# Министерство общего и профессионального образования РО

# ГБУ ДПО РО «Ростовский институт повышения квалификации и профессионально переподготовки работников образования»

# Управление образования Администрации города Новочеркасска

# Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

# детский сад № 55

# МАСТЕР-КЛАСС

**«Использование игрового набора Фребеля в специально-организованной и совместной деятельности с детьми ТНР»**

*(В рамках проведения регионального методического семинара по проблеме «Психолого-педагогическое сопровождение детей с ТНР в процессе реализации современных образовательных программ и технологий»)*

Подготовила:

воспитатель

Голубович Е.М.

г. Новочеркасск

2019 г

**Цель**: познакомить слушателей мастер-класса с использованием игрового набора «Дары Фрёбеля», в работе с детьми с ТНР

**Задачи:** знакомство с игровым набором «Дары Фрёбеля» через выполнение заданий образовательных областей:

«Познавательное развитие»;

«Речевое развитие»;

«Физическое развитие»;

«Художественно-эстетическое развитие».

***Содержание:***

Вступление педагога

Игра «Дорожное движение»

Игра «Туристический автобус»

Игра «На лугу»

Игра «Экскурсия в музей»

Игра «Морские обитатели»

Игра «Ловец жемчуга»

Игра «Итальянское кафе»

Игра «Пир на весь мир»

Заключение.

***Материалы и оборудование:***

Игровой набор «Дары Фрёбеля» (14 модулей).

Комплект методических пособий по работе с игровым набором.

Столы и стулья по количеству участников.

Одноразовые тарелочки для раздачи материала.

Столики для модулей и предметов.

Карточки с методическими рекомендациями к играм.

 **Вступление педагога**

Участники сидят в помещении на стульях за столами.

- В соответствии с ФГОС образовательный процесс должен строиться на адекватных возрасту формах работы с детьми. А основной формой работы с детьми дошкольного возраста и ведущим видом деятельности для них является **игра.** Любая правильно организованная игра позволяет решать задачи развития речевых навыков, но существуют и специальные игры, способствующие развитию того или иного элемента общения. Именно такими играми, по моему мнению, являются «Дары Фребеля», которые я использую для успешного решения задач адаптированной образовательной программы для детей с ТНР в своей работе.

 Современный игровой набор «Дары Фрёбеля» представляет систему из 14 модулей, составленный из основных геометрических форм:

Шара (ПОКАЗ);

Куба;

Цилиндра.

- Игровой набор «Дары Фрёбеля» обеспечивает психолого-педагогические условия для реализации программы дошкольного образования и применяется в таких областях, как:

«Социально-коммуникативное развитие».

«Познавательное развитие».

«Речевое развитие».

«Физическое развитие».

«Художественно-эстетическое развитие».

Модуль 1 – «Шерстяные мячики» (8 разноцветных). (Показ. )

Модуль 2 – «Основные тела» (куб, цилиндр, шар).

Модуль 3 – «Куб из кубиков» (8 кубиков).

Модуль 4 – «Куб из брусков» (8 брусков).

Модуль 5 – «Кубики и призмы».

Модуль 6 – «Кубики, столбики, кирпичики».

Модуль 7 – «Цветные фигуры» (круг, полукруг, треугольник, квадрат).

Модуль 8 – «Палочки» (деревянные палочки разной длины, шести цветов и неокрашенные).

Модуль 9 – «Кольца и полукольца» (малые, средние, большие).

Модуль 10 – «Фишки» - (восьми цветов и неокрашенные-точки).

Модуль11 (J1) – «Цветные тела» (цветные геометрические фигуры: куб, шар, цилиндр)

Модуль12 (J2) – “Мозайка. Шнуровка» (мозаичное поле, фишки и шнурки 6 цветов)

Модуль13 (5B) - «Башенки» (полуцилиндры, кубы, треугольные призмы)

Модуль14(5P) – «Арки и цифры» (разрезанные цилиндры, кубики с цифрами…)

(На столике стоят разные предметы. )

Сейчас я хотела бы наглядно показать вам как я применяю «Дары» в своей работе.

- Уважаемые участники, вы сейчас – дети, и мы с вами отправляемся в увлекательное путешествие.

- Для того, чтобы отправиться в путешествие, нам необходимо вспомнить о правилах дорожного движения.

**Игра «Дорожное движение»** (социально-коммуникативное развитие)

***Решаемые задачи:*** усвоение норм, принятых в обществе, формирование безопасного поведения на улице и в транспорте, первичных представлений об объектах окружающего мира.

***Интеграция с образовательными областями:*** «Познавательное развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Речевое развитие»

***Материал:*** наборы № 1,2

***Описание игры:*** воспитатель рассказывает участникам о способах безопасного поведения на дороге и предлагает стать участником дорожного движения. Машиной служит шар из набора №2. Участники садятся в круг за столом или на полу и передают «машину» из рук в руки. «Машина» должна издавать звук мотора, поэтому игрок, в чьих руках оказывается шар, должен говорить «Р-р-р». Но машина может и тормозить, тогда надо говорить «И-и-и-к-к». Первый круг игроки перекатывают шар друг другу, издавая звук мотора. В дальнейшем правила усложняются. Педагог делает из набора №1 «светофор», и «машина» может ехать только на разрешающий сигнал «светофора». Участник, который ошибся, выбывает из игры.

**Игра «Туристический автобус»** (познавательное развитие)

***Решаемые задачи:***развитие сенсорных навыков и познавательно-исследовательской деятельности; развитие элементарных математических представлений; расширение кругозора; развитие познавательной активности, любознательности, формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками.

***Интеграция с образовательными областями*:** «Социально-коммуникативное развитие»

***Материал***: наборы № 7,8,9

 ***Описание игры*:** ведущий обращает внимание играющих на то, что важным правилом безопасности в путешествии является точное запоминание номера транспорта, на котором путешествуешь, и места, где ты сидишь в этом транспорте. Игровое действие – рассадить «пассажиров» в «автобусе» на свои места. Для этого участники разбиваются на пары и садятся спиной друг к другу. Один игрок выкладывает шесть разных фигур – «пассажиров автобуса» - попарно в три ряда (или пользуется готовой карточкой). Далее он сообщает своему партнеру по игре, что за «пассажиры» (какие фигуры) путешествуют в автобусе. Второй ребенок выбирает из набора именно этих «пассажиров» и далее следует инструкции партнера. Например: «Пассажир «красный треугольник» сидит в первом ряду слева». Участник №2 раздает всем участникам игры фишки – билеты. После того как все участники будут рассажены, происходит проверка билетов.

**Игра «На лугу»** (познавательное развитие)

***Решаемые задачи****:* формирование представлений о разнообразии мира природы, расширение кругозора, обучение умению выразительно передавать образы окружающего мира; развитие общения со сверстниками, воображения, реализация самостоятельной творческой деятельности.

***Интеграция с образовательными областями***: «Социально-коммуникативное развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Речевое развитие»

***Материал:*** наборы № 7,8,9,10

***Описание игры****:* ведущий оповещает «пассажиров автобуса» о том, что они совершают первую остановку, и она называется «Луг». В начале игры необходимо узнать у участников, что такое луг, что на нем растет и живет, кого еще можно встретить на лугу. Ведущий предлагает игрокам «поселить» на лугу его обитателей, собранных из наборов, но с одним условием: кого поселить, дети узнают по «телефону». Участники становятся в шеренгу, ведущий шепчет ближайшему к нему участнику название животного. Участники игры передают его по цепочке. Последний в цепочке ребенок выкладывает это животное из деталей наборов. Так происходит, пока не останется один участник. Затем все участники создают одну композицию и обсуждают, это ли животное просил «посетить» на лугу ведущий.

**Игра «Экскурсия в музей»** (речевое развитие)

***Решаемые задачи:*** развитие связной монологической речи, активного словаря, развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации, формирование первичных представлений о социокультурных ценностях нашего народа и общечеловеческих ценностях.

***Интеграция с образовательными областями*** : «Социально-коммуникативное развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Познавательное развитие».

***Материал:*** наборы № 2, 3, 4, 5, 5в, 5р, 6, 7, 8, 9, 10, jl , j2

***Описание игры*:** ведущий сообщает, что следующая остановка «Музей» и дает краткое описание музею и его назначени. Ведущий предлагает участникам организовать свой музей и провести по нему экскурсию. Для этого игроки сначала создают из наборов экспонаты (картины, скульптуры) и дают им названия, затем организуют музей и по очереди проводят в нем экскурсии, стараясь придумать историю экспоната.

**Игра «Морские обитатели»** (познавательное развитие)

***Решаемые задачи:*** формирование представлений о разнообразии мира природы, расширение кругозора, знакомство с основами композиции; обучение умению выразительно передавать образы окружающего мира; развитие общения со сверстниками, воображения, реализация самостоятельной творческой деятельности.

***Интеграция с образовательными областями:*** «Социально-коммуникативное развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Речевое развитие».

***Материал***: наборы№ 7, 8, 9, 10

***Описание игры***: ведущий предлагает всем участникам сделать остановку в морских глубинах. Во время предварительной работы участники делают основу (схему) – аппликацию «Подводный мир». Участники могут разложить свои аппликации на одном столе, объединив их в «море», и «поселить» в нем разных морских обитателей (сконструировать их из набора). Каждому участнику предлогается рассказать о своем подводном жителе, а наиболее сильному участнику рассказать о всех «морских обитателях».

**Игра «Итальянское кафе»** (социально-коммуникативное)

***Решаемые задачи:*** формирование позитивных установок к различным видам труда и творчества, первичных представлений о социокультурных ценностях нашего народа, отечественных традициях; развития творческой активности; реализация самостоятельной конструктивной деятельности.

***Интеграция образовательных областей:*** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие»

Материал: наборы № 7, 8, 9, 10, jl , j2

***Описание игры:*** ведущий узнает у участников, не проголодались ли они за время путешествия, и предлогает перекусить в каком либо кафе. Ведущий рассказывает участникам про кухни народов мира. Уточняет, какие блюда народов мира они знают, и приглашает всех в «итальянскую пиццери».

Основные блюда итальянской кухни («рецепты») даны на карточке («меню: паста, салат, пицца). В соответствии с «рецептами» игроки, используя наборы, готовят блюда итальянской кухни. Участники делятся на посетителей и его работников (официантов и поваров).

Ведущий сообщает участникам об окончании «путешествия». Обращает внимание слушателей на наборы для младшего возраста, рассказывает о их применении.

**Заключение.**

- Как вы смогли заметить игровой набор «Дары Фребеля» универсален. За это небольшое время нашего путешествия мы прошлись по всем образовательным областям развития детей. Особо хочу отметить речевое развитие - здесь возможности «Даров Фребеля» очень разнообразны. Проходят по всем играм красной нитью.

«Дары» дают большую возможность для педагога, так как мы можем его применять как часть любого занятия, так и объединить в одно интегрированное действие, на котором вы сегодня присутствовали.

- Все вы славно потрудились

Хорошо подзарядились.

Как? И во что с детьми играть?

- Можно в садике узнать!

**Примечание.**

***Игра «Дорожное движение»***

Движеньем полон город: бегут машины в ряд.

Цветные светофоры и день, и ночь горят.

Шагая осторожно, за улицей следи –

И только там, где можно, ее переходи!

 (С. Михалков, «Шагая осторожно» (отрывок))

***Игра «Туристический автобус»***

Улыбается водитель:

- Проходите! Проходите!

У окошка место есть,

Не желаете присесть?

 (О. Сапожников)

***Игра «На лугу» - физминутка***

Вышли уточки на луг, кря-кря-кря! *(идут по кругу)*

Пролетел веселый жук, ж-ж-ж! *(машут руками как крыльями)*

Гуси шеи выгибают, га-га-га! *(круговые движения головой)*

Клювом перья расправляют. *(повороты туловища влево-вправо)*

Ветер ветки раскачал. *(качают поднятыми руками)*

Шарик тоже зарычал, р-р-р! *(руки на поясе, наклон вперед)*

Зашептал в воде камыш, ш-ш-ш! *(подняли руки вверх, потянулись)*

И опять настала тишь, ш-ш-ш.

 (В. Ковалько)

***Игра «Морские обитатели»***

Про подводные глубины посмотрела я в кино:

В батискафе опустились ихтиологи на дно.

 Впереди большого ската наблюдает командир:

В небольшой иллюминатор, виден вес подводный мир.

Словно жизнь на миг заснула в океанской глубине.

Вот зубастая акула с батискафом наравне.

Всюду – красные кораллы, очень тихо и темно.

Много нового узнала я из этого кино!

 (А. Парошин, «Подводный мир»)