

Тренінг для тренерів по впровадженню концепції «Нова українська школа» в початковій ланці

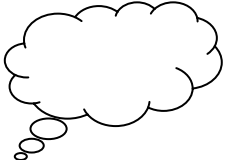
Гра по-новому, навчання по-іншому в освітньому просторі початкової школи

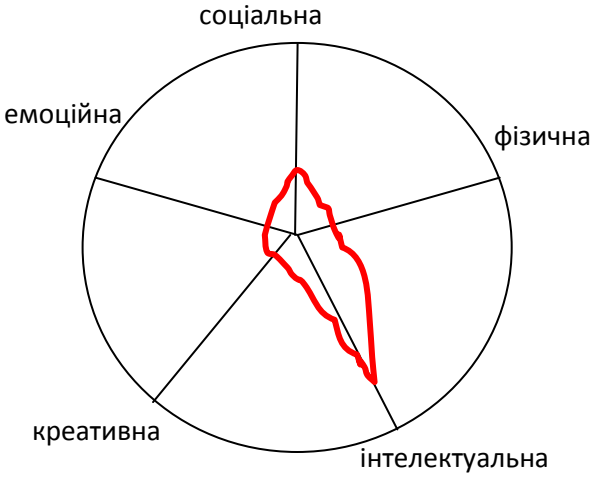
	Що	Час виконання	Як саме	Примітки
1	Привітання учасників тренінгу. Реєстрація. Об'єднання учасників у команди за кольорами цеглинок.	5хв	Ситуативне привітання тренера.	Нагадати, щоб усі учасники вказали контактні телефони та власні електронні адреси та електронні адреси закладів. Підготувати відповідну кількість цеглинок LEGO для створення команд.
2	Полювання на скарби	5 хв	Тренер пропонує учасникам знайти 6 цеглинок DUPLO різних кольорів у кімнаті і скласти їх у башточку. Таким чином учасники вперше знайомляться з цеглинками LEGO. <u>Запитання до учасників:</u> Чи це перше ваше знайомство з цеглинкою LEGO? Що вас здивувало? Чи знаєте ви щось про використання цеглинок LEGO в освітньому процесі/просторі в початковій школі?	Перед тренінгом тренер розкладає (ховає) цеглинки з комплекту шість цеглинок у приміщенні, де проводиться тренінг.
3	Що нас об'єднує?	3хв	Тренер пропонує учасникам у командах за столами порівняти свої башточки: Чим вони схожі? Чим вони відрізняються? Скільки різних варіантів башточок у кожній команді? Що потрібно зробити, щоб в усіх учасників за столом були однакові башточки? А що потрібно зробити, щоб в усіх учасників тренінгу були однакові башточки?	Вивести учасників у пошуках спільного на рівень цінностей.

			<p>Далі учасники складають однакові башточки відповідно до того, як вони домовилися.</p> <p>Далі тренер пропонує учасникам не називаючи кольори зібрати однакові башточки (наприклад, перша цеглинка в башті кольору весняної трави тощо...)</p> <p><u>Тренер запитує учасників:</u></p> <p>Що ще в нас усіх спільного окрім однакових башточок?</p> <p>Що нас усіх об'єднує?</p> <p>Тренер «підводить» учасників до відповіді, що ми всі маємо спільну мету - зробити нашу освіту освітою для життя! І в цьому процесі всі учасники (тренери, педагоги) виступають агентами змін. Зміни вимагають нових підходів, нестандартних рішень і виходу за рамки звичного, комфортного і контрольованого. І зміни починаються прямо тут і зараз.</p>	
4	Smart зарядка на свіжому повітрі	15 хв	<p>Тренер пропонує учасникам вийти за межі трені нової аудиторії (на вулицю, в коридор, в хол).</p> <p>Тренер просить учасників пригадати свою дату та місяць народження і утворити коло, починаючи відлік з учасника, який народився в січні.</p> <p><u>Тренер пропонує виконати наступні вправи в колі:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - покласти цеглинку на праву руку, відвести руку вліво-вправо, вгору-вниз; - покласти цеглинку на ліву руку і повторити ту ж саму вправу з цеглинками на обох руках; - додати одну цеглинку на голову і виконати ту ж саму вправу руками; - покласти всі цеглинки на підлогу, взяти червону цеглинку праву руку, а жовту цеглинку – в ліву руку; - доторкнутися червоною цеглинкою до лівого коліна, а жовтою цеглинкою - до правого вуха і навпаки; - доторкнутися жовтою цеглинкою до правого вуха, а червоною - до руки/коліна сусіда зліва; 	<p>Учасники беруть з собою набори «Шість цеглинок»</p> <p>Тренер може пропонувати різні варіанти виконання вправ для активізації роботи обох півкуль.</p>

			<p>Далі тренер пропонує учасникам збудувати куб. (Важливо! Тренер не показує готову модель, а дає можливість учасникам самостійно знайти варіант рішення завдання)</p> <p><u>Тренер задає учасникам наступні питання:</u></p> <p>Якого кольору цеглинки знаходяться зверху/знизу/посередині куба?</p> <p>У кого з учасників ще такі ж цеглинки зверху/знизу/посередині?</p> <p><u>Далі тренер пропонує учасникам виконати наступні вправи з кубом:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - перестрибнути куб зліва направо, справа наліво, назад, вперед, на правій нозі, на лівій нозі; <p>Далі тренер пропонує рухові активності для учасників з використанням куба (куб може бути розташований на будь-якій частині тіла, учасники пропонують свої варіанти).</p>	
5	Вправа «Знайомимось ближче»	10 хв	<p>Тренер пропонує учасникам об'єднатися в пари за наступним принципом: перший і останній учасники, другий і передостанній тощо. Завдання учасників протягом 30 секунд розповісти один одному про своє хобі. Після цього учасники щоразу змінюють пару (<i>в довільному порядку</i>) і розповідають один одному про:</p> <ul style="list-style-type: none"> - улюблене свято; - улюблену справу в дитинстві; - про країну, місто, де хотіли б побувати. 	<p>Тренер робить наголос на важливості використання ігрових способів об'єднання дітей у групи, пари, команди і просить учасників поділитися своїм цікавим досвідом об'єднання дітей у групи, пари, команди.</p> <p>Після проведення даної вправи учасники повертаються до тренінгової аудиторії.</p>
6	Ігрова вікторина «Цікаві факти про LEGO»	5 хв	<p>Тренер пропонує учасникам дати відповіді на питання вікторини за допомогою шести цеглинок, де колір цеглинки – це відповідь на питання.</p>	<p>Дана вправа проводиться з метою познайомити учасників з the LEGO Foundation та сучасними способами роботи з інформацією.</p> <p>Ігрова вікторина надана у матеріалах для тренінга.</p>

7	Вправа-пошук «LEGO історія»	30 хв	<p>Тренер пропонує учасникам переглянути мультфільм-історію виникнення LEGO. Перед переглядом тренер ставить завдання учасникам під час перегляду виділити ключові меседжі.</p> <p><i>Учасники переглядають відео.</i></p> <p>Після перегляду відео тренер пропонує учасникам у командах поділитися своїми думками стосовно ключових меседжів.</p> <p>Тренер пропонує учасникам визначити у команді людину-спікера, у якої найбільше червоного кольору в одязі. Завдання спікера презентувати думки, озвучені в команді.</p>	<p>Після презентацій усіх спікерів тренер обов'язково має наголосити на тому, що ГРА з LEGO не пропонує дітям готових рішень, а навпаки, спонукає їх мислити та шукати власні рішення. Тренер робить наголос на сучасних способах роботи з інформацією.</p>
8	Вправа «LEGO качечка»	10 хв	<p>Тренер пропонує згадати, яким було останнє питання вікторини. (<i>Питання про качечку</i>) Історія створення компанії LEGO пов'язана з дерев'яною іграшкою – качечкою.</p> <p>Тренер пропонує учасникам теж створити LEGO качечок.</p> <p>Кожен учасник отримує відповідний набір цеглинок.</p> <p>Тренер пропонує порахувати кількість деталей, не відкриваючи пакунок.</p> <p>За сигналом тренера: «Почали!», учасники впродовж 30 секунд створюють свою качечку. Після цього тренер дає певний час учасникам придумати ім'я своєму створінню та розповісти про нього один одному.</p> <p><u>Тренер задає учасникам наступні питання:</u></p> <p>Скільки варіантів качечок вийшло? Чи є серед них однакові? Чому вони всі різні?</p> <p>Тренер наголошує на тому, що у кожного з нас свій досвід, своє бачення. Для когось качка – це герой мультфільму, птах з бабусиною подвір'я, тварина із зоопарку або навіть смачна страва. Головним є дати дитині можливість пояснити і аргументувати своє бачення. На цьому прикладі ми бачимо, що не може бути однієї правильної відповіді і тому одним з ключових завдань педагогіки гри є відійти від педагогіки копіювання, шаблонування і практики однієї правильної відповіді. Життя має безліч варіантів, а ми, нажаль, вчимо дітей шукати один</p>	<p>Дану вправу можна виконувати, використовуючи набори «Шість цеглинок» або однакові набори цеглинок System</p>

			«правильний» на <i>нашу</i> думку. Тренер пропонує учасникам створити качечку із набору «Шість цеглинок»	
9	Безмежний світ гри	5 хв	Тренер пропонує взяти дві цеглинки з комплекту «Шість цеглинок» і порахувати кількість варіантів їх з'єднання (24 варіанти). Тренер пропонує порахувати і сказати кількість варіантів з'єднання шести цеглинок (915 103 764 варіанти). Ця вправа ще раз підтверджує, що навколо нас – величезна кількість можливостей і завданням педагога є навчити дітей бачити ці можливості і вміти їх використати.	Слайди №8-9
10	Інформація про фонд the LEGO Foundation, про проект «Сприяння освіті» та the LEGO Foundation в новій українській школі	5 хв	Тренер інформує учасників про фонд the LEGO Foundation, про проект «Сприяння освіті» та the LEGO Foundation в новій українській школі (додаток 1 до тренінга, інформація з блогу проекту)	Експрес інформація (статистичні дані проекту по ДНЗ і школах, мета). Посилання на Меморандум, реформаційні зміни в освіті, актуальність ігрового підходу в навчанні в початковій школі. Програми і проекти фонду. Ключові партнери. Слайди №10-20
11	Час змін в освіті-портфоліо сьогодення	10 хв	Час вимагає зміни підходів до навчання! Від формального навчання, де дорослий передає інформацію, а дитина є пасивним реципієнтом – до навчання через гру та дію, де в центрі процесу – дитина, яка відчуває себе вільно і радісно. Діти здобувають у грі готовність до викликів сучасного світу! Сучасні діти потребують сучасних підходів і середовища, яке є для них зрозумілим і природнім, середовища, яке наповнене грою і діяльністю. І тому педагог сьогодні мусить опановувати ефективними способами взаємодії з дитиною.	Для підсилення своїх слів тренер використовує слайди з презентації (слайди № 22-25), приклади та речі з реального життя (дискета, відеокасета, диск, флешка, хмаринка – «хмарні технології») 

12	Вправа «Ігровий досвід з дитинства»	15 хв	Зараз ми задаємо собі питання про те, що цікаво сучасним дітям. А що було цікавим для нас у дитинстві? Учасники дають відповіді. Тренер пропонує учасникам повернутися назад у своє дитинство і пограти в класики, «резиночки», з м'ячем.	Тренер готує атрибути до ігор. Гра може проводитися як в тренінговій аудиторії, так і поза її межами.
13	Вправа «Збудуй власний ігровий досвід з дитинства»	5 хв	Тренер пропонує учасникам за 3 хвилини побудувати особистий ігровий досвід зі шкільних років за допомогою LEGO System. Після цього учасники розповідають один одному про створені моделі.	
14	Мозковий штурм «Характеристики гри»	15 хв	<u>Тренер ставить учасникам питання:</u> Яким був ваш ігровий досвід? Учасники називають характеристики гри з власного дитячого/шкільного ігрового досвіду, а тренер фіксує відповіді на фліпчарті. Після цього тренер співвідносить відповіді учасників з 5 характеристиками гри, виділеними the LEGO Foundation: «Соціальна», «Мотивуюча», «Радісна», «Значуща», «Активна».	Слайд №38
15	Порівняння схем сфер розвитку	10 хв	Тренер говорить про те, що учасники дали відповідь на питання «Яка є гра?» («Соціальна», «Мотивуюча», «Радісна», «Значуща», «Активна») А потім просить учасників <u>дати відповідь на запитання:</u> Що розвиває гра? На які сфери розвитку дитини впливає гра? Тренер пропонує учасникам подивитися на слайд, де зображено п'ять основних сфер розвитку дитини і співвіднести відповіді учасників на фліпчарті зі сферами розвитку «Соціальною», «Пізнавальною», «Емоційною», «Фізичною», «Креативною». Тренер наголошує на тому, що дитина повинна розвиватися всебічно. Освітній, розвивальний і виховний простір, в якому перебуває дитина має бути спрямований на всебічний розвиток, тобто на розвиток п'яти основних сфер. Тренер у діалозі з учасниками створює фактичну схему-колесо сфер розвитку сучасного школяра в Україні: Інтелектуальна сфера -86%, соціальна сфера – 7%, фізична – 3%, емоційна – 2%, креативна – 2%	Слайди №39-41 

			За допомогою цього колеса тренер демонструє зміщення акцентів у сторону інтелектуального розвитку і неналежна увага чотирьом іншим сферам. Як результат – відсутність всебічного розвитку.	
16	Інсталяція «Купа непотребу»	10 хв	<p>Тренер пропонує учасникам подумки повернутися у їхні шкільні роки та пригадати, коли вони мали ігровий досвід? <i>(після уроків, на перерві, у бабусі, на канікулах, у дворі)</i></p> <p><u>Тренер задає питання:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - А якби раптом викреслити з пам'яті цей ігровий досвід. Що б залишилося в вашому шкільному житті? <i>(уроки, тести, домашні завдання, экзамени, контрольні, опитування)</i> <p><u>Тренер: Я зараз назву ці моменти по іншому:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -страх помилки; - відсутність ситуацій успіху; -страх поганої оцінки; -страх бути покараним; -страх запитати у педагога і попросити пояснити ще раз; -страх бути осміяним однокласниками... <p>І як наслідок:</p> <ul style="list-style-type: none"> -небажання вчитися і відсутність мотивації; -невміння спілкуватися; -пошук підказок і алгоритмів дії від «авторитетів»; -невпевненість і занижена самооцінка; -закомплексованість; -безініціативність... <p>Ось вони. Тренер виставляє на стіл заздалегідь підготовлені предмети , що уособлюють перелічені якості та додає інші якості НЕ-..., утворюючи перед учасниками безладну купу предметів, яка стає алегорією відчуттів сучасного школяра стосовно навчання в школі.</p> <p>Якщо продовжувати додавати ще і ще НЕ-.. в сучасному суспільстві у нас не буде громадян, які вільно висловлюються, які мають свободу вибору, які хочуть і можуть вчитися протягом життя, брати на себе відповідальність, пробувати знову і знову, бути проактивними і активними, рішучими, ініціативними. Як</p>	Слайд №43

			<p>наслідок - у нас не буде свідомих громадян України. Нам потрібен не комплекс комплексів, а комплекс умінь і навичок, потрібних людям у 21ст. Зараз ми маємо справу з сучасними дітьми, які не готові сидіти і слухати не тому що не хочуть, а тому що не можуть. Сучасні діти вимагають таких методів, підходів, засобів, які спонукають думати, діяти і є для них цікавими. А що для дитини цікаво? Що змушує діяти, включатися в ситуацію, що є тим природнім середовищем, що допомагає їм розвиватися? Так, це – ГРА! Гра, яка мотивує, яка навчає, яка розвиває.</p>	
17	Математика гри	5 хв	<p>Тренер пропонує учасникам подивитися на слайд і поставити математичні знаки «<» «>» «=» між словами ГРА УРОК</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Поставте відповідний знак, який відображає фактичну ситуацію в школі; 2) Поставте знак, в якій реальності повинні жити діти; <p>А як ми можемо довести таку рівність ГРА=УРОК? До уваги учасників пропонуються матеріали наукових досліджень щодо педагогіки гри.</p>	Слайди №46-48 демонструють наукове підґрунтя педагогіки гри.
18	Досліджуємо активність мозку	5 хв.	<p>Тренер пропонує розглянути дослідження щодо роботи мозку дитини в різний час доби і спробувати зрозуміти, що робить дитина, коли мозок найбільш активний.</p>	Слайди №49-50
19	Розбираємо «Купу непотребу»	5 хв	<p>Тренер пропонує подумати, на що направлена взаємодія педагога з дітьми. Часто відбувається підміна понять, коли ми говоримо «розвивати дітей», а насправді ми «фаршируємо» їх знаннями. А в сучасному світі більш потрібними є не знання, а вміння. У тому числі вміння здобувати знання і їх застосовувати.</p> <p><u>Тренер називає вміння і поступово розбирає «купу непотребу»</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -вміння висловлювати свою думку; -вміння працювати в команді; -критичне мислення; -ініціативність; -творчість; 	Всі вміння зазначені в Концепції нової школи.

			<p>-вміння вирішувати проблеми, оцінювати ризики та приймати рішення;</p> <p>-вміння конструктивно керувати емоціями.</p>	
20	Чому? Як?	3 хв	<p>Тренер наголошує на тому, що ми з'ясували відповідь на питання ЧОМУ варто змінювати підхід у навчанні та розвитку дітей і саме час з'ясувати ЯК це робити.</p> <p>Питань, які розпочинаються зі слова ЯК, є багато:</p> <p>Як побудувати взаємодію з дітьми?</p> <p>Як перетворити освітній простір?</p> <p>Як діяти в різних обставинах?</p> <p>Які освітні інструменти ефективно працюють?</p> <p>Як бути ефективним педагогом у світлі реформ в освіті?</p> <p>Як вчити?</p> <p>Тренер повідомляє про те, що сьогодні на всіх континентах відбувається пошук ефективних освітніх інструментів і пропонує учасникам познайомитися з одним із них, який є зрозумілим і простим у використанні, цікавим дітям і дуже потужним.</p> <p>Це є методика діяльнісно-компетентнісного навчання «Шість цеглинок»</p>	
21	Знайомство з цеглинками	15 хв	<p>1. Масаж долонь.</p> <p>Тренер пропонує учасникам взяти цеглинку кольору, який їм подобається, закрити очі і спробувати знайти і порухувати на цеглинці усі гладкі сторони, усі кути, усі отвори, виступаючі частини (як би ви їх назвали?).</p> <p>Цеглинки – один із тактильних матеріалів, який широко використовується в освітньому просторі школи.</p> <p>2. Відкриваємо таємниці шести цеглинок.</p> <p>Тренер пропонує учасникам наступні вправи:</p> <ul style="list-style-type: none"> - озирнутися навколо і назвати предмети такого ж кольору, як і цеглинка учасника, або доторкнутися до нього; - згадати, які предмети такого ж кольору є вдома/в кімнаті/в кабінеті/на шкільному подвір'ї/в природі/у портфелі тощо; - об'єднатися в групи за кольором цеглинки; визначити, цеглинок 	<p>Виступаючі частини на цеглинці називаються штирі (Більше інформації в словнику LEGO термінів, додаток 2 до тренінгу)</p> <p>Важливо! Після кожної вправи з набором «Шість цеглинок» тренер пропонує учасникам проаналізувати її, відповівши на запитання: які саме навички та вміння розвивали під час виконання цієї вправи?</p>

якого кольору найбільше/найменше/порівну. Як це можна визначити? Запропонувати різні способи визначення.

- визначити звук, з якого починається назва кольору цеглинки. Назвати якомога більше слів, які починаються з цього звуку (слова, що називають предмет, ознаку, дію)
- скласти речення, в якому усі слова починаються із звуку, з якого починається назва кольору цеглинки.

3. Вправа на розширення вертикального поля зору.

Тренер пропонує учасникам підкинути цеглинку догори та впіймати її. Повторити цей рух декілька разів.

Після цього тренер ускладнює завдання, пропонуючи учасникам щоразу підкидати цеглинку якомога вище.

Далі тренер пропонує декілька ускладнень:

- підкидання цеглинки з плесканням у долоні (спочатку 1 раз, потім 2-3 рази);
- підкидання цеглинки правою рукою і ловіння лівою і навпаки;
- перекидання цеглинки навхрест в парах;
- вправи з ускладненням, які запропонують учасники.

Тренер просить учасників звернути увагу на те, яким чином пристосовується рука під час ловіння цеглинки (тренер демонструє це) і акцентує увагу на тому, що щоразу кисть руки приймає інше положення, а це є надзвичайно важливим у 21 столітті, коли діти зазвичай використовують тільки один палець під час роботи з гаджетами, і не задіюють всю руку. Тому дрібна моторика дитини не розвивається належним чином, як наслідок не відбувається стимуляція потрібних зон мозку.

4. Вправа на розширення горизонтального поля зору.

Тренер пропонує учасникам викласти перед собою будь-які 4 цеглинки. Це еквівалент горизонтального поля зору людини. Потім тренер пропонує додати ще 2 цеглинки і пояснює, що таким чином відбувається розширення горизонтального поля зору.

Дані вправи допомагають розширити вертикальне поле зору, оскільки змушують мозок працювати виходячи за межі звичної зони візуального сприйняття та спрямовані на синхронізацію роботи та розвиток півкуль мозку.

Розширення поля зору допомагає швидко орієнтуватися у текстовій інформації і знаходити потрібне.

			<p>Тренер пропонує учасникам дані шість цеглинок уявно поділити на дві рівні частини. Ця уявна лінія називається серединною лінією. Далі тренер пропонує одночасно поміняти місцями першу і останню цеглинку; перекласти цеглинки зліва від уявної лінії на праву сторону.</p> <p>Дану вправу можна ускладнити таким чином:</p> <ul style="list-style-type: none"> - правою рукою поставити п'яту цеглинку на другу тощо; - запропонувати побудувати башточку лівою рукою на правій стороні, а правою – на лівій; - помінятись червоними цеглинками з сусідом ліворуч, передаючи цеглинку правою рукою; помінятись жовтими цеглинками з сусідом праворуч, передаючи лівою рукою; - запропонувати учасникам стати в коло та передавати цеглинку один одному з правої руки в праву (за годинниковою стрілкою), з лівої руки в ліву (проти годинникової стрілки). 	<p>Такі вправи допомагають синхронізувати роботу обох півкуль та готують мозок дитини до опанування навичками читання.</p>
22	Вправа «Підступна вежа»	10 хв	<p>Тренер пропонує учасникам звести вежу, складаючи цеглинки вузьким боком до вузького. Тренер пропонує учасникам звести таку ж вежу недомінуючою рукою. Далі пропонуються ускладнення:</p> <ul style="list-style-type: none"> - побудувати вежу з заплющеними очима; - побудувати вежу за 15 секунд; - побудувати вежу в парах, ставлячи цеглинки по черзі/не домовляючись один з одним. <p>Тренер задає питання відповідно до ситуації щодо стратегії, складностей, взаємодії під час виконання вправи.</p> <p>Після завершення вправи тренер пропонує переглянути відео «Tricky tower» із сайту the LEGO Foundation (доступ надано у ресурсному пакеті тренера), який демонструє різні варіанти цієї вправи.</p>	<p>Дані вправи допомагають розвивати у дітей уміння взаємодіяти в парі/групі/команді, домовлятися, цілеспрямованість, уміння справлятися з невдачами, вирішувати проблемні завдання. Також ці вправи впливають на розвиток психічних процесів (увага, пам'ять, концентрація, мислення...)</p>
23	Відеовправа	10 хв	<p>Тренер пропонує переглянути відео вправи «Tactile exercise» із сайту the LEGO Foundation та виконати її в парах після перегляду.</p>	

24	Вправа «Запам'ятайки»	10 хв	<p>Тренер пропонує учасникам подивитися на модель, яку він зараз побудує, і відтворити її після команди «Почали!». Тренер будує просту модель з трьох цеглинок (світлофор), демонструє учасникам дану модель протягом 5 секунд, а потім ховає її. Дає команду «Почали!». Після того, як учасники побудували модель, тренер пропонує порівняти моделі учасників один з одним і з власною, визначити чим вони схожі і чим відрізняються.</p> <p><u>Тренер задає запитання учасникам:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - яким чином вони запам'ятовували порядок розташування цеглинок? - якими іншими способами можна запам'ятати? - чи всі учасники починали роботу за командою? <p>Тренер ускладнює завдання збільшуючи кількість цеглинок та змінюючи їхнє розташування.</p> <p>Тренер пропонує наступне завдання: відтворити іншу модель з трьох цеглинок, але перед командою «Почали!» тренер задає відволікаючі питання:</p> <p>Що цікавого ви бачили по дорозі до школи? Яка погода була по дорозі до школи? Тощо.</p> <p>Після цього тренер віддає ініціативу учасникам, пропонуючи комусь з них стати ведучим, запропонувати свій варіант вправи і провести її для присутніх.</p>	<p>Дана вправа спрямована на розвиток психічних процесів, а також на розвиток самоконтролю, оперативної пам'яті, ментальної гнучкості (детальний опис надано у додатку 3 до тренінгу).</p> <p>Пропонуючи цю вправу учасникам варто пам'ятати про «правило легкого старту» - від простого до складного.</p>
25	Вправа «Математичний ланцюжок»	5 хв	<p>Тренер пропонує учасникам порахувати усі цеглинки один за одним. Тренер ускладнює завдання:</p> <ul style="list-style-type: none"> - порахувати двійками; - порахувати, пропускаючи жовті цеглинки; - порахувати у зворотному порядку; - порахувати десятками; <p>Тренер розподіляє учасників на групи, пропонує скласти ланцюжок, де друга цеглинка буде жовтого кольору, п'ята – зеленого кольору, дев'ята – червоного кольору тощо.</p>	<p>Дані вправи розвивають уміння взаємодіяти у групі, домовлятися, швидко реагувати на виклики, які постійно змінюються, а також бути уважними, не відволікатися, зосереджуватися на виконанні завдань.</p>

26	Вправа «Говоримо і будуємо»	5 хв	Тренер пропонує учасникам об'єднатися в групи та за відведений час згадати найбільшу кількість слів, які пишуться з апострофом. Один учасник команди записує слова, а решта – називають та будують башту, де одна цеглинка відповідає одному слову. По закінченню часу учасники визначають у якої команди найвища башта. Учасникам пропонується перевірити правильність написаних слів, за кожне неправильне слово з башти знімається одна цеглинка. Варіантами вправи можуть бути поняття, терміни з різних тем (назви водойм, назви країн, шкільне приладдя, літературні твори, предмети побуту, орфографія, частини мови тощо).	Дана вправа розвиває вміння використовувати раніше набутий досвід і знання, спілкуватись і домовлятись з однолітками, швидко реагувати на виклики, що постійно змінюються, з упевненістю братися за нові завдання, бути уважним і не відволікатися.
27	Вправа «Найвища вежа»	10 хв	Тренер пропонує кожній команді побудувати найвищу вежу за умови, що кожен учасник по черзі сам ставить свої цеглинки. Час на виконання цієї вправи - 3 хвилини. Після завершення будівництва веж учасники знаходять найвищу башту, але вправа продовжується далі і учасникам пропонується перейти до башти іншої команди (рух за годинниковою стрілкою). Піднімається вітер і учасники починають дмухати на башти. Далі учасники переходять до наступної команди – починається дощ (<i>учасники плескають у долоні</i>). Переходять до наступної вежі - посипав град (<i>учасники тупають ногами</i>). Ще один перехід – дощ і град одночасно (<i>тупають ногами і плескають в долоні</i>). Команди повертаються до своїх веж і знову порівнюють їхню висоту.	Вправа на командну взаємодію, на розвиток рухової координації, психофізичне розвантаження, залучення учасників до рухової активності.
28	Вправа «Зведи накриваючи»	5 хв	Тренер пропонує учасникам об'єднатися в пари або команди. Учасники отримують по одному гральному кубіку на кожную команду. <i>Тренер пояснює правила гри:</i> учасники по черзі кидають кубик, число, яке випадає, означає кількість штирів, які учасник повинен накрити, для того, щоб поставити наступну цеглинку. Тренер звертає увагу на те, що п'ять штирів накрити неможливо і пропонує придумати завдання, яке треба виконати, якщо випаде число 5. Учасники будують вежу якомога вправніше, щоб вона не впала.	Дана вправа розвиває вміння спільно або самостійно працювати над завданнями, вирішувати проблемні завдання, брати відповідальність

29	Вправа «Збудуй міст»	15 хв	<p>Тренер розпочинає дане завдання з обговорення поняття «міст». Які функції він виконує? Далі тренер пропонує учасникам об'єднатися в команди і побудувати міст через «річку» (річкою може бути аркуш паперу, картону, тканина).</p> <p>Тренер ускладнює завдання пропонуючи додаткові умови:</p> <ul style="list-style-type: none"> - під мостом повинен вільно пропливати корабель (кораблем може бути будь-який предмет); - по мосту має вільно проїхати вантажівка - на міст має вільно зайти і пройти людина - перевірити міст на міцність, пропонуючи свої варіанти. <p>Якщо міст не відповідає даним критеріям, учасникам пропонується оцінити та удосконалити його.</p> <p>Учасникам пропонується згадати казки, оповідання, мультфільми, де зустрічаються мости та пригадати, які події пов'язані з цими мостами.</p> <p>Тренер пропонує учасникам придумати власну історію, у якій зустрічатиметься даний міст.</p> <p>Тренер пропонує пригадати нещодавно прочитану казку чи оповідання та «вписати» в цю історію міст.</p>	<p>Дана вправа спрямована на вміння працювати в команді, розвиток ініціативності, вміння креативно підходити до вирішення проблемних завдань, робити свідомий вибір і приймати рішення, з упевненістю братися за нові завдання, застосовувати раніше вивчене, вміння презентувати власне рішення, описувати і пояснювати.</p>
30	Вправа «Перетворення» «Баланс»	5 хв	<p>Тренер пропонує учасникам взяти башточку з шести цеглинок і стати у коло. Тренер пропонує обрати одну цеглинку і розмістити її на своєму тілі відповідно до названого казкового героя/тварини/професії. Наприклад: принцеса – на голову, чапля – на коліно, верблюд – на спину тощо. Учасники заохочуються до пропонування своїх варіантів, при цьому обов'язковою умовою є утримання рівноваги. Як ускладнення учасникам пропонується розташувати якомога більше цеглинок на різних частинах тіла, утримуючи баланс.</p>	<p>Дана вправа спрямована на розвиток рухової координації, психофізичне розвантаження, залучення учасників до рухової активності, а також на розвиток уваги, уваги.</p>
31	Вправа «Візерунки»	10 хв	<p>Тренер спільно з учасниками викладають однакову послідовність цеглинок. <u>Тренер запитує в учасників:</u> Як би ви продовжили дану послідовність? На що вона схожа? Що вона нагадує?</p>	<p>Дана вправа спрямована на розвиток уваги, уміння експериментувати, генерувати нові ідеї, уміння працювати в парах та</p>

			Тренер пропонує учасникам згадати, які і де вони зустрічали візерунки. Після цього за кожною цеглинкою у візерунку закріплюється певний рух або звук. Учасники вправляються у «відтворенні» візерунку. Тренер пропонує учасникам об'єднатися в пари або малі групи і створити свій повторюваний візерунок. Після цього учасники презентують «мелодію» свого візерунку.	групах.
32	Дизайнери власних вправ	40 хв	Тренер пропонує учасникам об'єднатися в команди по 4 (за кольором цукерок). Кожній команді пропонується за 10 хв. придумати власну вправу з «Шістьма цеглинками». Після цього тренер пропонує командам учасникам провести ці вправи з аудиторією. Після завершення даного етапу кожен учасник обирає одну цеглинку, якою буде голосувати за вправу, яка найбільше сподобалася. Після голосування учасники мають обґрунтувати свій вибір.	
33	Гра «Перетворю- ємо букви і цифри»	20 хв	Учасникам пропонується визначити першу букву свого імені, та створити її з цеглинок та згадати свої якості, які починаються на цю букву і розказати про них сусіду праворуч (робота в парах). Далі тренер пропонує перетворити створену букву на будь-що інше, додаючи до цієї букви ще деталі. Потім тренер пропонує вгадати ці предмети в парах, в команді. Далі тренер пропонує згадати дату свого народження. Якщо це двозначне число, то необхідно знайти суму двох цифр, щоб отримати однозначне число. Після цього учасникам пропонується створити об'ємну модель числа. Далі тренер пропонує «оживити» модель і створити з неї улюбленого героя мультфільму, фільму, казки. Далі учасники практикуються у постановці відкритих питань один одному стосовно створених персонажів.	Учасники використовують у своїй роботі LEGO System Слайд №56
34	Мільйон цікавих запитань	15 хв	Тренер просить учасників пригадати В чому різниця монологу і діалогу? Який спосіб спілкування повинен використовувати педагог? Чим відрізняються закриті і відкриті запитання? Чому важливо задавати відкриті запитання?	Слайди №57-59

			<p>Саме відкриті запитання формують шлях думки дитини і змушують дитину думати, дитина самостійно шукає відповіді і звикає не очікувати готових рішень, а опирається на свій розум.</p> <p>Тренер пропонує змагання для команд в постановці відкритих запитань. Питання задають учасники стосовно одного будь-якого предмету.</p>	
35	Гра «День народження»	25 хв	<p>Тренер пропонує вгадати учасникам до якого свята представлені атрибути. (День народження)</p> <p>Учасники утворюють коло і під музику передають цеглинку, учасник, у якого залишилася в руках цеглинка, коли зупинилась музика, робить крок вперед і показує:</p> <ul style="list-style-type: none"> - як він радіє, коли в нього день народження, - як він приймає подарунки, - як він задуває свічки на торті, - як він зустрічає гостей, - як він дивується сюрпризам. <p>Тренер повідомляє, що сьогодні ми маємо змогу відсвяткувати день іменинника одразу для всіх. Тренер пропонує наступну вправу: коли тренер піднімає зелену цеглинку – крок вперед роблять учасники, що народилися весною і показують свою радість, решта учасників їм аплодує. <i>(Коли тренер показує жовту цеглинку, ті ж дії виконують учасники, що народилися влітку, помаранчеву цеглинку – восени, блакитну – взимку).</i></p> <p>Тренер цікавиться в учасників, що на їхню думку найсмачніше на День народження. (іменинний пиріг)</p> <p>Тренер пропонує учасникам взяти участь у флешмобі «Повар Булочка».</p> <p><u>Тренер задає учасникам запитання:</u></p> <p>Як можна розважатись на день народження? Як можуть відрізнятися розваги залежно від пори року, від віку іменинника? Що можна подарувати дитині на 1 рік, на 10 років? Які подарунки чекає мама на День народження? Бабуся?</p>	Використовувати мобільний телефон для прослуховування музики-кожен педагог має бути сучасним.

			<p>Якщо ми не маємо змоги зустрітися з іменником, як ми можемо його привітати?</p> <p>Тренер пропонує командам організувати день народження мами (друга, бабусі, брата, сестри або власне). А також підготувати подарунки, привітання, пригостання і розваги з використанням LEGO System.</p> <p>Після закінчення часу учасники презентують свої ідеї за допомогою LEGO System.</p>	
36	Вправа-рефлексія	10 хв	<p>Тренер пропонує учасникам поділитися своїми відкриттями, враженнями та думками від сьогоднішньої зустрічі, використовуючи два стікери різного кольору: на стікері одного кольору учасники пишуть три ключові речі/думки, що стали для них важливим відкриттям; на стікері іншого кольору – три ключові речі, які потребують часу для роздумів.</p> <p>Коли учасники дали відповіді, тренер пропонує знайти партнера та поділитися з ним своїми думками та питаннями і обмінятися стікерами. Потім учасники знаходять іншого партнера і продовжують обмінюватись думками та стікерами. Після обговорення стікери прикріплюють на ватман.</p>	Слайд №61
День 2				
1	Зворотній зв'язок щодо попереднього дня	15 хв	<p><u>Тренер ставить учасникам запитання, демонструючи цеглинки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - що було смачним? - що вразило? - що здивувало? - що було викликом? - що було емоційним? - чим би ви хотіли поділитися? 	
2	Ранкова вікторина	10 хв	<p>Тренер готує запитання для вікторини щодо подій минулого дня.</p> <p>Наприклад:</p> <ul style="list-style-type: none"> - яке хобі у Марії? - які дерева росли там, де ми робили зарядку? - скільки картин на вході до аудиторії? <p>Тощо.</p>	

3	Інтрига дня	10 хв	Тренер пропонує учасникам гру «Шифрувальники», зашифрувавши слово «Проект». Десятьом цеглинкам LEGO DUPLO присвоюється відповідна буква і цифра (кожна цифра – відповідь на математичний приклад, кожна буква – частина зашифрованого слова). Учасникам пропонується розв’язати приклади. Отримані відповіді учасники співвідносять з кольором цеглинки і дізнаються букву. З отриманих букв складають слово.	Слайд №65
4	Проектна робота	10 хв	<p>Тренер пропонує учасникам уявити собі таку організацію освітнього процесу, в якому не обмежені часом і простором діти і дорослі взаємодіють у спільній цікавій для всіх творчій діяльності, програму розгортання якої вони самі придумали і реалізують разом. В цій діяльності кожна дитина обирає для себе спосіб і темп дії, що відповідає її природі.</p> <p>Це проектна діяльність.</p> <p>Ключова ознака проектної діяльності-це пошук відповіді на проблемну ситуацію, значущу в дослідницькому плані.</p> <p>Проектна діяльність змінює позицію педагога з носія готових знань – на педагога-фасилітатора та активує його вміння ставити ключові запитання.</p> <p>Дитина займає активну позицію у пошуку та перетворенні інформації та взаємодії в команді.</p> <p>Який ви маєте досвід проектної діяльності?</p> <p>Назвіть 3 теми проектів, які б були цікаві дітям вашого закладу?</p>	Презентація слайдів проектної діяльності, слайди № 66-84
5	Робота в творчих студіях	30-40 хв	<p>Тренер об’єднує учасників у команди за допомогою чарівної торбинки. Кожен учасник достає з торбинки предмет, який вкаже йому на команду. Після розподілу команди працюють над створенням проектів відповідної теми, приділяючи увагу не тільки зовнішньому, а і внутрішньому наповненню.</p> <p>Теми для проектів:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Театр - Ігри - Я - учень - Осінь 	<p>Предмети для команди «Театр»: програмка, квиток, маска, афіша</p> <p>Предмети для команди «Ігри»: м’ячик, машинка, лялька</p> <p>Предмети для команди «Учень»: олівець, ручка, лінійка, пенал</p> <p>Предмети для команди «Осінь»: фрукти, овочі, листочки</p> <p>Предмети для команди «Батьківщина»: жовто-блакитні</p>

			<p>- Моя Батьківщина</p> <p>По закінченню тренер пропонує командам презентувати свої проекти.</p>	<p>стрічки, прапорці, калина.</p> <p>Тренер обирає теми, виходячи з їх актуальності.</p>
6	Несподіваний виклик	30 хв	<p>Тренер повідомляє учасникам несподівану новину: у зоопарку пропав слон. <u>Тренер задає питання:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - що ви знаєте про слона? - як і куди робітники зоопарку мають повідомити про зникнення слона? (тренер пропонує зробити телефон з LEGO і «повідомити» про зникнення слона) - хто буде шукати слона? Які інструменти знадобляться детективу у пошуках? Давайте зробимо лупу для детектива. (тренер пропонує порівняти учасникам свою лупу з лупою сусіда – знайти схоже та відмінне) - де знаходився слон у зоопарку? Як він зміг вийти з вольєру? Що могло статися з вольєром? Побудуйте вольєр, з якого зник слон. Дослідіть його за допомогою вашої лупи. - хто допомагає детективам знаходити те, що зникло? У кого гарний нюх, хто може взяти слід? Давайте зробимо детективам пухнастого помічника (учасники роблять песиків, обговорюють їх у парах) <p>Тренер пропонує учасникам знайти слона. Для цього учасники складають пазли-букви і створюють з них слово СЛОН.</p>	Слайди №86-90
7	Організаційні питання	30 хв	<p>Тренер розповідає учасникам про те, що усі ресурси, необхідні для роботи, знаходяться на блозі проекту. Тренер організовує онлайн підключення до блогу та показує як користуватися даним ресурсом. Розповідає про спільноту на Facebook. Тренер ознайомлює учасників з наступними кроками:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ознайомитись з ресурсними матеріалами - приєднатися до спільноти на Facebook - провести тренінг для педагогів початкової школи - зробити фотозвіт та розмістити його на сторінці на Facebook - проблемні запитання і рефлексію після тренінгу адресувати 	

			<p>регіональному координатору.</p> <p>Важливо! Тренер наголошує, що LEGO належить дітям, воно має бути у вільному доступі для дітей закладу, а не зберігатися у когось вдома. Підкреслює, що комплекти «Шість цеглинок» - це окремий інструмент, він має зберігатися окремо і для зручності використання його зберігають башточками. Тренер відповідає на актуальні запитання учасників.</p>	
8	Слайд-шоу «У нас все вийде!»	5 хв	Тренер пропонує учасникам переглянути слайд-шоу з цікавих, яскравих, надихаючих моментів тренінгу.	
9	Рефлексія. Підведення підсумків.	15 хв	<p>Тренер каже, що кожна дорога починається з першого кроку і зі слова «так» самому собі. Готового шляху немає-він з'явиться в нас під ногами, коли ми почнемо рух вперед. І якщо в нас є ідея і поки що ми небачимо можливостей-треба починати рух і можливості почнуть з'являтися!</p> <p>Тренер пропонує учасникам стати разом і зробити фотографію нашого першого кроку.</p>	

Проект

«Мій день в школі»

Мета проекту: розвивати ініціативність, креативність, уміння генерувати креативні ідеї, нестандартні рішення, уміння керувати емоціями, здатність до співпраці в команді.

1 крок. Запитання до теми школи. Зробити підводку до того, як проходить день учня в школі.

2 крок. Об'єднати учасників у групи відповідно до предметів, які вони витягнуть зі шкільного портфеля (олівці, ручки, лінійки, ластики...). Групи називаються згідно спрямованості:

- LEGO студія (відтворення за допомогою LEGO),
- Арт студія (малювання),
- Дизайн студія (створення колажу),
- Інфо студія (пошук інформації)
- Schoolnewsstudio (репортаж/інтерв'ю з учительської/кабінету директора)

3 крок. Кожна група виконує завдання за 10-15 хвилин.

4 крок. Презентація своїх проектів.