсудом, втілює свої мрії та фантазії у

реальному світі [8].

Гра – арена для дитячої творчості та досягнень. А завдання педагога – навчити дитину грати, для її повноцінного розвитку. На думку науковців, на всіх етапах розвитку особистості гра сприймається як цікаве, необхідне для її життєдіяльності заняття. На ці специфічні особливості гри велику увагу в своїй практичній діяльності звертали відомі дослідники: Л. Виготський, Д. Ельконін, О. Запорожець, Н Короткова, П. Лесгафт, Н. Михайленко, Ж. Піаже, С. Русова, В. Сухомлинський, О. Усова, К. Ушинський.

У вітчизняній педагогові ці гра визначається як важливий вид діяльності, який є способом відображення та моделювання соціальної, предметно-практичної та природничої дійсності, в різних ситуаціях. За визначенням вітчизняних вчених гра має такі особливості:

- за сутністю, походженням та способами дії гра є соціальною. Такі вчені, як: А. Леонт'єв, Д. Ельконін, у своїх працях говорили про те, що гра – спосіб моделювання відносин між людьми, який допомагає засвоювати соціальний досвід ще з раннього дитинства. А. Запорожець, В. Давидов зазначали, що через спілкування з дорослими та однолітками під час ігор, дитина узагальнює ігрові способи дії і переносить їх на інші життєві ситуації, що відбуваються вже у реальному житті, а не у грі;

- через гру задовольняються основні потреби дитини. Головною з таких потреб є самостійність. Під час гри дитина має можливість задовольнити й потребу в участі у дорослому житті, адже в ігровій діяльності дитині доступні ті дії, які вона ще не може виконувати у реальному житті. А. Усова зазначала, що під час гри дитина вступає в такі відносини, до яких вона ще не доросла: взаємного контролю і допомоги, підпорядкування, вимогливості, все це сприяє становленню «граючого колективу»;

- у надрах гри зароджується та урізноманітнюється безліч видів діяльності. У грі можна виконувати будь-які дії, створюється мета та отримується конкретний результат;

- гра є провідною діяльністю, яка відображає задуми дитини, її емоції,

дії та явища, які її оточують, тощо. Особливо важливими для цього процесу є самостійна (вільна) гра та сюжетно-рольові ігри, які допомагають дитині розкрити власні почуття, проявити свою творчість, фантазію;

- гра сприяє розвитку усіх психічних процесів дитини. На думку Л. Виготського, головною ознакою гри є наявність ситуації, в якій дитина може проявляти уяву. Доведено, що під час гри активно розвивається така важлива властивість уяви, як перенесення функцій та дій з одного предмета на інший, якому це не притаманно. Саме завдяки цьому діти часто використовують в іграх предмети-замінники, символи, мріють, присвоюючи предметам фантастичні властивості. Творчість також проявляється у створенні ігрових образів, ситуацій, виборі матеріалів, засобів гри.

Період дошкільного дитинства – важливий етап розвитку та становлення особистості дитини. Адже саме в цей час дитина активно пізнає світ, набуває знань про предмети, що оточують її, починає соціалізуватися, формувати певна ставлення до людей, власні смаки. У період дошкільного дитинства також виробляються звички та навички, формується розуміння правильної поведінки та складається характер.

Основний вид діяльності дитини дошкільного віку – гра. К. Ушинський писав в своїх творах про те, що гра дає поштовх для майбутнього характеру, майбутньої долі дитини; у грі не тільки проявляються нахили дитини, відбувається її розвиток, але й сама гра має великий вплив на розвиток дитячих здібностей і нахилів, а відповідно і на майбутню долю [20].

В процесі гри у дитини активно розвивається пам'ять, увага, уява, мовлення та мислення. Незважаючи на те, що гра інколи знається лише розвагою, під час неї дитина вчиться багатьом речам у різних сферах, таких як:

- пізнавальна сфера (дитина пізнає світ у грі, дізнається про властивості предметів, можливості та призначення цих предметів. При цьому у дитини активно розвиваються такі процеси, як мислення, пам'ять, увага);

- образне мислення, уява та фантазія (під час гри дитина фантазує, оживляє предмети, вигадує власних персонажів, історії) [11];

- фізична сфера (у грі дитина також розвивається і фізично: стрибає, бігає);
- мотиваційна сфера (мотивуючи дитину отримати певний результат діяльності, в тому числі і ігрової, дорослі часто розвивають її мотиваційну сферу. Також під час сюжетно-рольових ігор, коли дитина приміряє на себе роль дорослої людини, певну професію, тощо, у неї формується мотивація стати схожим на свого герою);
- мовленнєва сфера (під час гри дитина коментує свої дії, спілкується з однолітками, описує результати роботи, висловлює відчуття, все це сприяє активному розвитку мовлення дитини) [7];
- моральна сфера (граючись дитина вчиться співчувати, відчувати жалість, бути сміливим і чесним, дружити і любити).

Через важливість ігрової діяльності стає очевидним той факт, що гра в дошкільному віці має переважати у навчально-виховному процесі дитини. Адже сама гра є провідною діяльністю та важливим методом розвитку і виховання дитини. Гра сприяє формуванню у дітей ієрархічної структури мотивів, які становлять основу морального спрямування особистості. Вона є ніби першим щаблем в досягненні моральних взаємин, підпорядкуванні мотивів, які продовжують діти і поза грою [22].

Педагогічні енциклопедії трактується поняття «гра» по-різному:

- один з видів діяльності;
- засіб фізичного, морального, розумового та мовленнєвого виховання;
- спосіб прояву власних фантазій, мрій;
- спосіб відтворення дорослого життя [35].

Гра – це, в першу чергу, той вид діяльності, який приносить дитині задоволення, вона є спонтанною та добровільною, включає елементи вигадки, фантазування, і аж наостанок – вид діяльності для навчання і всебічного розвитку.

Гра включає в себе різні види діяльності, які навчають через гру:

- ігри з піском – унікальна можливість почати навчання та розвиток дитини за допомогою гри ще з раннього дитинства. Гра з піском допомагає розвивати соціальні навички, розвивати фізичні можливості, вивчати властивості предметів;

- ігри з водою – так само, як і ігри з піском, вони дають можливість для вивчення властивостей предметів та експериментів. Ці ігри розвивають координацію між зором та дрібними рухами рук;

- ігри з тістом – в першу чергу, гра з тістом чудово розвиває фантазію дитини, при цьому активно працює дрібна моторика та координація очі – руки;

- сюжетно-рольові ігри – допомагають дітям краще зрозуміти дорослий світ, спробувати на собі певну професію. При цьому розвиваються навички самообслуговування та комунікації;

- ігри з ляльками та іншими фігурками – заохочують розвиток уяви, мовлення, вираження почуттів. Також такі ігри допомагають вивчати правила етикету, поведіння з іграшками та інші;

- малювання та живопис – дає можливість пізнавати світ, розвивати сенсорні почуття, самовиражатися та розвивати творчі здібності;

- музика, танці – музика та спів – важливий елемент розвитку мовлення, а фізичному розвитку, розвитку координації рухів, гнучкості, силі, витривалості сприяють танці;

- ігри на природі – зазвичай це або активні, рухливі ігри, що дають можливість для фізичного розвитку дитини, або ж пізнавальні ігри, ігри-спостереження або екскурсії, за допомогою яких дитина вивчає світ природи;

- сенсорні ігри – це будь-які ігри, в процесі яких дитина може вивчати оточуючий світ на дотик, смак, за запахом, бачити або чути його;

- сенсорна гра стимулює пізнання і закладає основи для наукового та дослідницького мислення.

Задля введення гри у життя дитини, виконання нею виховної, навчальної та розвивальної мети, виділяють такі умови розвитку дитини засобами гри:

- використання великого спектру ігор;

- збагачення життєвого досвіду дитини за допомогою гри;
- введення дитини у гру має бути тактовним, спокійним, обережним;
- дорослий має організувати активну самостійну діяльність дитини;
- діти мають грати як самостійно, так і в колективі;
- ігри, іграшки та дидактичні матеріали повинні бути підібрані відповідно вікових та індивідуальних особливостей дитини [8].

Гру називають «супутником дитинства», адже вона є провідною діяльністю дошкільників, засобом їх різнобічного розвитку, виховання та навчання дитини. Гра дитини – діяльнісний процес, спрямований на соціалізацію та пізнання оточуючого світу, що є важливим етапом розвитку дитини. Гра дитини – обов’язкова умова розвитку та саморозвитку. Під час гри дитина вчиться спілкуватися з оточуючими, знайомиться зі світом, предметами, їх формами та властивостями.

Через гру педагог або батьки дитини можуть впливати на розвиток дитини, виховувати її характер, вивчати правила поведінки, етикету, знайомитись з побутовими навичками, тощо. Це відбувається через те, що ігрові ситуації дитина сприймає більш природно, легше ніж бесіди або «суху» подачу матеріалу. Під час гри дитини відчуває себе розслабленою і тому краще вживається в певні ролі або засвоює нову інформацію. Педагогу слід осмислити гру, внести в неї навчальну мету, зробити її життєвим уроком. Для цього слід притримуватись таких правил організації гри:

1. Під час організації гри слід враховувати вікові та індивідуальні особливості дитини, які безпосередньо впливають на стійкість її пам’яті, уваги, витривалості.
2. Для проведення гри з використанням дидактичних матеріалів слід заздалегідь підготувати все необхідне, щоб не відволікатися на пошук іграшок або інших предметів.
3. Не слід починати гру перед сном, прийомом їжі, прогулянкою, тощо, адже потім складно відновити хід гри.
4. Застосовуючи готові розвивальні ігри, треба контролювати їх хід.

5. Будь-яку гру можна модернізувати та адаптувати відповідно до ситуації або запитів та особливостей дітей, не обов'язково при цьому використовувати чіткі, стандартні правила гри.

6. Не можна змушувати дитину грати, якщо вона цього не хоче. Слід знайти альтернативну заміну вашій грі або запропонувати змінити правила, адаптувати гру за запитом дитини.

7. Дитину слід навчити добиватися поставленої мети, не покидати гру на середині.

8. Під час гри потрібно привчати дитину до охайності – навчаючи прибирати за собою іграшки та бережливо ставитися до них.

З точки зору психології та педагогіки найбільш ефективною для відтворення людських відносин, соціалізації та програвання життєвих ситуації є сюжетно-рольова гра. Вона має такі важливі ознаки:

- конкретний сюжет (показує реальні ситуації або вигадану дійсність);
- конкретна роль дитини.

Т. Поніманська характеризувала гру, як зумовлену віковими особливостями діяльність і виділяла в неї такі загальні характерні ознаки:

- гра – активна форма пізнання навколишньої дійсності. Різноманіття ігор вводить дитину у життя, знайомить з оточуючим світом, завдяки чому дитина пізнає якості та властивості предметів, їх призначення, способи використання, засвоює норми та правила поведінки, етикету, пізнає себе;

- гра – свідомо та цілеспрямована діяльність. Кожна гра має мету та повинна закінчуватись певним результатом.

Окрім загальних ознак кожна гра має специфічні ознаки, характерні лише для неї:

- гра – вільна, самостійна діяльність, яка здійснюється за ініціативою дитини. Під час гри дитина реалізує свої задуми, мрії, фантазії. Гра є вільною територією дитини, у якій вона відчуває себе самостійною особистістю;

- творча основа гри. Гра передбачає ініціативність, творчість, винахідливість. У грі активно розвивається уява;

- емоційна насиченість. Під час гри активно розвиваються почуття дитини, дитина вчиться проявляти свої емоції.

У кожному віковому періоді гра дитини має свої особливості, які передбачають використання певних методів та форм роботи задля розвитку та виховання дитини. Проте, кожна гра має відповідати і загальним особливостям, таким як:

- формування практичного досвіду дитини під час гри (засвоєння змісту дій та характеристик предметів під час гри);
- виокремлення головного під час навчальних ігор (ігор-занять, ігор-драматизацій, тощо) – під час ігор дитина переводить реальний життєвий досвід у ігрову форму та навпаки;
- оновлення ігрового середовища, підбір іграшок та дидактичних матеріалів відповідно до віку та індивідуальних особливостей дитини;
- формування ігрових способів дій, через правильно організоване спілкування з дитиною.

Задля розвитку дитини під час гри педагоги створюють проблемні ситуації. При цьому використовуються непрямі прийоми: поради, запитання, підказки, які впливають на хід гри, розвиток сюжету та дають дитині можливість самостійно вирішувати проблему, мислити та оцінювати ситуацію, добиватися поставленої мети.

Для активного ігрового процесу та максимальної користі від ігор потрібно створювати правильне, доцільне та чітке предметно-ігрове середовище. Воно має декілька основних вимог до створення:

1. Предметно-ігрове середовище повинно відповідати віковим особливостям, інтересам та функціональним можливостями дитини, трохи перевищуючи ступінь складності;
2. Предметно-ігрове середовище має бути динамічним, різноманітним, різнобарвним;
3. Предметно-ігрове середовище повинно впливати на пізнавальну діяльність, забезпечувати не тільки ігрову діяльність, а й засвоєння знань, умінь,

навичок, формування розумових дій, розвиток пізнавальних та психічних процесів;

4. Предметно-ігрове середовище має бути сенсорно різноманітним, наповненим різноманітними кольорами, формами, адже саме це є важливим аспектом для пізнання дитиною навколишнього світу;

5. Предметно-ігрове середовище має включати в себе національні та етнічні елементи, задля розвитку духовних цінностей, патріотизму та любові до рідної країни [24].

Отже, гра є важливішою ланкою розвитку дитини. Право на гру навіть закріплено у конвенції ООН про права дитини. Гра – один із основних способів навчати дитини легко та цікаво. Саме тому, для навчання та розвитку дітей дошкільного віку важливо використовувати навчальні програми, які базуються на грі.

1.2 Технологія «Навчання через гру»

Сьогодення – період перенавантаження та оновлення системи освіти в Україні, особливо дошкільної та початкової, які базуються на грі. Гра для сучасних дітей не тільки розвага, а й спосіб навчання, що мотивує та заохочує до вивчення чогось нового, пізнання світу. Саме тому, особливої популярності набирає процес навчання через гру або ігрове навчання. Навчання на основі ігор, що є інформативними та навчають дітей набагато цікавіше та легко сприймається дітьми.

Зацікавленість дитини до гри починається з самого раннього дитинства. Одночасно з фізичним та психічним розвитком дитина починає навчатися грі. В цей же час, можна сказати і про те, що дитина граючись навчається.

В ранньому дитинстві починає формуватися ігрова діяльність через невеликі короткі ігри-взаємодії з дорослими. Пізніше діти починають самостійно ініціювати ігри, грати завжди та всюди, вивчаючи таким чином оточуючий світ,

через дотик, зір, смак та інші відчуття. Діти грають у сюжетно-рольові ігри, завдяки яким навчаються взаємодіями з іншими.

Ранній вік є важливим етапом розвитку дитини. Задля повноцінного розвитку дитині потрібна взаємодія з однолітками, батьками та іншими дорослими. Формування сприятливого середовища для розвитку, виховання і навчання дитини є такою ж важливою складовою всебічного розвитку, як і ігровий досвід [19].

Для дітей дошкільного віку важливою є підготовка до подальшого шкільного навчання та життя у суспільстві в цілому. Ігровий досвід є оптимальним способом для залучення дітей до діяльності, мотивування для отримання результатів.

Сьогодення потребує від кожного з нас великих змін. Трансформації в усіх процесах, створення новітніх технологій, все це потребує змін мислення та світоглядів. Так, педагогам постійно треба проходити різні курси, навчатися задля того, щоб правильно та цікаво навчати сучасних дітей. Однією з нових, сучасних технологій у педагогіці є «Навчання через гру». З раннього дитинства діти мають великий потенціал до навчання – вони пізнають світ, починають активно розмовляти, розвивається дрібна моторика, увага, мислення. Засвоєння будь-якої нової інформації, пізнання світу та розвиток психічних краще відбувається у дітей в процесі гри. Гра забезпечує та допомагає розвивати потенціал дитини до навчання.

Дослідження останніх десятиліть неодноразово доводили, що гра – не просто забава та веселощі, а й спосіб навчання та розвитку дитини. Гра відіграє ключову роль у повноцінному розвитку та пізнанні оточуючого світу.

Зазвичай гру у літературі описують як процес вільної гри, де дитина може вільно вивчати світ, досліджувати, пізнавати його. Але гра є ще й засобом навчання. Навчання через гру або ігрове навчання – це поняття, яке містить у собі не тільки вільну гру, а й більш структуровану, спрямовану на певну мету гру. Навчання через гру може мати багато різноманітних форм ігор: фізичні, сенсорні, дидактичні, сюжетно-рольові та інші. Навчання через гру відбувається

не тільки за допомогою вільної гри, а й у структурованій грі, коли дорослий створює умови або необхідне середовище для досягнення певної навчальної мети. Успішне навчання через гру відбувається за умов, коли:

- активність є радісною;
- має сенс від процесу та досягнутого результату;
- включає в себе активне, зацікавлене мислення;
- передбачає замотивованість;
- включає в себе експерименти, дослідження, навчання шляхом спроб та помилок;
- містить соціальну взаємодію.

Процес «Навчання через гру» має п'ять основних характеристик:

1. Значуща.

Поєднання нової інформації зі старою, знайомою вже дитині. Формування взаємин з людьми, опанування повсякденних дій, самообслуговування.

2. Радісна.

Навчання через веселий, радісний досвід. Діти навчаються проявляти свої емоції, а також, розуміти емоції інших; саме позитивні відчуття роблять навчання мотивуючим.

3. Мотивуюча.

Ігри допомагають дитині експериментувати, фантазувати, проявляти свої ідеї, задуми. Діти вчаться виконувати завдання шукаючи нові способи вирішення проблемних ситуацій, шукають різні шляхи для отримання результату.

4. Соціальна.

Діти підростаючи цікавляться соціальною грою з іншими дітьми, через гру діти краще взаємодіють з іншими, вивчають соціальні ролі. Під час гри у дітей розвивається мовлення, соціальні навички, мислення.

5. Активна.

Ігри дітей поділяються на багато різних груп, у кожній з них дитина проявляє певні активності. Гра є найбільш корисною, коли діти зацікавлені, за мотивовані та повністю зайняті певним завданням – грою.

Розглянемо кожну з характеристик детальніше.

Радісна характеристика – одна з головних характеристик гри. Радість при цьому визначається в широкому спектрі, як задоволення, захоплення, позитивні емоції, відчуття щастя. Радісна характеристика означає радість не тільки від самого процесу гри, а й радість від виконання завдання на певному етапі гри або досягнення кінцевого результату. Розглядаючи радісну характеристику у контексті навчання через гру, можна сказати, що не кожна гра повинна бути лише радісною, а й може мати негативні або нейтральні сторони, долаючи які дитина отримує радісні, позитивні емоції.

Дослідження різних вчених з питань розвитку та навчання дітей пов'язують радість у навчанні з мотивацією та зацікавленістю до навчання. Вони також доводили і те, що негативний життєвий досвід впливають на навчання та виховання, погіршуючи їх, а наполегливість та позитивне ставлення до оточуючого світу, навпаки, покращує здатність до навчання. При цьому, американськими вченими було доведено, що діти, особливо раннього та дошкільного віку краще навчаються після несподіваних подій, сюрпризних ситуацій. Адже, як зазначав Іммордіно-Ян Дамасіо, емоції є невід'ємною частиною нейронних з'єднань, які відповідають за процес навчання [19].

Значуща характеристика – означає отримання досвіду, який базується на знаннях, які дитина вже має. У грі діти пізнають світ, досліджують те, що вже знали або те, що хочуть дізнатися, вивчають різні характеристики предметів, тощо. Для розширення та поглиблення знань дитина пов'язує теоретичні знання, ілюзії з реальними фактами під час ігрової діяльності. Важливість формування значущості не можна недооцінювати: ще Аусубеля (1968), розділяв запам'ятовування та значуще навчання, Шуелла (1990), наголошував, що механічне запам'ятовування є передвісником «реального» навчання. А сучасний вчений Чи (2009), наголошував на важливості активної розбудови нового розуміння, заснованого на тому, що вже відомо; свідоме навчання має виходити за межі фактів на рівень концептуального розуміння.

Про важливість значущої характеристики у процесі навчання через гру

говорили такі вчені: Фішер, Хірша-Пасек, Ньюкомб та Голінков (2013). Навчання через гру допомагає дітям на основі знань, які вже мають, отримувати нові знання, будувати зв'язки між теоретичними знаннями та практикою. Значущі враження допомагають дитині поєднати досвід з існуючими ментальними рамками, для залучення нейронних зв'язків, що відповідають за такі процеси як пам'ять, мотивація, розуміння.

Активна характеристика – передбачає фізичне та ментальне включення у будь-який процес. Навчання через гру передбачає активне залучення дитини у процес гри та навчання. Великі переваги процесу навчання надаються тоді, коли дитина зацікавлена справою, самостійною вільною грою, тощо, коли розумова діяльність зосереджена виключно на цій справі, а дитина за мотивована. Дослідження багатьох вчених свідчать, що дитина навчається краще, коли самостійно розв'язує проблемну ситуацію, а не отримує прості інструкції. (Зош, Брінстер і Халберда, 2013 рік; Метт-Ганг, Берні та Лалонд, 2015). Процес навчання через гру є сучасним, новітнім, який подолавши недоліки старої педагогіки, формує новий спосіб мислення дітей, який не базується на підказках та інструкціях. Нейрологічні дослідження довели, що активна діяльність активує відділи мозку, що пов'язані з прийняттям рішень.

Мотивуюча характеристика – мотивація дитини до навчання у процесі гри. В процесі гри дитина може експериментувати, відтворювати власні задуми, що і стимулює та мотивує дитину на розвиток, через пошук можливих способів вирішення проблеми. Під час гри діти перевіряють свої гіпотези, вивчають невідоме та знаходять різні шляхи вирішення пробам. Мотиваційна характеристика наділяє гру різними навчальними властивостями: дитина вивчає оточуючий світ, розвиваються психічні процеси, розвивається критичне мислення. Особливо важливою в цьому аспекті є гра з символізмами або удавана гра, під час якої у дитини розвивається пам'ять, адже їй треба розуміти та тримати у пам'яті значення об'єктів.

Соціальна характеристика – ключова у навчанні через гру. Адже саме соціалізація та взаємодія один з одним є важливою частиною гри та невід'ємною

частиною розвитку дитини. Під час гри діти обмінюються думками, фантазують разом, спілкуються, розподіляють ролі – все це приносить не тільки задоволення від гри, а й навчаче будувати відносини з людьми.

Науковці неодноразово доводили, що соціальна взаємодія – це не лише спосіб обміну інформацією, а й ключ до навчання. Про важливість соціальної взаємодії у своїх працях наголошував Л. Виготський, який у своїх соціокультурній теорії зазначав, що навчання відбувається у процесі соціалізації, через соціальні стосунки. Соціальна взаємодія є важливою для розвитку психічних процесів, зокрема, критичного мислення. Р. Гокала зазначала, що вміння критично мислити розвивається набагато краще, коли дитина співпрацює з іншими, знаходиться в суспільстві, аніж коли вона знаходиться на самоті. Так само соціальні ігри позитивно впливають і на розвиток мовлення (Холмс, Ромео, Чирала та Грушко, 2015). Крім того, соціальна взаємодія активізує нейрони мозку, пов'язані з розумінням психологічного стану оточення, що є важливим для ефективного процесу навчання (Герман, Ніхаус, Рострі, Гізбрехт, і Міллер, 2004).

Отже, через гру діти отримують такі важливі навички:

- спілкування;
- робота в команді;
- ініціативність;
- розвиток фантазії, уяви;
- розвиток критичного мислення;
- розвиток психічних процесів.

1.3. LEGO конструювання, як засіб навчання через гру

Дошкільний вік – період, коли провідною діяльністю дитини є ігрова. Саме у грі дитина пізнає навколишній світ. Але гра, насправді, є складним процесом, у якому повинні брати участь не тільки діти, а й дорослі. Про важливу роль

дорослого у грі дошкільників говорили ще такі вчені, як: Д. Ельконін, А. Леонтьєв та інші, обумовлюючи необхідність постійної уваги до гри тим, що вона є одним з основних критеріїв психофізичного розвитку дітей дошкільного віку [31; 33].

Педагоги та батьки використовується чимало різних традиційних та нетрадиційних, інноваційних методик для всебічного розвитку дитини [38; 39].

Однією з таких сучасних та популярних нині у педагогіці є використання конструктору LEGO [25].

Сьогодні вимагає від педагогів пошуку нових, дієвих способів і методів для всебічного розвитку дітей. Одним з таких методів є різноманіття конструкторів LEGO Education.

LEGO Education приділяє особливу увагу дошкільному віку, адже в цей період дитина активно розвивається саме у процесі гри, формуються ключові вміння та навички, так необхідні для подальшого успішного навчання у школі та соціалізації в цілому. Це і вміння працювати в команді та самостійно, прагнення до самоосвіти, комунікабельність і все те, без чого в XXI столітті вже не обійтися [5; 6].

Українські та зарубіжні педагоги сучасності та минулого відзначають, що використання дітьми під час навчання та ігрової діяльності LEGO конструктору дає позитивний вплив на процес навчання та розвитку дитини [36].

Використання конструктору LEGO у педагогічній діяльності є актуальним та важливим сьогодні, що підтверджується багатьма працями сучасних педагогів та психологів: Л. Комарова «Країна з LEGO» [21], Л. Парамонова «Дитяче творче конструювання», Е. Фешина «LEGO конструювання в дитячому садку» [41], Т. Лусс «Формування навичок конструктивно-ігрової діяльності у дітей за допомогою LEGO» та інші.

Ю. Грицкова вважає конструктор LEGO універсальним засобом, що має ряд переваг у порівнянні з іншими іграшками – це «унікальна пластмаса, велике різноманіття деталей і можливість їх оригінального використання, яскравість, якість, безпечність, свобода у виборі тематики і матеріалу, що викликає з боку

дітей інтерес саме до цього конструктора» [16].

І. Петрова виділяє такі переваги конструктору LEGO як різноманітність деталей, безпечність, легкість деталей, стійкість будівель, яскравість, практичність [21].

В. Деренько, Н. Макрушина та С. Шевцова виділяють високу якість конструктору LEGO серед інших, що дає змогу використовувати його для втілення задумів, фантазій дитини, змінюючи та вдосконалюючи свої витвори [41].

Згідно з дослідженнями О. Міхеєва та П. Якушкіна, LEGO – це та педагогічна система, в якій широко впроваджуються моделі реального світу, що сприяє розвитку дитини та створює предметно-ігровий осередок навчання [27].

Конструктор LEGO є одним із інструментів «Навчання через гру».

Перевагами використання конструктору LEGO у роботі з дітьми є такі:

- високоякісний матеріал (конструктор LEGO виготовлено з безпечного, міцного матеріалу, його легко обробляти; деталі гарні зовні, зручні та приємні на дотик; усі деталі є безпечними, мають закруглені, негострі краї; вони легкі у використанні, легко та міцно кріпляться);
- універсальність (з цеглинок LEGO можна побудувати будь-яку конструкцію, як за інструкцією, так і за власною фантазією; можна комбінувати різні набори LEGO між собою);
- асортимент продукції (конструктор LEGO має багато різновидів відповідно до віку та захоплень та уподобань дитини).

Робота з конструкторами LEGO ставить перед собою такі завдання:

- формування знань про оточуючий світ;
- формування елементарних математичних уявлень;
- розвиток сенсорно-пізнавальних знань;
- навчання навичкам конструювання;
- мотивування (навчання доводити справу до логічного закінчення);
- розвиток дрібної моторики (що в подальшому позитивно вплине на розвиток мовлення та розумових здібностей);

- формування зорового та слухового сприймання;
- розвиток усіх психічних процесів;
- розвиток творчих здібностей, уяви, фантазії;
- розвиток мовлення;
- навчання працювати в колективі;
- виховання самостійності.

Маніпулювання з деталями конструктору LEGO позитивно впливає на розвиток всіх психічних процесів. Конструктор LEGO в освітній роботі дошкільних закладів це не тільки яскрава, цікава іграшка, а й інструмент для початкової, розвивальної та виховної роботи [17].

Під час гри із конструктором LEGO, діти вчаться пояснювати свої дії, міркування, надавати чіткі та розуміти інструкції, висловлювати власні думки, взаємодіяти один з одним.

Взаємодія дитини з конструктором LEGO позитивно впливає на розвиток предметно-практичної компетентності: стимулює і розвиває творчі здібності, розкриває творчий потенціал, активізує уяву, фантазію [14].

Будь-який конструктор є чудовим засобом для виховання на навчання дітей, універсальною іграшкою. Конструкторська діяльність дає можливість дитині відчувати себе самостійною, проявляючи при цьому творчі задуми, фантазувати, задовольняти індивідуальні, вікові особливості [33].

Конструювання – це вид предметно-практичної діяльності, яка активно використовується дітьми дошкільного віку [3].

Ефективність конструктивної діяльності залежить від використання таких принципів:

- доступності;
- послідовності;
- систематичності.

Конструювання із конструкторами LEGO виходить далеко за рамки загального прийнятого поняття про «конструювання», воно є більш різнобічним, цікавим, багатогранним та сучасним [2].

Набори LEGO – це цілий методичний комплекс, який можна адаптувати та інтегрувати до будь-яких занять або інших видів діяльності [5].

Для розвитку дитячої творчості та предметно-практичної компетентності за допомогою LEGO конструювання необхідно виконання трьох умов.

Перша умова – цілеспрямована організація навчання та розвитку:

- створення умов для самостійних експериментів дитини з новими матеріалами;
- надання можливості самостійно вирішувати поставлені перед дитиною завдання, розвивати творчість, уяву, фантазію;
- організація самостійної дитячої творчості – конструювання (за інструкцією або за власним задумом).

Друга умова – використання зручного, доброго матеріалу, який гарно кріпиться, що дозволяє дітям експериментувати, шукати шляхи розв'язання завдань, поставлених перед ними, втілювати власні задуми.

Третя умова характеризується тим, що конструювання можна вдало поєднувати з іншими видами діяльності. В першу чергу, це ігри, творчі завдання, театралізована діяльність. [9]

1.4. Формування предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку за допомогою технології «Навчання через гру»

Період дошкільного дитинства – це період активного розвитку дитини, пізнання нею оточуючого світу. В цей час у дитини розвивається вміння спілкування з дорослими та однолітками, формуються моральні, етичні та естетичні почуття, дитина знайомиться зі світом культури та активно соціалізується.

Ефективними шляхами для розвитку та формування усіх цих якостей є залучення дитини до творчості та прояву власних фантазій через конструювання, малювання, театралізовану, мовленнєву та музичну діяльність. Всі ці види

дитячої творчості сприяють формуванню емоційних, моральних та естетичних почуттів. Саме поява цих почуттів є передумовою формування предметно-практичної компетентності.

У Державному стандарті дошкільної освіти предметно-практичну, технологічну компетентність визначають як здатність дитини з допомогою дорослого чи самостійно реалізовувати творчі задуми з перетворення об'єктів довкілля з використанням різних матеріалів у процесі виконання конструктивних, технічно-творчих завдань та завдань з моделювання, що спирається на обізнаність із відповідними засобами та предметно-практичними діями.

Проаналізувавши Державний стандарт дошкільної освіти та чинні програми, такі як «Впевнений старт», «Я у Світі», «Українське дошкілля», «Дитина в дошкільні роки», «Світ дитинства», можна зазначити, що процес формування предметно-практичної компетентності висвітлюється у багатьох розділах, таких як когнітивний розвиток, що включає такі напрями: предметний світ; сенсорний розвиток, формування чуттєвого досвіду; світ природи, розвиток особистості, що включає такі питання як соціальний розвиток та соціалізація, мовленнєвий розвиток та ігрова діяльність, а також розділи розвитку пізнавальної сфери та естетичний розвиток, що включають у себе конструювання, ознайомлення з довкіллям та образотворче мистецтво [30; 32; 40].

Основним у питанні формування предметно-практичної компетентності, є освітній напрям «Дитина в сенсорно-пізнавальному просторі», який включає в себе такі засоби як конструювання (з паперу, тканини, природного та покидькового матеріалу), моделювання, ліплення, аплікація. Саме під час їх використання в ігровій діяльності, у процесі навчання через гру формується предметно-практичної компетентності [4].

Предметно-практична діяльність – головна складова частина гармонійного розвитку дитини дошкільного віку. У предметно-практичній діяльності формуються уявлення про оточуючий світ, предмети та дії з ними, розвиваються

творчість, уява, мовлення, опановують ся трудові навички та навички самообслуговування. Таким чином дитина починає свою соціалізацію та підготовку до дорослого життя.

Предметно-практична компетентність – здатність дитини реалізовувати власні творчі задуми, мрії, фантазії за допомогою різних матеріалів, відтворюючи предмети оточуючого світу з допомогою дорослого чи самостійно у процесі виконання конструктивних, технічно-творчих завдань.

Ключовими аспектами формування предметно-практичної компетентності є такі:

- розв’язання конкретних практичних задач, у процесі навчання через гру;
- посилення мотивації, задля отримання кращих результатів;
- рефлексія та самоаналіз [20].

Сьогодення вимагає від дітей дошкільного вік ряд певних знань та умінь, які вони повинні мати перед вступом до школи – це і прояв самостійності, і цілеспрямованість, і наполегливість, а також визначення мети та планування своїх дій для подолання певних ситуацій.

Діти також мають прагнути досягати кінцевого результату, не покидати справу недоробленою та радіти від самостійного отримання результатів власної праці.

Предметно – практична діяльність – це процес розв’язання дитиною практичних завдань. Це відбувається за такою схемою, що представлена на рис. 2.1.

У процесі формування предметно-практичної компетентності важливо навчити дітей правильно визначати мету своїх дій, підібрати відповідні способи дії, матеріали та інструменти, а також мотивувати їх до отримання гарного, бажаного результату.

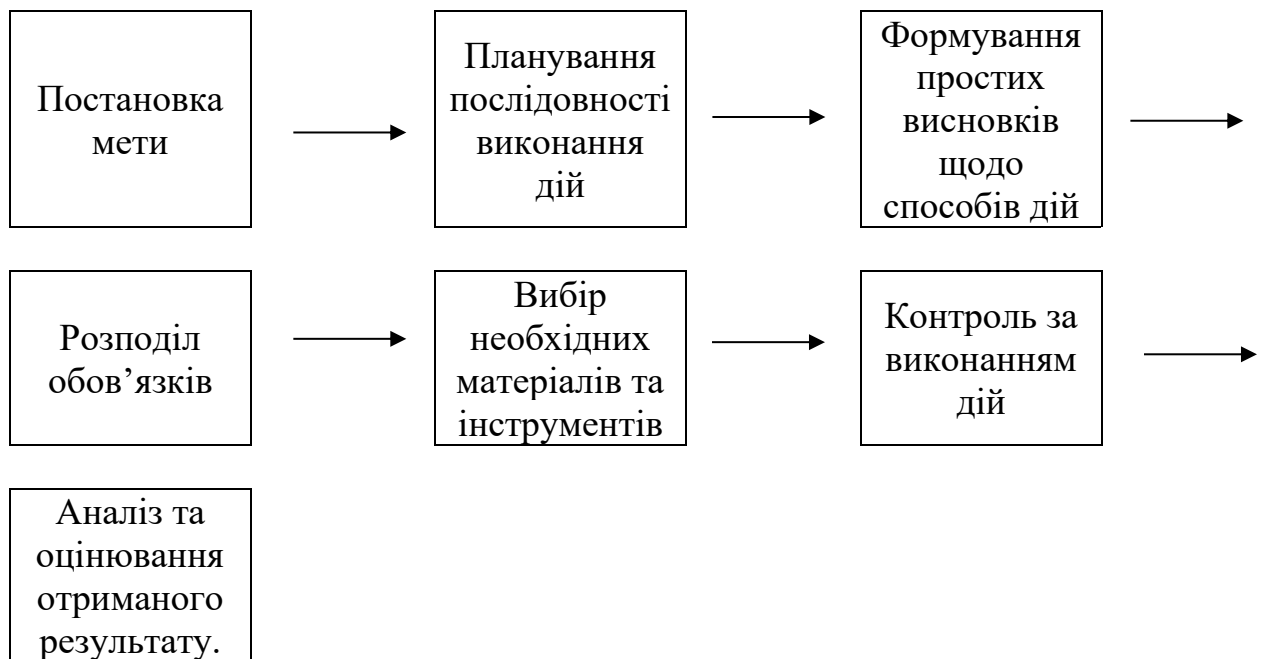


Рисунок 1.1. Схема розв'язання практичних завдань

Розуміння мотиваційного аспекту та усвідомлення результатів своєї діяльності відбувається у дітей після 3-х років. Цьому процесу сприяє:

- пояснення зв'язку між результатом та метою діяльності, значущою для дитини:
- використання результатів праці у діяльності, в подальшому житті, що допоможе дитині зрозуміти практичну необхідність такої роботи;
- результатом сформованості предметно-практичної компетентності є самостійність дитини у виконанні творчих дій, самовираження та уміння виконувати конструкторські, технічні та творчі дії самостійно та у групах з однолітками. Сформованість предметно-практичної компетентності дає важливе підґрунтя для подальшого життя: успішності навчання в школі, соціалізації та уміння творчо підходити до рішення різних проблемних ситуацій.

РОЗДІЛ 2

ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ РІВНЯ СФОРМОВАНOSTІ ПРЕДМЕТНО-ПРАКТИЧНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

2.1. Модель реалізації предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку засобами технології «Навчання через гру»

Апробації та впровадження технології «Навчання через гру» сприяла участь нашого ЗДО у проєкті «Сприяння освіті» відповідно до Меморандуму про взаєморозуміння між МОН України та The LEGO Foundation, визначення змісту освітньої роботи з наборами для конструювання LEGO та наборами «Шість цеглинок». Перш за все переглянули новинки наукової літератури у сфері дитячого розвитку, програми розвитку дітей дошкільного віку. На засіданні педагогічної ради вирішили використовувати альтернативну програму розвитку інженерного мислення «Стежинки у всесвіті» для розвитку сенсорно-пізнавальних здібностей дітей, формування передумов інженерного мислення та блоково-тематичне планування на засадах інтеграції (рис. 2.1).

З метою формування предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку вирішили використовувати педагогічну технологію «Навчання через гру».

Щоб зацікавити та активізувати дітей розпочали інтегрувати в освітній процес конструкторські види діяльності, художню працю. У процесі конструювання дитина значно розширює свій досвід – пізнає навколишню дійсність, розповсюджує та популяризує здобуті знання.

Під час занять творчі дії дошкільнят спрямовані на виготовлення реального предмету, який можна комусь подарувати або прикрасити ним житло, застосувати його в іграх та розвагах. Художня праця дає дитині можливість творити. В дитячих руках різні матеріали та предмети – маленькі шматочки

неосяжного, ще не зовсім відомого їм світу, перевтілюються і оживають у оригінальних формах і нових, іноді несподіваних способах з'єднання матеріалів між собою.



Рисунок 2.1. «Впровадження технології «Навчання через гру»»

В процесі виконання робіт дитина ніколи не лишається пасивною, вона вчиться самостійно спостерігати, досліджувати, випробовувати, порівнювати, винаходити. У такій праці дитина знаходить найвищу зацікавленість, успішність, і, що важливо, низький рівень стомлюваності. Під час занять творчі дії дошкільнят спрямовані на виготовлення реального предмету, який можна комусь подарувати або прикрасити ним житло, застосувати його в іграх та розвагах. В процесі виконання робіт дитина ніколи не лишається пасивною, вона вчиться самостійно спостерігати, досліджувати, випробовувати, порівнювати,

винаходити. У такій праці дитина знаходить найвищу зацікавленість, успішність, і, що важливо, низький рівень стомлюваності.

На першому етапі залучено до партнерської взаємодії родини вихованців, для чого проведено анкетування, проаналізовано його результати, визначено форми взаємодії з батьками. Разом з творчою групою ЗДО визначили форми взаємодії з батьками, які об'єднують педагогів, батьків і дітей у єдину команду (рис. 2.2).

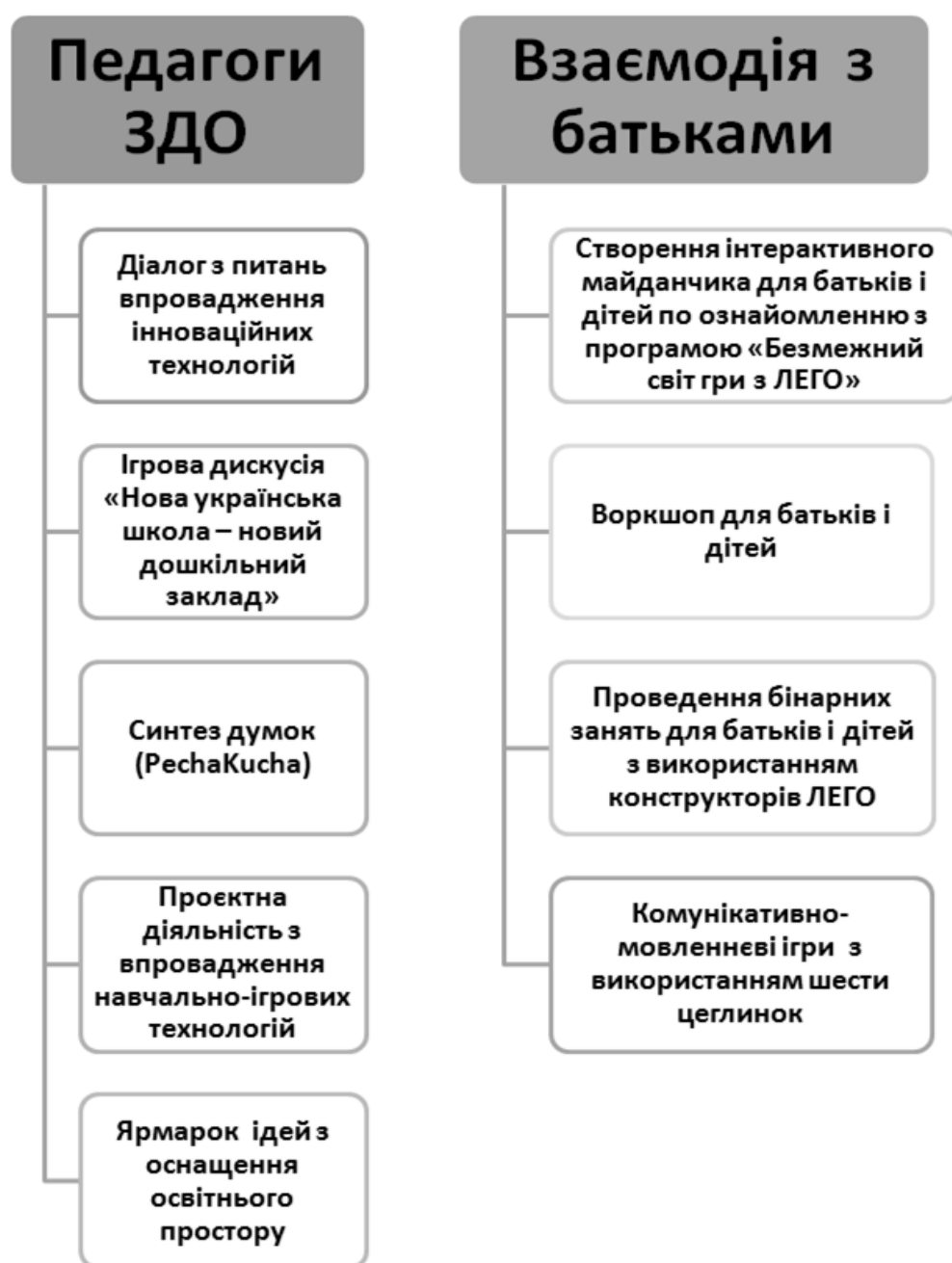


Рисунок 2.2 Форми взаємодії

Співдружність з сім'єю – одне з першочергових завдань у кожному дошкільному закладі освіти. Батьки, які шукають шляхи грамотного і гармонійного виховання дитини, підвищення своєї педагогічної обізнаності, готові до співпраці з нами, педагогами. Сучасне життя спонукає до урізноманітнення та оновлення форм взаємодії з батьками. Ми обрали інтерактивне спілкування. Це проведення тренінгів та інтегрованих занять – де і батьки, і діти, і педагоги є рівноправними учасниками творчого процесу. Синтезуючи різні види мистецтв, серед яких музика, театр, образотворче мистецтво, а також музичну творчу діяльність (музикування, спів, танок) з елементами музикотерапії, будівельно-конструктивну діяльність з логічними завданнями ми формуємо базові компетентності дошкільників

У той же час відбулося ознайомлення дітей із наборами LEGO, характеристиками та технікою їхнього використання, зокрема з деталями конструктору під час виконання простих, недовготривалих завдань. Після того, як дошкільники навчилися вправлятися з цеглинками, перейдено до складніших індивідуальних та групових завдань. Склали ось таку моделі «Як працювати з сучасними дітьми» (рис.2.3.).

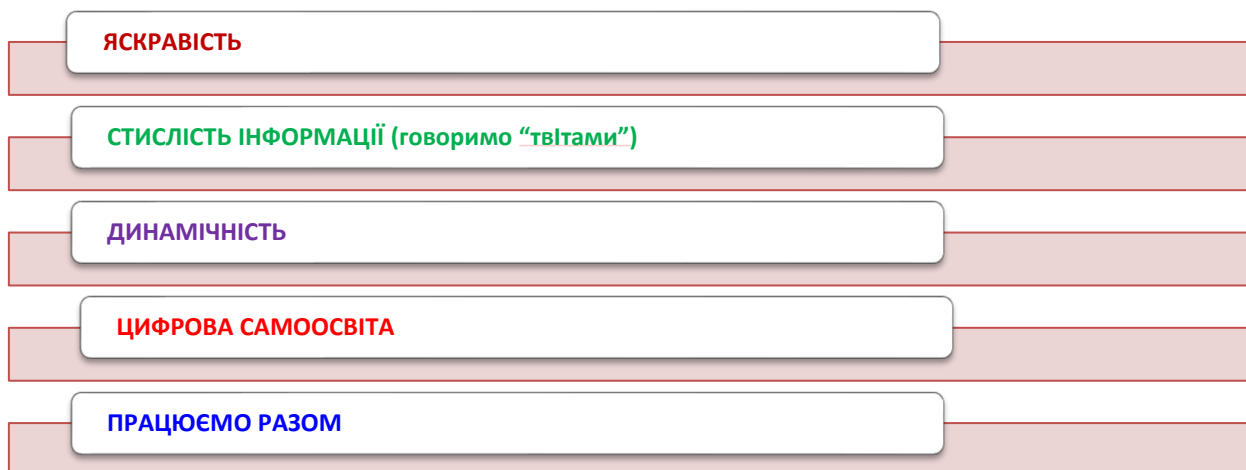


Рисунок 2.3 Модель «Як працювати з сучасними дітьми»

Ускладнення завдань відбувалося щотижня, що створювало простір для творчого пошуку.

На другому етапі роботи основною метою стало насичення осередків

іграми та матеріалами, які цікавлять дітей і спрямовані на розвиток їхніх пізнавальних та інтелектуальних здібностей; організація розваг і дозвілля у процесі виконання дитячих проектів, як у вільній самостійній діяльності в умовах предметно-просторового середовища, так і в спеціально організованих ігрових осередках.

Створили простір для розвитку великої та дрібної моторики. Придбали необхідний матеріал для організації та проведення заняття:

- олівці, фломастери, кольорову крейду, пастель, художнє вугілля, акварель, гуаш;
- пензлі різних розмірів, палітра, баночки з водою, губка (для зафарбовування великих площ);
- папір різного формату, кольору та відтінку, щільності та текстури;
- картон, фольга, клей, скоч, ножиці, нитки, мотузки, клаптики тканини;
- серветки, ганчірки та скатертини тощо.

Заняття з малювання, аплікації, ручної праці проводяться за розкладом і сприяють розвитку предметно - практичної компетентності дитини.

Для діяльності дітей з конструкторами LEGO Duplo та у старшому дошкільному віці – LEGO System у груповій кімнаті оснащено відповідні осередки та розвивальне середовище, створено куточки для роботи з конструкторами LEGO, забезпечено до них постійний вільний доступ дітей, щоб діти не тільки на заняттях, а і у вільний час мали змогу конструювати. Особливу роль відіграє вільна гра з наборами LEGO за власним задумом.

У плані роботи відведено для LEGO окремий день – вівторок. За розробленим педагогами ЗДО перспективно-календарним планом пропонуються: тема та мета до заняття, освітні завдання, ігрові вправи проблемні питання до дітей, визначено зміст освітньої роботи з наборами цеглинок, який розкривається у тематичних блоках, що містять приблизну тематику побудов, словникову роботу та перелік дидактичного обладнання

Упродовж року відповідно до блоково-тематичного планування у цей день

з дітьми проводилися дидактичні ігри за технологією «Шість цеглинок» із дотриманням особистісного підходу, у спокійній емоційно сприятливій атмосфері за відсутності страху стосовно оцінювання та наявності можливості самостійного виконання завдання (табл. 2.1.).

Таблиця 2.1

Перший етап роботи

Мотиваційно-ціннісний етап		
МЕТА: проаналізувати стан дослідженості проблеми реалізації предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку засобами технології «Навчання через гру»		
<p>ЗАВДАННЯ: Діагностика рівня розвиненості сенсорно-пізнавальної компетентності та предметно-практичної діяльності дітей дошкільного віку.</p>	<p>ФОРМИ: Спостереження, бесіди, інтерв'ювання, дидактичні ігри. Організована навчально-ігрова діяльність</p>	<p>МЕТОДИ: Теоретичні: аналіз психологічної, педагогічної літератури для визначення об'єкта, предмета, мети дослідження, формулювання його завдань; синтез, порівняння, класифікація, систематизація й узагальнення теоретичних та емпіричних даних; емпіричні: діагностичні статистичні: метод математичної статистики для визначення валідності та надійності одержаних результатів, порівняння експериментальних даних із вихідними.</p>
РЕЗУЛЬТАТИ: наявність пізнавальної мотивації, базису сенсорно-пізнавальних, набутих дитиною умінь і навичок (аналізу, порівняння, узагальнення, здійснення самоконтролю), пізнавальний досвід, що накопичується і використовується в різних видах дитячої діяльності, створення педагогами умов для задоволення потреби дитини у пізнанні яскравого й неповторного світу LEGO, його дослідженні.		
Організаційно-технологічний етап		
МЕТА : впровадження ігрових технологій в освітній процес		
<p>ЗАВДАННЯ: Детальне ознайомлення з концепціями, теоретичними питаннями щодо сутності, структури, функцій впровадження технологій ігрового навчання</p>	<p>ФОРМИ: Практикум: Інноваційні технології в закладі дошкільної освіти – сучасний погляд на навчання дітей. Семинар-практикум «Концепція впровадження ГРИ як наскрізного підходу в освітньому процесі ЗДО» Педагогічна рада «Концепція впровадження гри як наскрізного підходу в освітньому процесі закладу дошкільної освіти»</p>	<p>МЕТОДИ: Активні методи розвитку критичного, соціального мислення педагогів, моделювання „ситуацій успіху”, інноваційні, он-лайн, медіатехнології. Окреслення необхідних дій і кроків для досягнення стійких та системних змін в освітньому процесі ЗДО.</p>

Продовження таблиці 2.1

РЕЗУЛЬТАТИ: Елементи наукової новизни одержаних результатів полягають в узагальненні та систематизації нормативних, наукових і навчально-методичних основ сенсорно - пізнавального розвитку та пропонованої системи предметно-практичної діяльності.		
Особистісно-професійний етап		
МЕТА : Визначити та експериментально перевірити впливовість ігрових технологій «Безмежний світ з ЛЕГО», «Шість цеглинок» на розвиток предметно-практичної компетентності у дітей дошкільного віку		
ЗАВДАННЯ: Діяльнісне впровадження інноваційної технології в освітній простір.	ФОРМИ: Організована навчально-ігрова діяльність з сенсорно-пізнавального розвитку, конструювання.	МЕТОДИ: Метод соціально-виховних ситуацій, навчально-педагогічні ігри, методи творчого розвитку, тренінги особистісного зростання
РЕЗУЛЬТАТИ : Дана технологія покликана сприяти не лише розвитку компетентностей здобувачів дошкільної освіти, а і становленню вихователя-новатора, який прагне відійти від педагогіки однієї правильної відповіді. Цей інструмент надає можливість і простір педагогові змінити роль педагога-виконавця на педагога-дизайнера.		
Рефлексивно-творчий етап		
МЕТА : Формувати вміння аналізувати стан власної професійної компетентності, сформованості сенсорно-пізнавальної компетентності дітей дошкільного віку		
ЗАВДАННЯ: Стимулювання творчого ставлення до розвитку сенсорно-пізнавальної компетентності дітей дошкільного віку, духовного самовиявлення в професійній діяльності, самоаналізу педагогічного досвіду розвитку компетентностей здобувачів дошкільної освіти	ФОРМИ: Творчі групи, майстер-класи, консультації в умовах освітнього закладу для відпрацювання умінь, навичок, які сприяють формуванню сенсорно-пізнавальному розвитку, впровадженню технології «Шість цеглинок»	МЕТОДИ: Інтерактивні, проектні методи залучення вихователів до творчості, удосконалення навичок взаємодії з дитиною в процесі вирішення соціальних ситуацій. Аналіз і самоаналіз проведеної навчально-ігрової діяльності із здобувачами дошкільної освіти
РЕЗУЛЬТАТИ: Основними факторами досягнення успіху колективу шляхом впровадження інноваційних ідей, технологій, проєктів в освітній процес ЗДО є високий рівень внутрішньої мотивації педагогів до саморозвитку, до самовдосконалення, прагнення до самоосвіти, бажання працювати якісно та продуктивно в єдиній команді професіоналів педагогів та батьків. Використання технології «Навчання через гру» спонукає педагогів переосмислити сутність поняття «Гра» і у своїй практиці в цілому взяти за основу ГРУ, як наскрізний підхід.		

2.2. Ефективність впровадження моделі реалізації предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку засобами технології «Навчання через гру»

На другому, формувальному, етапі основною метою стало визначення можливості освітнього процесу для впровадження роботи за технологією «Навчання через гру» шляхом використання конструктору LEGO та інших ігор для навчання та розвитку під час занять, окремих дидактичних ігор та вправ та режимних моментів.

Заняття з конструювання проводилися за Програмою розвитку конструктивних здібностей у дітей дошкільного віку «LEGO – конструювання» Тетяни Пеккер. Тематичні набори конструкторів є саме тим ігровим дидактичним матеріалом, що дають змогу вихователю враховувати не лише вікові та індивідуальні можливості, а уподобання кожного малюка.

Для забезпечення результативності роботи з розвивальними наборами LEGO Education, LEGO Duplo використовуємо розроблені власноруч навчальні презентації (додаток В), допоміжний дидактичний матеріал: картинки, відеоролики, іграшки тощо. При чому на конструювання припадає 15-20 хвилин часу. Решту часу діти обігрують збудовані конструкції у дидактичних, рухливих та вільних іграх.

Для підвищення активності та емоційного стану дітей, на початку заняття використовуємо сюрпризні моменти та яскраву наочність, а також гімнастичні хвилинки у ході заняття. Ознайомлюючи дитину з деталями конструктора, навчаємо не лише способам їх з'єднання, але і формуємо знання про офіційно прийняті назви цих деталей та їх частини.

Діти старшого дошкільного віку працюють за або за схемами, інструкціями послідовних дій, які додаються до наборів, або у самостійній ігровій діяльності. Конструктор LEGO цінний тим, що його можна використовувати для набуття знань за різними освітніми напрямками. Тому цей конструктор ми використовуємо переважно на інтегрованих заняттях, які

забезпечують захопливий процес навчання. На таких заняттях ми формуємо у дітей уявлення про навколишній світ, сенсорні основи сприйняття, технічні та зображувальні навички у конструкторській діяльності, навички елементарного орієнтування у просторі. Роботу з дітьми п'ятого року життя ми починали, створюючи нескладні конструкції з деталей LEGO-конструктора серії Duplo.

Велике значення у розвитку дитячої гри, набуття предметно-практичної компетентності має проектна діяльність. Проектна робота сприяє розширенню знань дітей про різні сфери дійсності, а замість інструкцій і готових рішень – горизонт можливостей для досліджень через взаємодію.

Етапи проектної діяльності: проблема, планування, пошук інформації, продукт, презентація, підведення підсумків та продовження.

Першим було реалізовано освітній проєкт «Моє рідне Запоріжжя» (додаток Г). При цьому діти не лише удосконалювали навички конструювання, будували різні будинки, проявляли свою фантазію і творчість, а й розширювали свої уявлення про місто, про різні види будівель у місті, закріплювали навички лічби, порівнювали будинки за висотою тощо. Під час реалізації освітнього проєкту «Зоопарк» ознайомились з дикими тваринами, з професіями працівників зоопарку, будували житло для тварин, конструювали диковинні сади для тварин (додаток В).

Участь дітей нашого дошкільного закладу у Всеукраїнському фестивалі гри, навчання і натхнення «Play Fest» допомагає створенню самобутніх проєктів. Фестиваль за своєю ідеєю та концепцією є унікальним в Україні, оскільки має на меті показати як поєднати гру і навчання, як зробити навчання цікавим та мотивуючим для дітей і допомогти дорослим усвідомити, як підготувати дитину сьогодні до успішної реалізації у світі завтра.

Одним з ключових завдань фестивалю є розкриття освітнього потенціалу гри, як важливого методу формування компетентностей майбутнього. Організаторами фестивалю є фонд The LEGO Foundation. Так, готуючись до архітектурної виставки-конкурсу проєктів на тему «Професії майбутнього» створених з Lego, ми з дітьми самостійно розробили планету цілей (склали план),

шукали інформацію, ходили на екскурсії, їздили в планетарій, разом з батьками виготовляли неймовірні конструкції інопланетних професій і отримали перемогу.

2.3 Характеристика рівнів сформованості предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку

У Державному стандарті дошкільної освіти предметно-практичну, технологічну компетентність визначають як здатність дитини з допомогою дорослого чи самостійно реалізовувати творчі задуми з перетворення об'єктів довкілля з використанням різних матеріалів у процесі виконання конструктивних, технічно-творчих завдань та завдань з моделювання, що спирається на обізнаність із відповідними засобами та предметно-практичними діями [4].

У ході дослідження нами було виділено одну з ланок предметно-практичної компетенції: конструювання, а саме – конструювання за допомогою конструктору LEGO.

З метою діагностики рівня сформованості предметно-практичної компетенції у дітей старшого дошкільного віку нами було проведено дослідження на базі Закладу дошкільної освіти (ясла-садок) комбінованого типу № 164 «Соловейко» Запорізької міської ради.

На базі закладу я вже більше 10 років працюю з конструктором LEGO, використовуючи різноманітні методи його використання. За цей період я неодноразово брала участь у різних конкурсах та написала власний досвід роботи [25].

Головна мета дослідження – виявлення рівня сформованості предметно-практичної компетенції у дітей старшого дошкільного віку.

У дослідженні брали участь 10 дітей групи старшого дошкільного віку (від 5 до 6 років).

Заняття з конструювання проводилися за Програмою розвитку конструктивних здібностей у дітей дошкільного віку «LEGO-конструювання» Тетяни Пеккер [29].

Головне завдання вихователя – постійно підтримувати у дітей інтерес до конструювання та створювати для кожної дитини ситуацію успіху. Тематичні набори конструкторів є саме тим ігровим дидактичним матеріалом, що дають змогу вихователю враховувати не лише вікові та індивідуальні можливості, а уподобання кожного малюка.

Під час організації занять із конструювання з дітьми дошкільного віку застосовуємо такі методи розвитку з конструкційних і творчих здібностей, як:

- навчання дітей конструювання через дію;
- самостійні дії з конструктором;
- закріплення власного досвіду;
- складання конструкцій за вказівкою вихователя;
- створення та обігрування конструкцій самостійно;
- опис своїх дій під час обігрування;
- аналізування та оцінювання побудованої конструкції;
- обігрування конструкцій: у парі з товаришем, підгрупах;
- спільні дії з товаришем за домовленістю;
- розв'язання різних життєвих ситуацій з метою засвоєння соціальних ролей.

Основні завдання дослідження:

- проведення первинного дослідження з метою виявлення рівня сформованості предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку (на початку року);

- проведення роботи з формування предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку засобами використання технології «Навчання через гру» та розвитку конструкторських здібностей за допомогою конструктору LEGO;

- проведення повторної діагностики для виявлення змін рівня

сформованості предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку після використання технології «Навчання через гру».

Для проведення обстеження та оцінки рівня сформованості предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку було використано «Моніторинг досягнень дітей дошкільного віку згідно з Базовим компонентом дошкільної освіти» який було скомпоновано та модифіковано нами відповідно до індивідуальних особливостей дітей та завдань, поставлених перед нами [28].

Увесь процес діагностування дітей та впровадження технології «Навчання через гру» для формування предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку включав такі етапи роботи:

I етап – констатуючий (вересень 2022 року) здійснювався збір та обробка первинних даних щодо рівнів сформованості предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку.

II етап – формувальний (жовтень 2022 – квітень 2023 року) впроваджувалася експериментальна програма;

III етап – контрольний (травень 2023 року) було здійснено повторну діагностику та аналіз динаміки рівнів сформованості предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку.

На першому етапі роботи – констатуючому, здійснювалось діагностичне вивчення та теоретичне осмислення новітньої освітньої технології «Навчання через гру». Також у цей час ми ознайомились з програмами роботи за технологією LEGO для розвитку конструкторських якостей, відвідували навчальні тренінги, які проводили тренери LEGO Foundation. Ознайомились з методичними матеріалами щодо роботи за технологією.

Для вирішення завдань партнерської взаємодії з питань впровадження інноваційних технологій проаналізовані результати анкетування батьків.

Так, за результатами проведеного дослідження на жовтень 2020 р., тільки 45% батьків в закладі були готові брати участь в заходах ЗДО; 48% – готові приймати участь тільки у дитячих святах; 20% – не мають часу або бажання брати участь в заходах ЗДО.

Контрольне анкетування з питань розуміння батьками необхідності змін у освітньому процесі, впровадження інноваційних технологій в навчальний процес проведено в квітні 2021 року (в опитуванні взяли участь 58 батьків).

За підсумками анкетування більшість батьків розуміють важливість дошкільної освіти. Серед найважливіших для розвитку дитини 2% відмітили спорт, ігри та спілкування – 37%, розвиток пізнавальних здібностей – 43% , підготовку до школи – 15% .

Більшість батьків відводять достатньо часу для ігор дітей вдома, спілкуються з ними, розуміють значущість ігор в розвитку дитини. 15% батьків надають умови для ігрової діяльності дітей, але на ігри з дітьми не вистачає часу. В усіх сім'ях в наявності комп'ютерна техніка. Діти мають доступ до неї.

Зазначимо, що згідно опитування, діти проводять багато часу за комп'ютером (ноутбуком, планшетом, телефоном) – від 30 хвилин до 1-2 годин. 65% батьків позитивно ставляться до нововведень, їх цікавлять нові технології навчання дітей, 25% – задоволені класичною системою навчання та виховання, 5% – не визначились.

Всі батьки, які приймали участь в анкетуванні, знають, що дошкільний заклад отримав набори ЛЕГО від LEGO Foundation і колектив педагогів впроваджує технологію «Навчання через гру».

Також, на першому етапі роботи, було проведено первинне діагностування групи дітей. Це було зроблено з метою отримання реальних даних щодо рівня сформованості предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку на початку нашого дослідження. Ці результати були також необхідні для подальшого порівнювання з тими, що будуть отримані при повторному діагностуванні після проведеної роботи.

Для обстеження використовувались такі завдання, методики та обладнання:

Завдання 1.

Результати освітньої роботи з дитиною: виявляє інтерес і бажання до відображення об'єктів навколишньої дійсності, використовуючи різні

конструктори.

Обладнання: дидактична гра «Що кому потрібно для роботи на будівництві?».

Методика обстеження: дітям пропонують схему – контур зображення різних споруд. Діти, обравши собі та назвавши свої професії, обирають схеми для будівлі та приступають до роботи.

Рівні засвоєння:

В – створює роботу за схемою, задумом, використовує різні способи та елементи оздоблення; злагоджено діє з іншими учасниками.

Д – уміє діяти послідовно, але припускається незначних помилок.

С – створює роботу з допомогою вихователя.

Н – не володіє потрібними навичками.

Завдання 2.

Результати освітньої роботи з дитиною: правильно називає основні форми будівельного матеріалу (пластина, цеглинка).

Обладнання: деталі конструктора LEGO DUPLO, собачка.

Методика обстеження: вихователь пропонує збудувати будиночок для іграшкової собачки, називаючи з яких деталей він буде складатися.

Рівні засвоєння:

В – називає всі форми будівельного матеріалу.

Д – не називає форму, але правильно її обирає за вказівкою вихователя.

С – називає одну форму із запропонованих, повторює назви за вихователем.

Н – не має уявлення про форми будівельного матеріалу.

Завдання 3.

Результати освітньої роботи з дитиною: створює власні художні образи в різних видах образотворчої діяльності, передає своє ставлення до них.

Обладнання: дитячі роботи з ОТД.

Методика обстеження: аналіз робіт дітей з ОТД.

Рівні засвоєння:

В – уміє з допомогою лінії, кольору, форми та композиції передавати емоційний стан, нескладні змістовні зв'язки між об'єктами.

Д – уміє добирати колір, досить точно передає форму, пропорції об'єктів, уміє зображувати зв'язки між ними, розміщує їх по всій поверхні аркуша паперу, іноді потребує словесної допомоги дорослого.

С – припускається помилок у доборі кольорів, передачі форм, пропорцій об'єктів, потребує допомоги дорослого.

Н – не вміє передавати форму, пропорції об'єктів, невдало добирає кольори, потребує постійної допомоги дорослого.

Для оцінки рівня сформованості предметно-практичної компетенції дітям було запропоновано три завдання, для оцінки конструкторських здібностей та образотворчої діяльності.

Під час виконання першого завдання дітям пропонують схему – контур зображення різних споруд. Діти обирають певну професію та схему будівлі і починають працювати. При цьому перевіряється уміння працювати в команді, створювати будівлі по схемам, розповідати про них. Уміння дитини оцінюються за чотирма рівнями: високий, достатній, середній та низький в залежності від виконання завдання.

У другому завданні дитині пропонується збудувати будиночок для іграшкової собачки, називаючи з яких деталей він буде складатися. Під час виконання цього завдання перевіряється знання дитини про конструкторський матеріал та його призначення. Уміння дитини так само оцінюються за чотирма рівнями: високий, достатній, середній та низький в залежності від виконання завдання.

Під час виконання останнього – третього завдання дитині пропонується створити роботу з образотворчої майстерності за конкретною темою. Після її створення перевіряються уміння з допомогою лінії, кольору, форми та композиції передавати емоційний стан, нескладні змістовні зв'язки між об'єктами.

Як і у минулих завданнях, уміння дитини оцінюються за чотирма рівнями:

високий, достатній, середній та низький в залежності від виконання завдання. Результати обстеження наведені у таблиці 2.2.

За результатами видно, що 4 дітей мають середній рівень та 6 – низький рівень розвитку сенсорно-пізнавальних здібностей (табл. 2.2).

Таблиця 2.2

Результати первинного дослідження рівня сформованості предметно-практичної компетентності дітей старшого дошкільного віку

Прізвище та ім'я дитини	Завдання			Рівень
	1	2	3	
Ніколь Є.	С	Д	С	Середній
Іван Б.	Н	С	Н	Низький
Михайло З.	Н	Н	С	Низький
Софія Л.	С	С	Н	Середній
Іван П.	Н	Н	Н	Середній
Макар М.	Н	С	Н	Низький
Тимофій С.	Н	С	С	Середній
Мирослава Я.	С	Д	Н	Середній
Роман С.	Н	Н	Н	Низький
Аліса М.	Н	С	Д	Середній

Провівши повне обстеження рівня сформованості предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку можна зробити загальний висновок, що діти мають середній та низький рівень сформованості (рис.2.4.).

Третій етап дослідження – контрольний, став заключним і проводився наприкінці року. Після плідної роботи з формування предметно-практичної компетенції у дітей старшого дошкільного віку за допомогою технології «Навчання через гру» нами було проведено повторне обстеження дітей за тими ж завданнями, що і на початку року. Було виявлено значне покращення рівня сформованості предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку порівняно із результатами, що були на початку року.

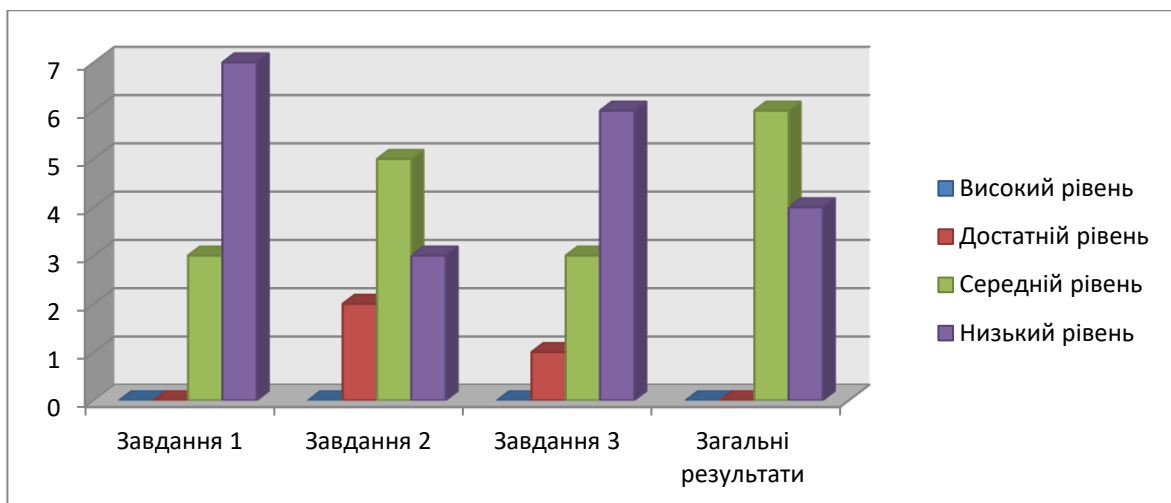


Рисунок 2.4 Співвідношення рівнів сформованості предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку після проведення первинного обстеження

Результати повторного обстеження предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку (обстеження проводилося в кінці року) можна побачити в таблиці 2.3.

Таблиця 2.3

Результати повторного обстеження предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку

Прізвище та ім'я дитини	Завдання			Рівень
	1	2	3	
Ніколь Є.	Д	В	В	Високий
Іван Б.	Д	Д	С	Достатній
Михайло З.	С	Д	Д	Достатній
Софія Л.	Д	В	В	Високий
Іван П.	Д	Д	Д	Достатній
Макар М.	С	Д	Д	Достатній
Тимофій С.	Д	Д	Д	Достатній
Мирослава Я.	Д	В	В	Високий
Роман С.	С	Д	С	Середній
Аліса М.	Д	В	В	Високий

Провівши повторне обстеження рівня сформованості предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку можна зробити

загальний висновок, спираючись на результати наведені на рисунку 2.5.

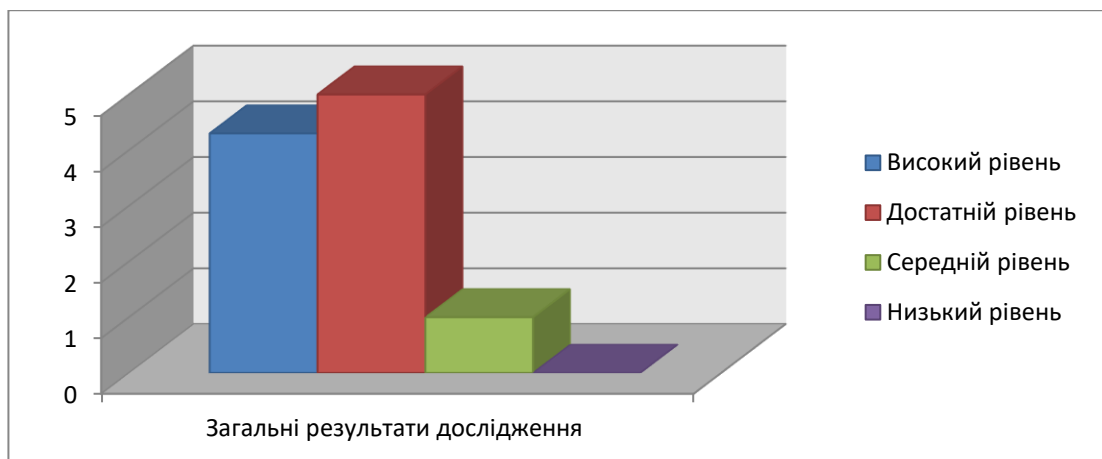


Рисунок 2.5 Співвідношення результатів повторного обстеження рівня сформованості предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку

Виконання вправ за технологією «Навчання через гру» дає вагомий вплив на розвиток дитини, радикально змінюючи характер пізнавальної діяльності.

Порівнюючи результати первинного та повторного обстежень отримуємо такі результати (табл. 2.4).

Таблиця 2.4

Динаміка рівнів сформованості предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку

Рівні	До експерименту	Після експерименту	Динаміка
Високий	0	4	+4
Достатній	0	5	+5
Середній	4	1	-3
Низький	6	0	-6

Отже, можна зробити висновки про те, що за рік роботи з використанням технології «Навчання через гру», за допомогою дидактичних ігор та вправ, у дітей старшого дошкільного віку значно покращився рівень сформованості предметно-практичної компетенції. Окрім цього спостерігалось покращення мовлення, мислення, творчих здібностей, а також розвиток уваги, уяви та дрібної моторики.

ВИСНОВКИ

Аналіз нової редакції Базового компоненту дошкільної освіти та чинних програм засвідчив, що реалізація завдань формування предметно-практичної компетентності відображена в різних розділах, зокрема трудове виховання, образотворча діяльність та сенсорно-пізнавальний розвиток.

У предметно-практичній діяльності дитина формує уявлення про довкілля, предмети та дії з ними, опановує первинні трудові навички. Відповідно під предметно-практичною компетентністю розуміють здатність дитини реалізовувати творчі задуми з перетворення об'єктів довкілля за допомогою різних матеріалів, що спираються на обізнаність із засобами та предметно-практичними діями, з допомогою дорослого чи самостійно у процесі виконання конструктивних, технічно-творчих завдань, завдань з моделювання.

Результатом сформованої предметно-практичної компетентності є творче самовираження через сформовані предметно-практичні та технологічні дії в самостійній і спільній з однолітками діяльності.

Сучасна педагогіка з дидактичної поступово стає розвиваючою. Це означає, насамперед те, що не тільки психологи, але й педагоги-практики починають усвідомлювати та бачити результати своєї виховної та освітньої діяльності у всебічному розвитку особистості кожної дитини. Використання конструкторів LEGO в навчально-виховному процесі дозволяє в цілому підвищити рівень комунікативної компетентності дітей, формує уявлення дітей про навколишній світ, та їх відношення до тієї або іншої проблемної ситуації, сприяє навичкам активної та творчої колективної взаємодії, розвитку творчого потенціалу дітей і підвищенню рівня їх соціальної адаптації.

Застосування ігрових навчальних технологій, а саме і конструкторів LEGO, дає позитивні результати: для педагогів – можливо вирішувати завдання освітньої діяльності з дошкільниками за освітніми напрямками БКДО, в тому числі розвивати пізнавальну активність і творчі здібності здобувачів освіти; для

батьків – містить соціальну взаємодію, навчально- ігрову діяльність, для дітей – дає змогу розвивати комунікативні здібності та мовленнєву ініціативу, допомагає оволодінню здатністю приймати і зберігати цілі і завдання навчальної діяльності, пошуку засобів її здійснення, сприяє освоєнню способів вирішення предметно-практичної діяльності.

Підсумок моєї роботи – розроблення і впровадження перспективного плану роботи з предметно-практичної діяльності за лексичними темами, конспекти та презентації до інтегрованих занять, які можна використовувати під час здійснення навчально-ігрової діяльності в ЗДО, планування проєктної діяльності з дітьми старшого дошкільного віку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алієва Е. Ю. Лего-конструювання на розвивальних заняттях. *Психолог дошкілля: всеукраїнська газета для психологів, вихователів*. Київ, 2014. № 3. С. 25–26.
2. Базова програма виховання і навчання дітей від 2 до 7 років «Дитина» / за заг. ред.: О. В. Проскура, Л. П. Кочина та ін. Київ : Ранок, 2016. 304 с.
3. Базовий компонент дошкільної освіти. Нова редакція та поради для організації освітнього процесу: електронна книжка. URL : <https://m.ezavdnz.mcfr.ua/book?bid=37876>
4. Безпала С., Безпала М., Губко М. Розвиток конструкційних здібностей дітей за допомогою конструкторів LEGO Education. *Вихователь-методист дошкільного закладу*. 2013. № 8. С. 51–56.
5. Безпала С. Інтеграція LEGO-конструювання в освітній процес. *Вихователь-методист дошкільного закладу*. 2014. Київ : МЦФЕР-України, 2014. № 5. С. 20–21.
6. Богуш А. М. Мовленнєвий розвиток дітей від народження до 7 років. Київ : Слово, 2004. 145 с.
7. Бугастова І. А. Гра як засіб підготовки дитини до школи. *Журнал для батьків*. 2001. № 1. С. 1–2.
8. Варяхова Т. Зразкові конспекти з конструювання з використанням конструктора ЛЕГО. *Дошкільне виховання*. 2009. № 2. С. 48–50.
9. Ващенко Г. Роль ігрової діяльності у навчанні. Загальні методи навчання. Київ : Українська Видавнича Спілка, 1997. 441 с.
10. Венгер Л. За допомогою наочних моделей. Дослідження розвитку пізнавальних здібностей у дошкільному віці. *Дошкільне виховання*, 2005. № 3. С. 6–7.
11. Використання конструктора LEGO у роботі з дітьми дошкільного

віку: методичний посібник для студентів спеціальності «Дошкільна освіта» та вихователів ЗДО / за заг.ред.: Т. М. Богдан, Д. О. Галаган, Д. М. Ярошенко. Чернігів : Баликіна О. В., 2018. 60 с.

12. Відділ ЛЕГО-педагогіки. Конструюємо: граємо і вчимося Lego Dacta : матеріали розвиваючого навчання дошкільнят. Київ : ІНТ, 2007. 37 с.

13. Волощенко Н. О., Коваль Ю. О. Освітньо-розвивальний потенціал Lego-технологій у розвитку пізнавальної активності дітей старшого дошкільного віку. *Освітній дискурс. Гуманітарні науки*. 2019. Вип. 11 (3). С. 88–98.

14. Горбатих В. Працюємо з інноваційними технологіями LEGO Education. *Вихователь-методист дошкільного закладу*. 2009. № 7. С. 64–68.

15. Грицкова Ю. В. Розвиток творчих здібностей дітей старшого 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. Денисюк О. У центрі уваги – раннє дитинство». *Дошкільне виховання*. 2003. № 8. С. 10–11.

18. Дженніфер М. Зош, Емілі Дж. Хопкінз, Ханне Дженсен, Клер Лю, Дейв Ніл, Кеті Хірш-Пасек, С. Ліннет Соліс та Девід Вайтбрейд «Біла книга». Біллунд : LEGO Fonden. 2017. 40 с.

19. Долинна О. Про організовану і самостійну діяльність дітей у дошкільному навчальному закладі. *Дошкільне виховання*. 2010. № 10. С. 7–15.

20. Інтеграція Lego-технологій в освітньо-виховний процес в ДНЗ. *Бібліотечка вихователя дитячого садка*. 2018. № 2. С.87–89.

21. Концепція дошкільного виховання в Україні. Київ : Освіта, 1993. 16 с.

22. Кузьміна Т. Наш ЛЕГОЛЕНД. *Дошкільне виховання*. 2006. № 1. С. 52–54.

23. Лаврентьева Г. Розвивальне предметно-ігрове середовище:

- Європейський досвід та новітні підходи. *Палітра педагога*. 2001. № 4. С. 11–13.
24. Меренкова Р. В. Формування сенсорно-пізнавальної компетентності дітей дошкільного віку засобами LEGO-конструювання. Запоріжжя : [б.в.], 2015. 24 с.
25. Міхеєва О. В. Набори LEGO в освіті, або LEGO + педагогіка = LEGODACTA. *Інформатика і освіта*, 2016. № 3. С.137–140.
26. Міхеєва О. В., Якушкін П. А. LEGO : середовище, іграшка, інструмент. *Інформатика і освіта*. 2016. № 6. С. 54–56.
27. Моніторинг досягнень дітей дошкільного віку згідно з Базовим компонентом дошкільної освіти : метод. посібник / за заг. ред.: Т. В. Киричук, О. М. Кулик, Н. М. Шаповал. Тернопіль : Мандрівець, 2017. 272 с.
28. Пеккер Т. Програма розвитку конструктивних здібностей у дітей дошкільного віку «ЛЕГО-конструювання» Київ : [б.в.], 2010. 121 с.
29. Програма виховання і навчання дітей від 2 до 7 років «Дитина» / упоряд. : О. В. Проскура, Л. П. Кочина, В. У. Кузьменко, Н. В. Кудикіна. Київ : НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2011. 328 с.
30. Програма розвитку дитини від 2 до 6 років та методичні рекомендації. «Безмежний світ гри з LEGO» / за заг. ред.: В. Ю. Близнюк, О. П. Борук, В. Ю. Рома та ін. Київ : [б.в.], 2016. 140 с.
31. Програма розвитку дітей старшого дошкільного віку «Впевнений старт» / за заг. ред. Б. М. Жебровського. Тернопіль : Мандрівець, 2012. 96 с.
32. Програма розвитку конструктивних здібностей дітей дошкільного віку «ЛЕГО-конструювання» / за заг. ред.: Т. В. Пеккер, Н. М. Голота, О. П. Терещенко, І. Ю. Резніченко. Київ : [б.в.], 2010. 20 с.
33. Рома О. Гра по новому, навчання по-іншому : метод. посібн. Київ : The LEGO Foundation, 2018. 44 с.
34. Словник-довідник з професійної педагогіки / за заг. ред. А. В. Семенової. Одеса : Пальміра, 2006. 221 с.
35. Стеценко І. Інформаційні технології – для всіх. Київ : [б.в.], 2016. 242 с.

36. Стеценко І. Конструюємо математичні історії та граємо у них. *Дошкільне виховання*. 2015. № 9. С.16–24.
37. Стеценко І. ЛЕГО-конструювання як компонент STREAM-освіти для дошкільників – комп'ютер у школі та сім'ї. *Дошкільне виховання*. 2016. № 5. С. 37–40.
38. STREAM-освіта, або Стежинки у Всесвіт : парціальна програма формування культури інженерного мислення / за заг.ред. К. Л. Крутій. Київ : Ранок, 2017. 158 с.
39. Сухенко І. Використання ЛЕГО-конструювання в освітньому процесі ДНЗ. *Вихователь-методист дошкільного закладу*. 2012. № 2. С. 48–52.
40. Українське дошкілля. Програма для дошкільних закладів / упоряд. : О. І. Білан. Тернопіль : Мандрівець, 2012. 229 с.
41. Фешина Є. В. Лего-конструювання в дитячому садку : посібн. для педагогів. Київ : Сфера, 2011. 243 с.
42. Шалда Н. В. Інтеграція ЛЕГО-конструювання в освітній процес. Палітра педагога, Київ, 2018. № 6. С. 7–10.

ДОДАТКИ

Додаток А

Перспективний план проведення проектної діяльності за лексичними темами.

Старший дошкільний вік		
Період проекту – пори року	Лексична тема	Завдання
Вересень – листопад	<p align="center"><i>«Осінь арабеска»</i></p> <p>1. «Дари осені (овочі та фрукти)» Бесіда «Що таке город?» Презентація «Що росте в саду, а що на городі?» Конструювання «Автомобіль для перевезення овочів та фруктів». Сюжетна гра «Перевозимо овочі». Дидактична гра «Які овочі на які геометричні фігури схожі?» Дидактична гра «Як ми збираємо овочі на городі?» Перегляд відео «Яка техніка допомагає збирати врожай?» Образотворча діяльність «Гарбузова родина». Аплікація «Консервовані овочі». Малювання нетрадиційними техніками «Казка про незвичайний овоч». Конструювання з ЛЕГО – «Овочесховище» Сенсорна вправа «Впізнаємо овочі на вкус». Дидактична гра «На що схожий цей фрукт?» Хвилинка милування «Ось що нам осінь подарувала». Дидактична гра «Зберемо продукти в кошик»</p>	<p>Продовжувати розкривати конструктивні можливості різних матеріалів. Вчити дітей створювати власні конструкції. Сприяти формуванню у дітей просторового орієнтування і розвитку на цій основі конструктивної творчості.</p> <p>Подовжувати навчати правильно користуватися ножицями.</p> <p>Закріпити знання дітей з темою «Осінь-чарівниця».</p> <p>Виховувати бажання дітей фантазувати, створювати власні конструкції, поробки.</p>

	<p>Аплікація «Фрукти в кошику» Художня праця «Об'ємні фрукти». Аплікація «Фруктовий сад» Складання розповіді «Як овочі та фрукти подорожували».</p> <p>Тема : «Осінні смаколики» (ягоди) Бесіда «Фрукти – ягоди».</p> <ul style="list-style-type: none"> - «Фрукти чи овочі більш схожі на ягоди?» - «Чим ягоди відрізняються від фруктів?» - «Чи можна всі ягоди, фрукти, овочі довго зберігати?» <p>Малювання нетрадиційними техніками «Ягодки збирали» Образотворча діяльність «Намісто для Осені».</p> <p>Аплікація «Вантажівка для перевезення фруктів, овочів, ягід». Конструювання із пакетів з під соку за задумом.</p> <p>3. Тема: «Природа восени» (дерева)</p> <p>Бесіда-дослідження «Яка осінь?» Малювання-дослідження «Як осінь дерева змінює?» Дослід «Калюжа з крапельок». Читання та обговорення вірша «Чим пахне осінь?» О.Тимофєєвої. Дослідження «Шукаємо осінній запах».</p> <p>Хвилинка милування «Осінь різнобарвна». Аплікація «Жовтень». Дидактична гра «Шукаємо однакові листочки». Дослідження «Чи залежить колір листя від виду дерева?» Розфарбовування картини «Дерева в різні пори року».</p>	
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

	<p>Конструювання «Осінній парк». Конструювання в пісочниці «Осінній ліс».</p> <p>Спостереження за туманом. Колективна композиція «Зграйка пташок».</p> <p>Мовленнєва вправа «Осінь яка?» Знайди листочок за описом. Казка власноруч «Осінні цікавинки навколо».</p> <p>Конструювання з осінніх плодів. Малювання осені під музику.</p>	
Грудень – лютий	<p><i>Тема «Зима-білосніжка»</i> 1. Зимові явища Інтегроване заняття « В гості зима завітала»</p> <ul style="list-style-type: none"> - «Що таке ожеледиця?» - «Коли ожеледиця трапляється?» <p>Рухова імпровізація «Зимовий ранок» за п'єсою П.Чайковського.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Малювання «Зимовий ранок» за враженнями від прослуханої п'єси П.Чайковського. <p>Малювання долоньками «Візерунки на снігу».</p> <p>Спостереження «Зимові дерева». Малювання «Дерева взимку». Дослідження «Чи ліпиться сніг?» Мовленнєва гра «Іній який?»</p> <p>Виготовлення снігових кульок з вати Викладання з мозаїки зимових візерунків.</p> <p>Тема: Готуємось до зимових свят Адвент - календар зимових свят (РАДЛЕТ-дошка)</p> <p>Бесіда «Чому ялинку називають новорічним деревом?»</p> <p>Конструювання «Новорічна ялинка». Освітня подорож «Як малята різних країн готуються до зустрічі доброго дідуся-чарівника?», конструювання з ЛЕГО «Де живе Святий Миколай» Роздуми «Як ми можемо прикрасити</p>	<p>Вчити перетворювати запропоновані зразки відповідно до заданих умов.</p> <p>Вчити передавати характерні особливості виробів. Навчити технікам обривання та силуетного вирізання. Знайомити та вправляти в техніці квілінгу. Закріпити знання з теми «Зимонька-зима».</p> <p>Виховувати інтерес до творчості, до використання різних технік під час створення поробок.</p>

	<p>до свята свій майданчик?» Виготовлення прикрас для нашого майданчика. Перегляд відео «Різні міста у святкові дні». Конструювання «Хатинка дідуся-чарівника». Прикрашання ялинки. Образотворче мистецтво «Незвичайна ялинка».</p> <p>2. Тема : «Зимонька-зима»</p> <p>Малювання «Прикмети зими». Спостереження «Падає сніг». Хвилинка милування «Іній сріблястий». Образотворча діяльність «Іній». Малювання «Прикмети зими». Дослід «Веселий сніговик і тепле повітря». Образотворча діяльність «Сніговик власноруч». Малювання «Зимові мрії дерев». Образотворча діяльність «Зима-білосніжка». Конструювання з ЛЕГО « Зимове місто» Конструювання з ЛЕГО «Зимовий каток». Малювання штампом «Сніжинки-танцівниці». Витинанка «Сніжинка». Діалог-спогад «Яких добрих зимових дідусів-чарівників ми знаємо?» Конструювання «Диво-сани». Діалог-дослідження-спогад «Що таке святковий настрій?» Вправа-імпровізація «Покажи святковий настрій».</p>	
Березень – травень	<p><i>«Весна чарівниця»</i></p> <p>Тема: «Повернулися додому наші друзі</p>	<p>Вчити конструювати за темою, за власним замислом. Вчити</p>

	<p>(птахи)»</p> <p>Бесіда «Яких птахів ми називаємо перелітними»</p> <p>Ліплення «Пташки».</p> <p>Малювання пташок долонькою.</p> <p>Конструювання «Годівниця для пташок».</p> <p>Створення об'ємного макета з ЛЕГО конструктора «Пташине містечко»</p> <p>Тема: «Весно, весно, що ти нам принесла?»</p> <p>Інтегроване заняття «Весну зустрічаємо, зиму проводжаємо».</p> <p>Спостереження за цвітінням квітів на весняній клумбі.</p> <p>Малювання графіка цвітіння квітів.</p> <p>Конструювання «Шпаківня».</p> <p>Хвилинка милування «Весна-чарівниця».</p> <p>Малювання аквареллю «Весна прийшла»</p> <p>ЛЕГО конструювання за схемою.</p> <p>Конструювання із сірникових коробок «Міні-шпаківня».</p> <p>Конструювання з паперу «Пускаємо кораблики».</p> <p>Образотворча діяльність «Човник».</p> <p>Спостереження «Яке сонечко весною?»</p> <p>Ліплення «Гніздечко для пташечки».</p>	<p>конструювати за моделлю.</p> <p>Вчити дітей самостійно аналізувати об'єкти – визначати в них основні частини та деталі.</p> <p>Навчити прийомам використання в аплікації різних предметів.</p> <p>Закріпити знань з теми «Весна».</p> <p>Виховувати ініціативність, самостійність.</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Додаток Б

План освітнього проекту «Професії майбутнього»

Питання для дослідження:

- Які професії ви знаєте?
- Які професії будуть корисними на космічних станціях?
- Ким ви мріяли стати, коли будете дорослими?

Дослідники: діти старшого дошкільного віку

Тип проекту: короткотривалий, дослідницький, творчий

Під час роботи над проектом дослідники:

- називають професії своїх батьків;
- фантазують про професії людей на інших планетах;
- подорожують до музею Авіації, ознайомлюються з видами повітряного транспорту;
- їдуть на автобусі до Планетарію;
- запрошують в гості батьків, які розповідають про свою роботу;
- ілюструють, моделюють, створюють, описують, пояснюють;
- презентують те, про що дізнались у процесі пізнання нового
- набувають досвіду агентності, учаться приймати рішення й брати відповідальність;
- учаться працювати в команді, розподіляти ролі.

Сучасні діти хочуть стати лікарями, юристами чи економістами, а про космонавтику вони думають як про «чарівну країну», в яку можуть потрапити тільки обрані.

А насправді, в космосі та галузях пов'язаних з ним, знайдеться місце як для хлопчиків, так і для дівчаток.

Опис проекту:

1 день. Ми – космонавти, збираємося сісти в космічний корабель для польоту до далеких планет. Перед тим, як відправитися в політ, космонавти довго тренуються на Землі, проходять різні випробування.

Зараз ми складемо план наших космічних подорожей, де хочемо побувати, що побачити і за допомогою конструктора будемо будувати космічні міста.

Складання мапи цілей.

2 день. Ознайомлення з планетами

Вихователь: - Сьогодні на нас чекає дуже цікава подорож просторами космосу. Ми дізнаємось, що таке космос, поблукаємо його просторами, дізнаємось невідомі факти про сонячну систему та її планети, а також разом спробуємо побудувати з ЛЕГО макет сонячної системи!

Але перш ніж ми поринемо в цю подорож, я б хотіла дізнатись, що ви знаєте про космос. Які планети Сонячної системи ви знаєте? Що ви знаєте про Сонце та Місяць? (слухаємо відповіді дітей)

Вихователь:

А на літаку можна полетіти в космос? (Відповіді дітей) Правильно - не можна, в космос летіти дуже далеко. А ви знаєте, на чому літають в космос? (Відповіді дітей) На космічному кораблі!

Давайте пригадаємо, що ми бачили, в Музеї авіабудівництва. Що найбільше сподобалось? На якому виді транспорту ви бажаєте політати? (відповіді дітей). Сьогодні я вам пропоную взяти набори ЛЕГО і збудувати літальні апарати, на яких ми будемо подорожувати.

3 день. Дидактична гра «Знайди зайве».

Мета: розвивати логічне мислення. Розвивати уміння проводити класифікацію, об'єднувати предмети за будь-якою основною ознакою. Розвивати пам'ять.

Матеріал: набори картинок із зображенням різних предметів.

Хід гри.

1 варіант (з опорою на наочність). Вихователь показує дітям набір з чотирьох картинок. Перед дітьми ставиться завдання - знайти зайвий предмет, що не вкладається в загальну схему.

2 варіант (без опори на наочність). Вихователь зачитує дітям набори слів. Завдання дітей - знайти в цьому наборі зайве слово, що не вкладається в загальну

схему.

Передбачувані набори картинок (слів):

- 1.Солнце, Юпітер, Венера, Африка
- 2.Ракета, супутник, човен, місяцехід
- 3.Комета, метеорит, зірка, глобус
- 4.Зірка, галактика, сузір'я, телескоп
- 5.Море, пустеля, океан, річка
- 6.Рівнини, гори, пустеля, океан
- 7.Сміливий, хоробрий, злий, відважний.

Вихователь: Ви довели свою кмітливість і готові до польоту в космос. А тепер ми всі займаємо свої місця і готуємось до вильоту!

Фізхвилинка

Все готово для польоту, (підняти руки вперед, потім вгору).

Ракети вже чекають нас. (з'єднати пальці над головою, зображуючи ракету).

Мало часу в нас для зльоту, (марш на місці).

Ми встаємо всі у ряд. (встати стрибком - ноги нарізно, руки на пояс).

Поклонилися направо, вліво, (нахили в сторони).

Віддамо землі поклон. (нахили вперед).

Ось ракета полетіла. (стрибки на двох ногах)

Спорожнів наш космодром. (сісти навпочіпки, потім піднятися.)

Показ презентації про космос та планети, обговорення

Вихователь: Молодці! Ви так швидко впоралися! А тепер потрібно летіти назад, потрібно встигнути на космічні кораблі, займаємо місця.

- Все зайняли свої місця? Тоді в дорогу! Зворотний відлік: 5-4-3-2-1-Старт!;

- Ми приземляємося! Ось ми і повернулися в нашу групу! Вам сподобалася наша подорож? Що ми бачили в космосі?(Відповіді дітей).

Діяльність по створенню основного макету .

Вихователь: А тепер давайте приступимо до головного та створимо

основну пам'ятку нашої подорожі - макет Космічної системи, в якій ми побували! Побудуємо ще і планети супутники, на яких живуть люди незвичайних космічних професій.

Для цього нам необхідний буде ватман, на якому ми розмістимо нашу систему. Пропоную вам обрати ту планету, яку ви б хотіли зробити з ЛЕГО конструктора для макету. Таким чином кожен з нас внесе свою частку в цю цікаву пригоду. Під час конструювання давайте поділимось своїми враженнями від нашої подорожі:

Що вам у ній сподобалось найбільше?

Яка планета запам'яталась найкраще?

Що цікавого для себе ви почули?

Варіанти продовження активності.

Дома можна продовжити нашу подорож і побудувати разом з батьками планети солодощів на яких працюють кондитери, планету космічних гідів, планету веселих космічних звірів, або якусь свою вигадану планету. Для візуалізації можна використати відео, презентації, карту Космосу тощо.

Заключний етап.

Поробки дітей складаються в одну композицію. Діти, батьки, педагоги презентують свою композицію на Всеукраїнському фестивалі Гри PlayFest.

Фотоілюстративний матеріал по створенню проекту.





Додаток В

Презентації проведення навчально-ігрової діяльності з використанням конструктора LEGO

ЗООПАРК



КАСА ЗООПАРКУ



ВОЛЬЄР ДЛЯ ЖИРАФА



Додаток Г

Конспект заняття з ЛЕГО-конструювання для дітей старшого дошкільного віку: «Моє місто»

Мета:

- Закріпити уявлення дітей про будівлі і споруди вулиць, про визначні пам'ятки рідного міста.
- Розвивати конструктивні здібності, уяву, увагу, дрібну моторику, вміння виявляти творчість і винахідливість в роботі.
- Формувати навички просторової орієнтації, вчити створювати художній образ за допомогою макетування.
- Виховувати любов і інтерес до рідного міста.

Обладнання та матеріали :

Конструктори ЛЕГО, презентація із зображенням споруд міста, дрібні іграшки для обігравання будівель.

Хід заняття

I частина. Організаційний момент.

Добрий день, добрий день,

Пальчики сказали,

Ми сьогодні всіх дітей

Зранку привітали

Цілий день тук та тук,

Тут лунає дзвінкий звук

Стіни зводять,

Дах будують

Ось так пальчики майструють

Вихователь

- Діти, ми живемо в чудовому гарному місті.
- Які назви міст України ви знаєте?
- Хто проектує нові будівлі в містах? (архітектор) Так, це архітектор

житла. Архітектор проектує головну структуру міста.

- Всі ці міста які ви назвали теж створили архітектори!
- Діти нагадайте мені, як називається професія, того хто будує будинок? (будівельник)

Так ці всі люди разом створюють такі мальовничі міста, як наше в нашій державі Україні.

II частина. Пізнавальна

Послухайте вірш!

Ми любимо місто своє мальовниче,
Перлину дніпровського краю,
Величні мости, старовинні будівлі,
Пісні, що серця зігрівають.

- Як називається місто, в якому ми живемо? (Запоріжжя)
- Через яку річку збудовані в місті мости? (Дніпро)
- А ще Запоріжжя називають історичним містом, як ви вважаєте чому?(о. Хортиця, Запорізька Січ, Дніпрогес)
- Чому воно мальовниче ?(це єдине місто, яке розташоване на обох берегах Дніпра)

А ще я для вас приготувала відео-сюрприз. !!!

Вам треба уважно його переглядати, щоб відповісти на мої наступні запитання. (перегляд відео «Моє рідне місто»).

- Що ви бачили на цьому відео?(дерева, дорогу, людей машини)
- А які будинки ви бачили під час перегляду? (високі низькі, одноповерхові багатоповерхові)
- В цих будинках живуть люди. А є й такі будинки в яких люди не живуть, але користуються ним. Наприклад, коли хворіють, куди йдуть люди?(в лікарню)
- А ще які ви знаєте будинки такого типу?

УВАГА!!!

Дидактична гра «Добери назву»

Виховують дітей – дитячий садок
 Купують продукти – магазин
 Переглядають кінофільми - кінотеатр
 Вчаться - в школі
 Лікуються — в лікарні
 Виготовляють машини - завод

Як ви добре орієнтуєтесь та знаєте своє рідне місто.

III частина. Перетворювальна діяльність

Ми з вами виголовили багато будівель з конструктора Лего, а сьогодні я пропоную вам збудувати місто за планом-схемою. Я, як архітектор цього міста, пропоную виконати таке завдання (діти разом розглядають загальну план-схему).

Давайте розглянемо схему. Наше місто складеться з 4х житлових районів - жовтий, зелений, блакитний та рожевий. В усіх районах є і житлові будинки, але є і будинки для загального користування, а саме,

- в рожевому районі — дитячий садок, ДС
- в зеленому — дитячий майданчик, ДМ
- у жовтому — театр, а в
- блакитному — басейн.

Білим кольором позначені житлові будинки.

• Чому ці будинки ще називають багатоповерхівками? Зверніть увагу на схему.

Увага питання:

- Чим відрізняються багатоповерхівки на схемі?(розміром та формою геометричною)
- Чому вони різні за величиною (квадратні будинки мають один під'їзд, а прямокутні більше)

Починаємо будувати? Ми будемо працювати на різних будівельних майданчиках. А бригади будівельників розподіляться за бейджиками.

- рожева — дитячий садок,

- зелена — дитячий майданчик,
- жовта — театр,
- блакитна - басейн.

- Перед початком роботи згадаємо правила будівництва.
- З чого починемо будівництво? (фундамент)
- Що зводить будівельники після фундаменту?
- Що будують в останню чергу ? (дах)
- Зараз ми приступаємо до роботи, прощу взяти будівельний матеріал «ЛЕГО», але не забувайте між собою ми спілкуємося культурно та допомагаємо одне одному. Якщо у когось виникне питання звертайтеся до архітектора міста.

IV частина. Контрольно-оцінна діяльність

- Діти, які ви молодці! Ви дружно і творчо працювали! Подивіться, у вас вийшли різні будівлі
- Що ви збудували?
- Скільки поверхів?
- Які кольори використати?
- Які виникли труднощі під час будування?
- Хто прийшов вам на допомогу?
- Як мешканці міста будуть використовувати будівлі?
- А як ви хочете назвати місто, яке ми збудували?

Дуже гарна назва. І зараз ми будемо зустрічати новин мешканців міста (обігравання дітьми споруд).



Додаток Д

Конспект інтегрованого заняття із ЛЕГО – конструювання з пріоритетом мовленнєвих завдань.

Тема заняття: «Ходить осінь гаєм – з нами розмовляє».

Мета: навчати розвернуто відповідати на запитання; збагачувати активний словник; удосконалювати фонематичний слух та звукову культуру мовлення ; продовжувати знайомити зі словами-назвами та назвами ознак, характерними для осені; вчити виділяти слова – ознаки з мовного потоку; розвивати логічне мислення; викликати бажання малювати осінній ліс , вправляти в малюванні методом тичка паралоновим « тичком – Їжачком»; вчити дітей передавати в малюнку частини рослин; розвивати спостережливість, уміння бачити контур у зображенні; закріплювати уміння малювати паралоном та гуашшю; удосконалювати уміння аналізувати малюнки; розвивати естетичне сприйняття; виховувати самостійність, акуратність. збагачувати уявлення дітей про довкілля;

Хід заняття

I. Організаційний момент.

Вихователь кличе до себе дітей.

Всі до мене йдіть, малята
Листа хочу вам прочитати.
Але лист цей не простий –
Він, малята, звуковий.
Тож ставайте всі тихенько,
Слухайте всі уважненько.

(Діти займають свої місця біля стільчиків , навпроти телевізора.)

Будь – який лист починається з привітання.(Вихователь вмикає відеозапис: «Дітям про осінь» . Діти промовляють слова за відеозаписом і повторюють рухи за вихователем)

Доброго ранку!

Доброго дня!

Все навкруг добрим хай буде щодня!

Доброго ранку у небі пташки!

Доброго ранку тобі і мені!

II. Пізнавальна частина.

1. Відгадування відео загадки:

Вихователь каже:

- Сідайте на стільці зручно і слухаємо далі лист (вмикає відеозапис).
- Відгадали ви загадку, коли це буває? (Восени)
- Так, цей лист вам надіслала Осінь. Продовжуємо слухати далі.

2. Вивчення чистомовки.

- Ви готові до мандрівки? Тож вставайте з місць, зробимо три кроки на місці і спробуйте повторити за Осінню чарівні слова....

Ла ла ла – осінь золота прийшла.

Че че че – сонце любе не пече.

Се се се – сяє барвами усе.

Ту ту ту – любим осінь золоту.

- Ось ми з вами потрапили в уявний ліс... А тепер ми згадаємо чистомовку, яку ми вчили раніше:

Вітерець у лісі – ш-ш-ш.

Повзе вуж по траві – с-с-с.

Прилетів жук – ж-ж-ж.

Задзвенів комарик – з-з-з.

Пролетів птах – шук-шук-шук.

Запахав їжачок – ф-ф-ф.

- Молодці! Слухаємо далі лист.

3. Дидактична гра «З якого дерева листок?»

- Осінь хоче пограти з нами в гру. Давайте відгадаємо – які дерева вона загадала. (Дуб, клен, береза, тополя, липа)

4. Бесіда за змістом вірша «Осінь».

- Назвали ми дерева, що ж там далі у листі?(продовження відеозапису)
- -Чому осінь називають золотою? (Тому що сонячне проміння падає на листя і здається, що воно золоте)
- Цікаво, про що далі йдеться в цьому листі?(перегляд відео продовжується)
- -Що осінь змінила у лісі? (Пофарбувала листя)
- -Яке стало все довкола? (Різнокольорове)
- -Як осінь змінювала все довкола? (Чаклувала, фарбувала)
- Що відбувається з листячком? (воно жовтіє, опадає)
- А нагадайте мені, як називається перший місяць осені –вересень, місяць коли листя жовтіє(жовтень) , а коли – опадає (листОпад)

III. Перетворювальна частина.

1. Дидактична гра з цеглинками LEGO «Осіннє дерево».

- Ну що ж, ставайте у чарівний паровозик и вирушаємо на лісову галявину....
- (діти стають за вихователем і під музику йдуть паровозиком по групі, зупиняються на килимку , де лежить ватман з ескізом дерева і набори цеглинок LEGO)
- - Розташовуйтеся зручно на чарівній галявині.
- Якого кольору було листячко в лісі? (Жовте, помаранчевий, багряний, жовтогаряче, червоне).
- від'єднайте такі цеглинки зі свого стовпчика та прикрасьте ескіз нашого дерева на папері, викладайте цеглинки довільно, щоб вони були схожі на листя.
- Цеглинки, якого кольору у вас залишились? (зелена, блакитна, синя)
- Що може бути зеленого кольорів в осінньому лісі? (Трава. кущі)
- Що може бути блакитного чи синього кольорів в осінньому лісі? (калюжи,небо, хмари річка).
- Викладіть зелену, блакитну та синю цеглинки на їх місця на нашому ескізі.

- Чи гарне у нас вийшло дерево? Назвемо його « Осіннє ЛЕГО – дерево»

- Гарно ви попрацювали, тож пропоную відпочити на галявині під нашу руханку про осінні листочки

Фіз хвилинка.

Ось червоний впав листок,

А за ним каштанчик скок!

Жовтий лист на землю ліг.

А за ним каштанчик плиг!

День за днем таке підряд!

Листопад, каштанопад.

2. Організація продуктивної діяльності.

- А ви хочете стати помічниками художниці осені? Та прикрасити ескізи дерев іншим, незвичним способом. Тоді повертаємося в нашу групу на осінньому потязі. Але спочатку проговоримо наше осіннє заклинання

Жовте поле, жовтий ліс.

На деревах жовтий лист,

Бо у осені в руці

Тільки жовті олівці.

(Звучить музичний супровід. Діти стають один за одним, ідуть змійкою за вихователем по групі. Сідають на свої робочі місця за столами)

Вихователь:

- Сьогодні в нас незвичайне малювання. Ми будемо малювати не пензликом, а паралоновими «їжачками».

- Нагадую вам, що наші дерева на малюнку розташовані на горбочку...

- Діти, нам треба відтворити всю картину осені. Згадайте ще раз , яке листя восени і правильно використайте гуашеві фарби. Для кожного кольору у вас буде окремий паралончик . Осінь вам довіряю прикрасити дерева... Працюйте охайно та старанно! (Під музичний супровід діти малюють.)

IV. Оцінно – контрольна діяльність:

- Ну що, діти, чи цікавою для вас виявилась наша подорож в лісі?
- Що сподобалось робити?
- Які з цих дерев можна побачити на території дошкільного закладу?
- Які дерева ми прикрашали?(берізки)
- Яким незвичним способом ми з вами малювали? Чи легко вам було малювати? Яким способом – пензликом чи паралоном – ви б порадили Осені фарбувати дерева?
- На згадку про сьогоднішні ваші пригоди в лісі, Осінь вам приготувала подарунки.





Декларація академічної доброчесності здобувача ступеня вищої освіти ЗНУ

Я, Меренкова Раїса Володимирівна, студентка 2 курсу, заочної форми здобуття освіти, факультету соціальної педагогіки та психології, спеціальності 012 «Дошкільна освіта» освітньої програми «Дошкільна освіта», адреса електронної пошти merenkova2406@gmail.com:

– підтверджую, що написана мною кваліфікаційна робота на тему: «Технологія «Навчання через гру» як засіб формування предметно-практичної компетенції дітей старшого дошкільного віку»;

– відповідає вимогам академічної доброчесності та не містить порушень, що визначені у ст. 42 Закону України «Про освіту», зі змістом яких ознайоmlена;

– заявляю, що надана мною для перевірки електронна версія роботи є ідентичною її друкованій версії;

– згодна на перевірку моєї роботи на відповідність критеріям академічної доброчесності у будь-який спосіб, у тому числі за допомогою інтернет системи, а також на архівування моєї роботи в базі даних цієї системи.

_____ Р. В. Меренкова

_____ О. О. Самсонова