**Методическая разработка мастер – класс**

**Дары Фрёбеля в интеллектуальном развитии детей**

**старшего дошкольного возраста**

воспитатель высшей категории

Спиридонова О.В.

2019 год

**Тема: «Дары Фрёбеля в интеллектуальном развитии детей**

**старшего дошкольного возраста»**

**Цель:** Представление опыта работы по **использованию игрового набора**

**«Дары Фрёбеля»** в образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста

**Задачи:**

* познакомить педагогов с теоретическими основами педагогики Фридриха Фрёбеля;
* сформировать представление о возможностях применения игрового набора «Дары Фребеля» при организации образовательного процесса в соответствии с ФГОС ДО;
* вызвать у педагогов интерес к игровой технологии и желание развивать свой творческий потенциал; развивать творческую активность педагогов;
* показать практическое применение игрового набора «Дары Фрёбеля» в образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста.

**Методы:**

* Игровой (дидактические игры).
* Наглядный (рассматривание дидактических пособий, предметов).
* Практический – показ способов действия с предметами, эксперимент.

**Ожидаемый результат:**

Сформированность умений педагогов по созданию условий для организации как совместной деятельности взрослого и детей, так и самостоятельной игровой, продуктивной и познавательно-исследовательской деятельности детей.

**Формы организации:**

* групповая;
* подгрупповая.

**Содержание:**

**I часть теоретическая**

В соответствии с ФГОС ДО образовательный процесс должен строиться на эффективных формах работы с детьми дошкольного возраста. А основной формой работы с детьми дошкольного возраста и ведущим видом деятельности для них является игра. Успешному решению задач по реализации образовательной программы дошкольного образования является развивающая технология **«Дары Фрёбеля»**, в основе которой лежит игра:

1. игры дают возможность решать различные педагогические задачи в игровой форме, наиболее доступной для дошкольников;
2. используя игры можно добиться более прочных и осознанных знаний, умений и навыков;
3. игры развивают детское воображение и создают хорошее настроение.

**Слайд №1**. Первым, кто рассмотрел игру как ведущим видом деятельности в развитии детей дошкольного возраста, был известный немецкий педагог XIX века Фридрих Вильгельм Август Фрёбель.

**Слайд №2** Этот немецкий педагог 19 века не только придумал сам термин «детский сад», но и привлек внимание общественности к необходимости заниматься с детьми дошкольного возраста. Фребель изобрел систему раннего развития, основанную на «шести дарах», которые впоследствии получили его имя. Ядром системы была игра, которую Фребель называл языком ребенка, дающим представление о том, что «лежит у него на душе, чем занята голова, чего хотят руки и ноги».

**Дары Фрёбеля –** является эффективной технологией по развитию интеллектуальных, познавательных, игровых способностей через игровую деятельность.

Этот набор учебных материалов называется«дарами». «Дары» являются символическими элементами Вселенной, составленные из основных геометрических форм: шара, куба, цилиндра.

**Описание и технические характеристики:**

Игровой набор «Дары Фрёбеля» изготовлен из качественного натурального материала (дерева и хлопка).

**«Шесть даров Фридриха Фрёбеля»:**

**Первый дар:** «Шерстяные мячики» мячи разного цвета на ниточках,

**Второй дар:**«Основные тела» небольшие деревянные шарик, кубик и цилиндр одинакового диаметра для освоения формы предметов;

**Третий дар:**«Куб из кубиков» кубик, который был разделен на восемь кубиков. Это помогало понимать детям понятия «целое», «половина», «четверть» и т.д.

**Четвертый дар:** «Куб из брусков» кубик, но разделенный на восемь пластин (способствовало развитию у детей строительных способностей);

**Пятый дар:**«Кубики и призмы» куб, разделенный на 27 мелких кубиков, причем девять из них разделены на более мелкие части.

**Шестой дар:**«Кубики, столбики, кирпичики» кубик, состоящий из 27 кубиков, 7 из которых разделены на мелкие части.

**Игровой набор "Дары Фрёбеля"** - это уникальный комплекс обучающих материалов, созданный для развития и воспитания личности. Возможности комплекта способствуют развитию физических, интеллектуальных и индивидуальных качеств ребенка. Работа с комплектом создает условия для организации как совместной деятельности взрослого и ребенка, так и самостоятельно-игровой, продуктивной и познавательно-исследовательской деятельности.

**Слайды**

**Задачи игрового набора «Дары Фрёбеля»:**

Дети, играя знакомятся с геометрическими фигурами, телами, числами, учатся сортировать, классифицировать, сравнивать, складывать, составлять последовательности.

При использовании дидактического материала «Дары Фребеля», у детей развиваются социальные и коммуникативные умения, мелкая моторика, познавательно-исследовательская деятельность и логические способности; формируются элементарные математические умения, развивается пространственное мышление, сенсорное восприятие, творческие способности, развитие речи.

Ребята с большим интересом и с удовольствием играют с игровым пособием «Дары Фрёбеля», создают композиции, придумывают сюжеты и обыгрывают знакомые сказки, развивая творческие способности.

**II часть практическая**

**Уважаемые коллеги, предлагаю вам отправиться в путешествие, в игровую страну *«Даров Фребеля»*.**

1. **Игра «Автобус».**

Мы отправляемся в путешествие на автобусе.

*Улыбается водитель:*

*- Проходите! Проходите!*

*У окошка место есть,*

*Не желаете присесть?*

*На нашем автобусе*

*Полоски, как на глобусе!*

*Мы объедем целый свет!*

*Вы садитесь или нет?*

На каждом столе участников лежит на углу справа белый лист и стоит тарелочка с цветными фигурками различными.

**Послушайте задание**: каждая команда, сидящая за столом вместе должна рассадить «пассажиров» - фигурки из тарелочки- в «автобусе» - на белом листе. Я буду называть, куда класть фигурку - рассаживать «пассажиров», а вы сообща будете выполнять. Положите на середине стола белый лист горизонтально - это автобус. Приготовьте тарелочки с фигурками…Внимание! В автобусе будет 3 ряда: нижний, средний, верхний. **– Задание понятно?...**

**Слушайте инструкцию:** пассажир «красный треугольник» сидит в нижнем ряду слева… (дать время).

- Пассажир «жёлтый полукруг» сидит в среднем ряду справа……

- Пассажир «зелёное кольцо» сидит в верхнем ряду слева……

- Пассажир «синий квадрат» сидит в среднем ряду слева……

- Пассажир «фиолетовое полукольцо» сидит в верхнем ряду справа……

- Пассажир «белый круг» сидит в нижнем ряду справа……

- Все справились? Проверим!...

**-А эта игра что развивает? *(Сенсорные и познавательно-исследовательской деятельности навыки, ЭМП, расширяет кругозор; познавательную активность, готовность к совместной деятельности со сверстниками. )***

- Какими предметами можно дома заменить геометрические фигурки*? (цветными пуговицами, нитками, безопасными скрепками…)*

- Вы **ЗАМЕЧАТЕЛЬНО** рассадили всех «пассажиров»!

1. ***«БОЛЬШАЯ СТИРКА»***

Постираем в ванночке Рубашечку для Анечки,

Платьице для Олечки,

Трусики для Колечки,

Кофточку Мариночке,

Платочек для Ириночки. *(Г. Лагздынь)*

Предлагаю поделиться на команды:

1. *«Старушки-постирушки»*
2. *«Еноты-полоскуны»*: кто больше *«постирает белья»* *(выстроит цепочку длиннее)*.

Описание игры:

Педагог выкладывает на столе несколько веревок, на которых будет сушиться *«белье»*. Затем он выкладывает *«рубашку»* из четырех фигур *(****наборы № 7****, 8, 9, 10)* и говорит, что все последующие *«вещи»* должны отличаться от предыдущей одной деталью *(по форме, размеру или цвету)*. Например, синий *«рукав рубашки»* меняется на рукав другого цвета, или размера, или формы. Педагогам предлагается *«вывесить свое белье»*.

**Задача - составить длинную цепочку и не ошибиться, при этом запрещено менять только что измененную деталь.**

**3. Игра «Капризная принцесса».**

- Наш автобус привёз нас в королевство капризной Принцессы.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Капризная Принцесса сказала - Я хочу подснежников зимою.  Я щедро заплачу!* | *Все развели руками - цветов зимою нет, взамен ей предложили искусственный букет.* | *Капризная принцесса в смятенье и в слезах, дрожит от возмущенья корона в волосах.* | *- Я к розовому платью подснежники хочу, изысканный букетик я приколю к плечу.* |

- «Жила-была Принцесса. Очень капризная. Захотелось ей подснежников. Но зимой подснежников не было. И объявила Принцесса: «Кто соберёт для меня больше всех цветов, того щедро награжу. Но цветы должны быть собраны в специальные букеты».

**- Послушайте задание:** Каждая команда составит специальный букет из трёх «цветков» - фигур. Все три фигуры должны быть одинаковыми или разными по двум признакам, по цвету и форме. *Например, ПОКАЗ.*

- Как только вы составите специальный букет, скажите вслух «букет», и я подойду к вам. - **Задание понятно?...**

**-**Кто желает, расскажите про свой специальный букет?

**- Что развивает эта игра? *(сенсорные и познавательно-исследовательской деятельности навыки, ЭМП, расширяет кругозор; восприятие, мышление, воображение, внимание, память, самостоятельную творческую деятельность).***

*-*По какому ещё признаку можно сложить букет?..... (*размер).*

- Какие **КРАСИВЫЕ** букеты вы сделали! Подарите их Принцессе, сложив обратно в тарелочки.

**4. Игра «Волшебная змея».**

Положить на первый стол наборы для нанизывания.

- К сожалению, наше путешествие подходит к завершению, и пора отправляться в обратный путь. Для того, чтобы вернуться в детский сад, нам предстоит преодолеть небольшое препятствие – встретиться с волшебной змеёй.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Однажды я увидел  Змея И сам себе задал вопрос:* | *Где У него кончается Шея И начинается Хвост?* | *Рyлеткой я измерил Змея.  Ответ Был абсолютно прост:* | *Где У него кончается Шея, Там начинается Хвост.* |

Я держу длинную верёвку с узелком на конце с одной любой нанизанной деталью.

- Начну я, а вы запоминайте слова и действия: «Я змея, змея, змея! Я ползу, ползу, ползу! –Я отдаю верёвку с деталью (головой) следующему игроку (показ) и спрашиваю: «Хочешь стать моим хвостом?» - игрок отвечает: «Да хочу. Я хочу стать хвостом (и добавляет любое слово, не связанное ни с цветом, ни с фигурой, которое обозначает признак) - ***длинной, прекрасной, хитрой, прочной, тяжелой, невесомой, пахучей, ароматной, теплой, прохладной, и. т. д. змеи, при этом, надевает любую другую деталь.***

- Игрок после нанизывания детали обращается к следующему игроку со словами: «Я змея, змея, змея! Я ползу, ползу, ползу! –отдаёт верёвку с деталью следующему игроку и спрашивает: «Хочешь стать моим хвостом?» - игрок отвечает: «Да хочу. Я хочу стать хвостом (и добавляет 2 слова, сказанное ранее и новоё своё, обозначающее признак…и. т. д. пока не закончатся слова. – **Задание понятно?**Начали «Я змея…. .

Перемещать набор с предметами для нанизывания.

- **Чем эта игра полезна? *(обогащение активного словаря, формирование грамматически правильного строя речи; развитие фантазии, коммуникативных навыков, навыков работы в группе***

**III часть заключительная**

***«Обратная связь»***

Наше путешествие в игровую страну «Даров Фрёбеля» подходит к концу. Сейчас я вам предлагаю подумать, что же дало вам это путешествие и построить башню:

* Красная - будет означать, что вам было интересно, познавательно, будете использовать в своей работе.
* Синяя - будет означать, что вам было не интересно, услышанная информация вам знакома.
* Желтая – информацию необходимо переработать, принять к сведению.