

Применение ЛЕГО технологий в художественно-эстетическом развитии дошкольников

*Никитин Владимир Владимирович,
Музыкальный руководитель*

СП детский сад «Журавленок» ГБОУ СОШ им. Е. М. Зеленова

Введение ФГОС дошкольного образования предполагает разработку новых образовательных моделей, в основу которых должны входить образовательные технологии, соответствующие принципам:

- развивающего образования;
- научной обоснованности и практической применимости;
- соответствия критериям полноты, необходимости и достаточности;
- единства воспитательных, развивающих и обучающих целей и задач процесса образования детей дошкольного возраста;
- интеграции образовательных областей;
- решения программных образовательных задач в совместной деятельности и самостоятельной деятельности взрослого и детей;
- учета ведущего вида деятельности дошкольника – игры.

Давно установлено, что приобщать ребенка к искусству следует с самого раннего возраста, и успех в занятиях музыкой зависит от умения пробудить любовь к ней, ввести ребенка в мир звуков, не отрывая его от естественной для него деятельности – игры.

Для развития ритмического слуха дошкольника применяются ритмические диктанты:

- хлопками ладоней, хлопками по коленям, притопами;
- чтение с листа ритмического рисунка, при помощи магнитов, картинок, палочек, и т.д. разной формы или цвета;
- ЛЕГО технологии.

Лего технологии в ритмических диктантах и определении характера музыки

ЛЕГО-конструирование - это практическая творческая деятельность, развитие умственных способностей, которые проявляются в других видах деятельности: речевой, игровой, изобразительной. Лего-конструирование – это воспитание социально-активной личности с высокой степенью свободы мышления, развитие самостоятельности, способности детей решать любые задачи творчески. ЛЕГО-конструктор является наиболее предпочтительным развивающим материалом, позволяющим разнообразить процесс обучения дошкольников.



Игровой материал:

- Демонстрационный: три коробки-контейнера (может быть и больше на усмотрение музыкального руководителя) с деталями разного размера длинная деталь – долгий звук, короткая деталь – краткий звук и цвета (в идеале 2 размера и 3 цвета), и также деталь, которая значительно отличается от всех других для изображения паузы.

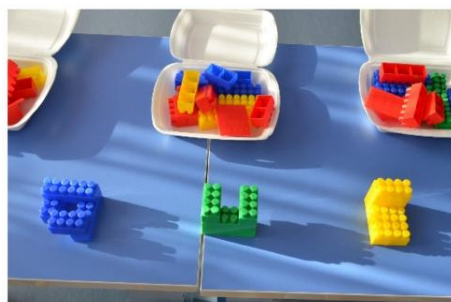
- Раздаточный материал: у каждого ребенка – коробка-контейнер с деталями

Содержание игровой деятельности:

Игра I:

I вариант. Музыкальный руководитель наигрывает или отстукивает ритм. Дети выкладывают из предложенных деталей музыкальную строку, изображая звуки и паузы

II вариант. Каждый ребенок выкладывает из предложенных деталей свою музыкальную строку, изображая звуки и паузы, и отстукивает свой ритм



Игра II:

После прослушивания того или иного музыкального произведения дети совместно с музыкальным руководителем определяют настроение произведения, соотнося его с цветом.

- Зеленый символизирует спокойствие, доброту в музыке (например, колыбельная);
- Синий цвет обозначает грусть, тоску в

произведении;

- Красный цвет обозначает веселье, энергичность, задор в музыкальном произведении.

Определившись с характером произведения и с цветом необходимых деталей, дети составляют свои фигуры.