

ЗАВДАННЯ ЛЕГО-КОНСТРУЮВАННЯ У ЗДО З ІНКЛЮЗИВНОЮ ФОРМОЮ НАВЧАННЯ

Лапін А.В.,

канд. пед. наук, старший науковий співробітник

відділу інклюзивного навчання

Інституту спеціальної педагогіки і психології

імені Миколи Ярмаченка НАПН України,

м. Київ

Модернізація системи освіти в умовах сьогодення, на думку розробників нового законодавчого забезпечення освітнього процесу, передбачає, що головною метою та результатом навчально-виховного процесу у закладах освіти є формування життєздатної особистості, яка має опанувати наступні вміння:

1. Приймати рішення та досягати потрібного результату в невизначених проблемних ситуаціях, самостійно знаходячи недостатні знання та інформацію;
2. Позитивно взаємодіяти с людьми інших культур, мовних та релігійних уподобань;
3. Використовувати інформаційні технології; самостійно навчатися протягом життя в контексті, як особистісного професійного зростання, так і соціального життя; працювати в команді на спільний результат;
4. Відстоювати власну точку зору, обґрунтовувати її, вести дискусію таким чином, щоб вона призводила до нового розуміння проблеми, а не до виникнення чи поглиблення конфлікту.

Створення сучасного освітнього середовища (і інклюзивного в тому числі) спрямованого на розвиток потенційних можливостей дитини, має базуватися перш за все, на моделюванні ситуації успіху через застосування сучасних технологій, зокрема, технології лего-конструювання як інтегративної серед освітніх галузей дошкільної освіти.

Лего педагогіка – одна з найбільш відомих і поширених сьогодні педагогічних систем, що використовує тривимірні моделі реального світу і предметно-ігрове середовище у процесі навчання і розвитку дитини. Адже однією з найважливіших людських якостей є прагнення до контакту і взаємодії з оточуючим світом, з метою активного пошуку нових знань та видів діяльності. Тому розвиток пізнавальних інтересів дітей багато в чому залежить від того, наскільки дитина залучається у власний творчий пошук, відкриття нових знань, в дослідницьку діяльність.

Поширення лего-технологій в закладах дошкільної освіти забезпечується тим, що, ґрунтуючись на засадах інтегрування, вони об'єднують в собі елементи гри і експериментування. Конструкторсько-ігрова діяльність з ЛЕГО є способом дослідження та орієнтації дитини в реальному світі, просторі та часі. Освітні галузі в ЗДО не існують у «чистому вигляді», завжди відбувається їх інтеграція, взаємопроникнення, а з допомогою застосування лего-конструювання легко можна інтегрувати пізнавальний розвиток, куди і входить технічне конструювання у поєднанні з художньо-естетичним розвитком, коли ми говоримо про творче конструювання, з соціально – комунікативним розвитком та іншими освітніми галузями.

Реалізація принципу всебічного розвитку дитини засобами лего-конструювання передбачає:

1. Навчити дитину отримувати знання та практичний досвід самостійно і в процесі групової діяльності;
2. Розвинути у неї інтерес та мотивацію до навчання (це досягається, насамперед, через ігрові форми навчання);
3. Навчити творчому та критичному мисленню, проектуючи, будуючи та тестуючи реальні речі/моделі;
4. Доступний та цікавий для дитини виклад складних точних та технічних понять та тем, а саме математичні обчислення, елементи фізики та інформаційних технологій;

5. Розвинути у дітей сміливість та інтерес до структурованих експериментів та відповідальність;

6. Створити умови, де кожна дитина отримувала б позитивний результат та розвивала впевненість у собі та у власних силах;

7. Розвинути технічні та соціальні навички, для подальшої гармонійної інтеграції дитини в соціум;

8. Створити умови для навчання через гру та співпрацю, що гарантує високу мотивацію та інтерес дітей до навчання, позитивний досвід та розвиток впевненості у собі. Співпраця стимулює, розвиває та доповнює навчання. Співпраця розвиває лідерство, навчає командній роботі, веденню діалогу, вчить як ділитися ідеями та поєднувати їх заради досягнення єдиної мети, віддаючи належне тому, хто ці ідеї запропонував;

9. Високий ступінь професійної орієнтації та виявлення талантів та схильностей дітей;

Кожне навчальне завдання з лего конструювання реалізує циклічну модель, яка базується на чотирьох освітніх складових: взаємозв'язку, конструюванні, рефлексії та розвитку. Адже тверді знання створюються в результаті діяльності. Набуті знання дозволяють дитині створювати ще більш складні речі в реальному світі, які в свою чергу приносять нові знання, і так далі по циклу. *Взаємозв'язок* – діти отримують відкриті творчі завдання, які стимулюють їх шукати власні нестандартні рішення. Перед виконанням завдання вони повинні поставити собі запитання, які стосуються завдання. Наприклад, залежно від ваги машинка проїде по похилій площині далі чи зупиниться ближче? Які сили на неї будуть впливати? Педагог стимулює в дітей інтерес та ініціативу до дослідження перед початком виконання завдання. Діти знаходять взаємозв'язок між власним досвідом, знаннями, теорією та новим завданням.

Віковий педагогічний досвід вказує на те, що важко переконати дитину, що важкі (нецікаві) для неї предмети їй неодмінно знадобляться в дорослому житті (ми повторюємо ці слова (в різних формах) регулярно, а результат

отримуємо той самий – діти може й слухають нас, але не чують). Діти дуже часто не «хочуть» вчитись тому, що:

1. Нерідко у дітей щось «не виходить», вони чогось з першого разу не розуміють, отримують поганий результат, а далі вже просто не хочуть (бо знають, що не можуть, або що важко, або просто не хочуть знову публічно помилятись); діти починають емоційно та фізично тікати (відволікатись) від важких для них предметів та пов'язаних з ними емоцій;

2. У поодиноких випадках сам процес навчання цікавий і доступний, а решта занадто сильно залежить від мотивації та здібностей вчителя (часто при повній відсутності інструментів та/або мотивації);

3. Діти не розуміють для чого вони це вивчають і багато хто внутрішньо протестує проти навчання заради «оцінки» (особливо якщо їх можна потім «купити») – ніхто не хоче бути «ботаном», «особливим».

Одним із варіантів подолання цього явища «Нова Українська школа» пропонує ігрову форму навчання яка є основою леґо-технологій. Коли діти граються, незалежно від віку, ми відразу бачимо, що

1. Їм цікаво, особливо коли:

- вони дізнаються або вчаться робити щось нове;
- вони роблять щось разом, в команді. Тоді навчання стає ще інтенсивнішим і цікавішим;
- вони змагаються з іншими командами;
- вони відразу бачать результат свого навчання та дій;

2. Вони хочуть продовжувати – «відігратись», наступного разу краще застосувати нові знання та навички; вони хочуть перенести ці знання та навички на інші задачі;

3. Вони забувають про страх помилок, а природнім чином вчаться на них; загроза абстрактної «оцінки» відступає на другий план;

4. Вони відчують впевненість у своїх знаннях, бо вони вже не просто «знають», а «вміють» застосовувати ці знання, у них вже є досвід.

Окрім цього, завдяки використанню леґо-технологій навчальна гра, сприяє розвитку нової культури в інклюзивній групі, культури пізнання та розвитку. Поняття «ботан», «особливий» та інші відступають на другий план, бо спільна гра об'єднує навколо себе, та всім дає шанс та правила як виграти.

Отже організація занять з леґо-конструктором у ЗДО, за умови максимального врахування індивідуальних особливостей дітей в процесі фронтального і групового навчання, та правильного використання різноманітних методів і прийомів навчання, забезпечує відповідний інтерес кожної дитини до виконання отриманих завдань, надає можливість організувати її успішну роботу на певному рівні та створює умови для просування вперед усіх дітей і кожного окремо.

Література

1. Коваль Л.В., Компанець Н.М., Лапін А.В., Квітка Н.О., Луценко І.В. Особлива дитина в інклюзивному дошкільному навчальному закладі Коваль Л.В., Компанець Н.М., Квітка Н.О., Лапін А.В., Луценко І.В.– К.: 2018.- 367с. Режим доступу: <http://lib.iitta.gov.ua/711769/>.
2. Кульбіда С. В. Освіта ХХІ століття. Дефектологія. № 2. 2006. С.54 – 56.
3. Нагорна О.Б. Особливості корекційно-виховної роботи з дітьми з особливими освітніми потребами: навчально-методичний посібник / О.Б.Нагорна. – Рівне, 2016. – 141с. Друге видання.
4. Уорден Е. Что такое сенсорный сад? / Е. Уорден /[Электронный ресурс] // Ваш сад / Режим доступу: <http://www.vashsad.ua/landscape-design/styles/articles/show/2478>.
5. Svitlana Kulbida (2018). Introduction features of bilingual Education of deaf People in Ukraine. Освіта впродовж життя: соціальні запити, сучасні виклики та пріоритети в реалізації: матеріали конференції. Київ, 22 березня 2018 року. К.: НАУ, 2018. С. 140 -150. Режим доступу: <http://lib.iitta.gov.ua/710550/>
6. Skipper S. (2006). Conceptual Framework for Effective Inclusive Schools. Retrieved September 2006. Режим доступу: <http://www.leadership.fau.edu/icsei2006/papers/skipper.doc>