

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 55

МАСТЕР-КЛАСС

**«Использование игрового набора Фребеля
в специально-организованной и совместной
деятельности для решения задач речевого
развития детей с ОНР»**

*(в рамках проведения Всероссийского семинара-совещания по проблеме
«Совершенствование профессиональной компетентности педагогов ДОУ по
реализации образовательной области «Речевое развитие» и обучение
родному языку в условиях реализации государственной программы РФ
«Развитие образования»)*

Подготовила:
Воспитатель Голубович Е.М.

г. Новочеркасск
август 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.

Стол и стулья по количеству участников.

Одноразовые тарелочки для раздачи материала.

Столики для модулей и предметов.

Карточки с методическими рекомендациями к играм.

Ход мастер-класса:

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 Фрёбеля», которые я использую для успешного решения задач адаптированной образовательной программы для детей с ТНР в своей работе.

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».

Современный набор Фребеля состоит из 14 модулей:

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).

Модуль 11 (J1) – «Цветные тела» (цветные геометрические фигуры: куб, шар, цилиндр)

Модуль 12 (J2) – «Мозайка. Шнуровка» (мозаичное поле, фишки и шнурки 6 цветов)

Модуль 13 (5B) - «Башенки» (полуцилиндры, кубы, треугольные призмы)

Модуль 14 (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»

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»

Описание игры: воспитатель 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»

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».

Описание игры: ведущий сообщает, что следующая остановка «Музей» и дает краткое описание музея и его назначению. 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».

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 предлагается 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»

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

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 «путешествия» о том, что путешествие окончено. Обращает внимание слушателей на наборы для младшего возраста, рассказывает об их применении.

Как вы смогли заметить игровой набор «Дары Фребеля» универсален. За небольшое время нашего путешествия мы прошли 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!

Спасибо за внимание! Желаю вам творческих успехов!

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»)