

Мастер - класс на тему:
«Презентация авторских игр «Эйдо – рациоминутки»
с применением пособия «Дары Фрёбеля»

Цель:

- *Повышение профессионального уровня педагогического коллектива
- * Обмен опытом между педагогами
- * Увеличение вариантов применения пособия «Дары Фрёбеля».

Актуальность:

- * Игры дают возможность решать различные педагогические задачи в игровой форме, наиболее доступной для дошкольников.
- * Используя игры можно добиться более прочных и осознанных знаний, умений и навыков.
- *Игры будят детское воображение и создают приподнятое настроение.

Исследования психологов показали, что в процессе игр интеллектуально пассивный ребенок способен выполнить объем учебной работы, какой ему совершенно недоступен на обычном занятии.

Задачи:

- *Сформировать представление о возможностях применения пособия «Дары Фрёбеля» при организации образовательного процесса в соответствии с ФГОС.
- *Познакомить педагогов с авторскими играми «Эйдо - рациоминутки».
- *Вызвать у участников мастер-класса интерес к игровой технологии и желание развивать свой творческий потенциал; развивать творческую активность педагогического коллектива.
- *Показать интеграцию практического пособия «Дары Фрёбеля» с другими областями образовательной программы «Детство».

1 слайд

Сегодня я хочу поделиться с вами профессиональным опытом, который мы приобрели в течение трёх лет, применяя в работе практическое пособие «Дары Фрёбеля» и представить вашему вниманию авторские игры «Эйдо – рациоминутки».

Свою презентацию хочу начать с цитаты:

«Воспитание - дело трудное, и улучшение его условий - одна из священных обязанностей каждого человека, ибо нет ничего более важного, как образование самого себя и своих ближних»

Сократ

2 слайд

«Эйдо - рациоминутки» - это авторская разработка с использованием практического пособия «Дары Фрёбеля».

«Эйдо - рациоминутки» можно отнести к инновационной технологии развития памяти, образного и творческого мышления.

Возникает вопрос, что же такое «Эйдо - рациоминутки»?

Название этой технологии состоит из трех слов: эйдо, рацио, минутки.

Эйдотехника

«Эйдо» или «Эйдотехника» - способ развития механической памяти на слова за счёт обучения способам образного представления запоминаемых слов.

В дошкольной педагогике, особенно в коррекционной педагогике, для улучшения памяти используется мнемотехника, среди технологий она более распространена. Детям свойственно образное мышление, они рисуют в своем воображении картины, чтобы представить события или объекты, описываемые в стихах. Дошкольники, не умеющие еще читать, не имеют возможности запомнить текст зрительно. У некоторых детей слуховое восприятие, как и слуховая память развивается хуже. Поэтому для такой категории детей больше подойдет эйдотехника- образное запоминание.

Рацио

Ultima ratio (от лат. ultimus — «последний», «наиболее удалённый», «крайний» и лат. ratio — «разум», «приём», «метод») — латинское высказывание, традиционно переводящееся на русский язык как последний довод. Обозначает последний метод решения проблемы, последнее средство или выход при конфликте интересов, когда все остальные, более разумные с этической точки зрения методы решения, были использованы без получения удовлетворительных результатов.

лат. ratio — «разум», «приём», «метод»)

«Минутки»

означают, что в эти игры можно играть в свободные минуты как совместно с ребенком, так и дети могут использовать в самостоятельных играх после обучения.

3 слайд

«Эйдо – рациоминутки» игры

4 слайд

Младший дошкольный возраст

Так как основная их среда и возможность познавать мир — это сенсор (то, что можно потрогать, понюхать, покатать, подержать в руках), то первыми нашими помощниками будут вязаные шерстяные мячики из модуля №1, которые включают в себя 8 разноцветных мячиков с прикрепленными к ним шнурками, чтобы можно было надеть на руку. Дети младшего дошкольного возраста уже умеют играть в снежки, и мы говорим им: «Ребята, а вы умеете делать снежки?». Дети берут мячик в руки и начинают его катать, развивая тем самым мелкую моторику. Можно катать снежок по поверхности (стол), между ладонями, по всей длине руки. Обычно у детей это вызывает смех, способствуя снятию психоэмоционального напряжения, а также релаксации.

Мы скатали, красивый снежок получился, показали друг другу. Что же дальше делать с ним? Что делают со снежками? Бросают! И мы бросаем друг в друга снежки.

Но вот ребята устали, и устали снежки. Что же с ними делать? Надо их покачать... Ребята ложатся на ковёр, закрывают глазки, берут свой снежок и начинают его баюкать. При этом можно петь песенку, мурлыкать её себе. А могут

надеть мячик на руку и раскачивать как маятник. Вот наш снежок успокоился, отдохнул, и теперь мы можем устроить соревнование — поставить ведро и, отойдя всего на 1 шаг, попытаться бросить туда наши снежки. Когда мы наберём полное ведро снежков, мы сможем построить из них целый город. Вот так шерстяные мячики выполняют роль заместителей предметов, позволяя развивать детей в игре. Тем самым мы снимаем лишнюю агрессию у детей, развиваем координацию движений, а дети играют.

Сделав комочки из условного снега, мы рассказываем детям, что снег состоит из снежинок, снежинки дружат, сцепляются между собой, становятся одним большим комком. Но что делать, если подул ветер и снежинки разлетелись и не могут найти друг друга? Чтобы защитить снежинку, нам нужно её оградить от ветра, и в этом нам помогут вот такие кирпичики (продолговатые блоки), они не имеют цвета, так как в этом возрасте очень важно, чтобы каждый предмет был заместителем, мог играть роль чего угодно. Важно, чтобы ребёнок закончил композицию и не оставил дырочку, что домик со всех сторон ровный. Как вариант можно организовать коллективную форму работы, ведь дети в этом возрасте ещё не умеют играть друг с другом, они играют рядом, поэтому для них важно научиться играть вместе. (Показ, постройка дома, в середине снежинка). Мы обязательно должны попробовать, что получилось, улетит ли наша снежинка, наклоняемся и дуем. Вот таким образом проходят в этой возрастной группе все занятия, они могут соединяться со стихами, музыкой, песнями.

Ещё один дар Ф., который является очень важным для этого возраста — это мозаика со шнуровкой из 12 модуля. Вот такая доска, в которую мы можем вставлять мозаику и шнурочки. Это делает игру интереснее и развивает мелкую моторику и координацию, то, что в этом возрасте развивается активно, но занимает у ребёнка очень много времени.

К нам, конечно, приходит герой. Например, это Мишка.

- Здравствуйте, ребята, помогите мне, пожалуйста, я запутался в своих следах. Взрослый выкладывает первый след, дальше могут присоединиться дети. Следы могут быть разными по цвету, запутанными, и мы должны помочь мишке. Волшебная верёвочка соединит следы вместе, помогая мишке найти дорогу домой. Мишка благодарит ребят и можно далее потанцевать и попеть вместе с этим героем.

Вот эти дары из модуля 11 «Цветные геометрические тела» (кубы, шары, цилиндры, призмы) с отверстиями для нанизывания на шнурок позволяют строить дома («давайте построим высокий дом»). Дети учатся действовать по словесной инструкции. Если же нам нужен шнурок, то мы можем собрать бусы. Мы можем собрать бусы на ёлку или в подарок маме. К форме можно добавить цвет и размер (бусы должны быть только маленькими красными или только большими синими). А можно сказать, не называя цвет: «Собери все бусины одинаковой формы и одинакового цвета». Таким образом, реализуется один из принципов дошкольного образования в соответствии с ФГОФ ДО — содействие и сотрудничество ребёнка и взрослого, признающее ребёнка полноценным участником образовательных отношений, а также вариативность и полифункциональность предметной развивающей среды.

Средний дошкольный возраст

Это возраст активного познания мира, активного использования накопленного словарного запаса, поэтому задание «Собери ёлочку» им неинтересно, им нужен рассказ. «Жил — был Мишка. Этот Мишка не знал, что такое Новый год, снег. Давайте расскажем мишке, как мы сделали Новогоднюю ёлку. Мишка начинает сам делать ёлку, и делает её с ошибками, а дети исправляют его: «Ёлка не разноцветная, а всегда зелёная». Дети учатся видеть несоответствия и учатся объяснять, что не так. Важно, чтобы пространство было ограничено листом бумаги любой формы и цвета, чтобы композиция была законченной, и ребёнок мог отделить свою работу от работы друга.

5 слайд

Старший дошкольный возраст

Игра «Раз, два, три выучим стихи»

Предложите ребенку для заучивания стихотворения после его первого прочтения, мысленно нарисовать целостную картину. Затем, предложите ребенку изобразить эту картинку, используя пособие «Дары Фрёбеля» на столе. Получится схематичный или символический рисунок. (Такой способ используется в мнемотехнике и символическом моделировании). Безусловно, при первом опыте использовании данной технологии лучше взять небольшое по объему стихотворение описательного характера.

Например:

Наша елка велика, (сложить елочку из треугольников)
Наша елка высока. (продолжаем строить елочку всё выше и выше)
Выше папы, (сложить человечка из наборов)
Выше мамы. (сложить второго человечка из наборов)
Достает до потолка. (выложить схематично потолок из набора)

А на ней игрушки, (выложить на елочку игрушки используя детали из набора)
Бусы да хлопушки. (выложить на елочку бусы из набора №)
Стихи Е. Ильина.

6 слайд

Игра «Морской бой»

Образовательная область «Коммуникация»

Содержание: развитие навыков работы в паре и группе; развитие внимание, игровой деятельности, умение сотрудничать, ориентировка на листе и по клеткам.

Используемые материалы:

Набор №7, 10

Игровое поле

Возраст участников

5-7 лет

Количество участников

2 и более

Описание игры: Игра проводится по аналогии «морского боя» только в упрощенном виде, модифицирована для детей старшего дошкольного возраста. Ребенок берет из набора 5 кружков любого цвета и распределяет на игровом поле по своему усмотрению. Один игрок прицеливается (дети уже знакомы с цифрами и буквами) «А5». Если удар попал в цель и корабль уничтожен, то игрок ставит взамен черный квадрат, если мимо – синюю горошинку (цвет моря). Выигрывает тот, кто быстрее уничтожит корабли противника. Играть можно как в паре, так и группой детей.

7 слайд

Игра «Самые вкусные зернышки»

Образовательная область :«Познание»

Содержание работы: развитие внимание, логики, памяти, игровой деятельности, умение сотрудничать,

Используемые материалы:

Набор 7, Игровое поле

Возраст участников:

4-6лет

Количество участников:

1 и более

Интеграция с другими областями:

« Коммуникация» «Здоровье»

Описание игры: Вместе с детьми вспоминаем сказку «Кот и петух», вспоминаем приговорку лисы «Петушок, петушок, золотой гребешок шелкова головушка, красная бородушка, выгляни в окошко. Мужик зерно вез, мешок рассыпал, куры клюют, петухам не дают». На стол рассыпается любое количество фигур из набора №7 и дается инструкция: « Самые вкусные зернышки не красные и не желтые». Выигрывают те дети, которые нашли вкусное зерно (дается фиксированное время от 10 сек. до 1 минуты).

Игра « Колечко, колечко выйди на крылечко»

Образовательная область «познание»

Содержание: развитие сенсорных навыков, развитие восприятия, мышления, внимания, логики, памяти, игровой деятельности, умение сотрудничать.

Используемые материалы:

Набор №7

Возраст участников:

5-7лет

Количество участников:

3 и более

Интеграция с другими областями:

« Познание», « Коммуникация»

Предварительная работа: Эта игра модификация известной игры под название «Колечко, колечко». Рекомендуется предварительно поиграть с детьми в эту игру.

Описание игры: В этой игре вместо колечка – любая фигурка из набора « Дары Фрёбеля» №7. Усложнение в том, что « колечко» у каждого на открытых ладонках и все дети видят, у кого какая фигура. Дети сидят или стоят полукругом. Со словами ведущего « Колечко, колечко выйди на крылечко», выбегает ребенок у которого фигура соответствующая карточке Цель, успеть выбежать и не дать выбежать соседу с соответствующей фигурой. Для детей старшего возраста игра возможна без опоры на карточки. Так, выбегают все дети, пока не останутся два человека.

8 слайд

Игра «Эмоции»

Образовательная область: «Познание»

Содержание: развитие внимание, логики, памяти, игровой деятельности, умение сотрудничать,

Используемые материала:

Набор 7, 8, 9, 10.

Возраст участников:

4-7

Количество участников:

1 и более

Интеграция с другими областями:

« Коммуникация» « Социализация»

Описание игры: Детям (или ребенку) читают рассказ, сказку, стихотворение и предлагается с помощью фигур создать эмоции, которые испытывают герои произведений.

9 слайд

Игра « Кто, где живет»

Образовательная область: «познание»

Цель: Учить словесно обозначить месторасположение предмета: « слева». «справа», « сбоку», «между» закрепить знание геометрических фигур.

Содержание: развитие сенсорных навыков, развитие восприятия, мышления, внимания, логики, памяти, игровой деятельности, умение сотрудничать.

Используемые материала:

Набор №7 ,8 ватман или лист бумаги

Возраст участников

5-7лет

Количество участников:

2и более

Интеграция с другими областями « Познание», « Коммуникация»

Дети играют парами. Перед каждым ребенком лист бумаги и геометрические фигуры разного цвета и формы.

По сигналу дети раскладывают фигуры по всем сторонам и углам листа и одну в центре (педагог перед игрой предварительно показывает).

Дети рассказывают, какая фигура и где живет.

Например: « У меня круг находится в верхнем правом углу, а квадрат в центре, а у тебя»

Дети поочередно задают вопросы.

Усложнение. Ребенок закрывает глаза, в это время другой ребенок прячет или меняет фигуры местами. Открыв глаза, ребенок смотрит и рассказывает об изменениях на листе.

Игра «Волшебный круг»

Образовательная область «Познание»

Содержание: развитие сенсорных навыков, мышления, внимания, памяти, игровой деятельности, умение сотрудничать.

Используемые материалы:

Наборы №7,8

Возраст участников:

4-7 лет

Количество участников:

5 и более

Интеграция с другими областями:

« Познание», « Коммуникация» «Здоровье»

Описание игры:

Первый вариант. Дети выбирают по одной фигуре, и становятся в круг. Каждый ребенок перед собой кладет по одной фигуре. Дети бегают по кругу или врассыпную по группе и по сигналу воспитателя возвращается к своей фигуре. Проигрывает то, кто забыл, у какой фигуры стоял.

Вариант игры: Вокруг одного ребенка по кругу раскладываются фигуры. Ребенок внимательно рассматривает фигуры. После ребенку завязывают глаза и просят найти определенную фигуру на ощупь. Игра заканчивается тогда, когда все фигуры будут собраны.

10 слайд

Игра « Определи на ощупь».

Содержание:

развитие внимание памяти, наблюдательности, восприятие формы и качества предмета

Используемые материалы: Все наборы

Возраст участников: 4-7 лет

Количество участников: 1 и более

Интеграция с другими областями: « Коммуникация», « Познание»

Описание игры: На столе нужно разложить несколько различных фигур из различных наборов по усмотрению педагога (или самостоятельного выбора

ребенка). Затем в течение нескольких минут дать возможность ребенку изучить эти фигуры и поиграть с ними. Затем вы должны завязать ему глаза и внести среди фигур, какие – либо изменения. Вы можете заменить один предмет другим, убрать одну фигуру или несколько. Ребенок должен обнаружить все изменения и рассказать.

Вариант:

Выложить последовательный ряд фигур. Ребенок должен выложить точно такой же ряд из индентичного набора фигур.

С 11 по 23 слайды

Фотоотчет работы с набором развивающих игр Фридриха Фрёбеля.

24 слайд

Стихотворение: Райский сад.

Автор: Дворецкая Татьяна

В Райском саду прорастают цветы

Неповторимой они красоты!

Милые, пригожие

Друг на друга не похожие.

Каждый цветочек садовник лелеет.

Сердцем своим озаряет и греет.

Присмотрит, польет, окружая заботой.

Он увлечен ежедневной работой.

Родители – это опора цветов.

Они дарят жизнь и земную любовь!

Как корни питают они малыша.

От их теплоты расцветает душа!

Внимание дарите и доброту.

Увидите Вы цветов красоту.

Будьте открыты, имейте терпение.

Создайте условия им для цветения.

Вкладывать душу и сердце в цветок

Может лишь только тот педагог,

Чей жизненный путь – это призвание

Любовь к детям и их воспитание!

25 слайд

Спасибо за внимание!

2 часть мастер – класса: игра с педагогами «Угадай сказку»

Педагоги делятся на две группы. Выбирают на выбор карту-схему по составлению сюжета сказки. Составляют сюжет сказки из набора игр Фрёбеля и предлагают другой группе угадать сказку.