

Мастер-класс для родителей «Формирование речевой активности у детей старшего дошкольного возраста в процессе конструктивной деятельности»

Шамсутдинова Ю.В., воспитатель

СП ГБОУ СОШ №4 г.о. Чанаявск – ДС №20

Цель: Повышение профессиональной педагогической компетентности педагогов в вопросах речевого развития дошкольников посредством технологии развивающих игр Никитина.

Задачи:

- Развивать творческий потенциал педагогов, их компетентность в вопросах речевого развития дошкольников и современных образовательных технологий.
- Активизировать мыслительную деятельность педагогов.
- Способствовать сплочению педагогов - членов команды.
- Учить педагогов взаимодействовать и понимать личную ответственность за достижение общего результата.

Материал: настольно-дидактическая игра, наборы кубиков Никитина: «Сложи узор», «Кубики для всех», «Кирпичики»; набор геометрических тел; конструктор «Строитель»; магнитный конструктор, маркеры.

Ход мастер-класса.

Теоретическая часть. На сегодняшний день важными приоритетами государственной политики в сфере образования становится поддержка и развитие детского технического творчества, привлечение молодежи в научно-техническую сферу профессиональной деятельности и повышение престижа научно-технических профессий.

В настоящее время дошкольные учреждения стремятся уделить особое внимание политехническому образованию, учету индивидуальных особенностей детей и использованию проектной деятельности.

Исходя из этого, конструирование может рассматриваться как одна из актуальных в системе работы с детьми дошкольного возраста.

Кроме того, в результате исследований установлено, что уровень развития речи детей находится в прямой зависимости от степени сформированности тонких движений пальцев рук.

Тренируя пальцы, ребенок оказывает мощное воздействие на работоспособность коры головного мозга, а, следовательно, и на развитие речи. Это дает возможность формировать как речевую, так и связанные с ней неречевые виды деятельности.

В связи с этим и была создана настольно-дидактическая игра «Занимательные игры с пчелкой Жу-жу и муравьем Тукитук», для детей старшего дошкольного возраста, которая позволяет решать следующие задачи, необходимые для успешной социализации дошкольников:

- развивать связную речь дошкольников;
- развивать конструктивное творчество;
- раскрыть индивидуальность каждого ребенка, развить способность осознавать свои желания и возможность их реализации.

Настольно-дидактическая игра включает в себя:

- игровое поле для 4 или 8 игроков;
- карточки задания (от 1 до 14);
- фишки;
- набор фонов для придумывания сказки.

Правила игры: На полотне изображены 4 игровых поля, объединенных общим сюжетом. Каждый игрок имеет свое игровое поле, на котором изображен старт и финиш. На каждом поле играет один игрок или команда из 2-х человек. Участник игры выставляет на старте фишку и начинает двигаться к финишу. На каждом ходе игрок должен взять карточку, выполнить задание и двигаться дальше. Тот игрок или команда, которые быстрее достигнут финиша, являются победителями.

14 заданий, которые изображены на карточках, содержат 7 заданий на развитие речи и 7 заданий на развитие конструктивных навыков дошкольников. Задания, подчиненные одной теме, подобраны в порядке возрастания сложности.

Выполняя задания по конструированию, ребенок имеет возможность передвигаться по группе, выбирая нужный строительный материал. Для игры требуются следующие наборы кубиков Никитина: «Сложи узор», «Кубики для всех», «Кирпичики»; набор геометрических тел; конструктор «Строитель»; магнитный конструктор.

Задания по речевому развитию не требуют использования дополнительного оборудования, они находятся в карточке. Ребенок выполняет их устно, либо зарисовывает маркером ответ на карточке.



Практическая часть. Предлагаем Вам разбиться на 4 команды по 2 человека и начать игру.

Задание 1. Игра «Четвёртый лишний»

Цель: Развитие умения находить четвертый лишний предмет и объяснить, почему этот предмет является лишним.

Материал: схемы - матрицы.

Ход игры: Рассмотрите схему – матрицу, на которой изображены геометрические тела. Необходимо найти лишний предмет и объяснить, по какому признаку этот предмет является лишним.

Задание 2. «Найди строительную деталь и зарисуй ее в трех проекциях»

Цель: обучение детей нахождению нужной строительной детали с переносом ее на лист бумаги в виде схематического изображения с трех позиций (вид спереди, вид сбоку и вид сверху).

Материал: деревянный конструктор, лист бумаги и карандаш.

Ход игры: Необходимо выбрать нужную строительную деталь: арку, куб, брусок, цилиндр, рассмотреть ее и зарисовать в трёх проекциях.

Задание 3. Игра «Сложи узор»

Цель: закрепление умений детей складывать узор из кубиков по схеме.

Материал: Кубики «Сложи узор» (Кубики Никитина), схема.

Ход игры: Используя разное число кубиков из серии «Сложи узор» не только по цвету, но и по форме (квадраты и треугольники) сложите заданный объект, угадайте его название. Каждой команде дается один объект: утенок, лебедь, кораблик и рыбка.

Задание 4. Игра «Угадай, из какой сказки построенный объект»

Цель: закрепление представлений детей о сказках.

Материал: Кубики «Сложи узор», готовая постройка, иллюстрации сказок.

Ход игры: Используя готовую постройку (задание 3), необходимо вспомнить и назвать из какой сказки этот объект (герой). Так же назвать других героев сказки и автора.

Задание 5. Игра «Мебель»

Цель: Совершенствование знаний детей о предметах окружающей действительности, и о материалах из которых они сделаны.

Материал: схема – матрица.

Ход игры: Используя схему, назовите предмет мебели и материал, из которого сделан. Например: стол из дерева – деревянный, стол из стекла – стеклянный, стол из пластмассы – пластмассовый, стол из металла – металлический.

Задание 6. Игра «Построй мебель из кубиков»

Цель: Формирование умения мыслить пространственными образами (объемными фигурами), умения их комбинировать.

Материал: «Кубики для всех» (кубики Никитина), схема постройки.

Ход игры: Игроку по схеме нужно построить мебель: кресло, стол, стул или кровать, используя «Кубики для всех».

Задание 7. Игра «Угадай слово»

Цель: Закрепление умения выделять первый звук в словах – названиях картинок и записывать букву, которую он обозначает.

Материал: карточка – ребусы, карандаш.

Ход игры: Рассмотрите карточку с ребусом, на которой изображены картинки. Нужно выделить первый звук в слове и букву, которая обозначает этот звук, записать в пустом квадрате под картинкой. Затем прочитать слово, которое получилось.

Задание 8. Игра «Выложи букву»

Цель: развитие умения выкладывать букву из кубиков Никитина.

Материал: кубики «Сложи узор» (кубики Никитина), схема-подсказка.

Ход игры: используя кубики «Сложи узор», выложите первую букву названия строительной детали, изображённой на картинке.

Задание 9. Игра «Найди 8 пчелок»

Цель: формирование умения словесно обозначать местоположение объекта.

Материал: карточки с изображением пчелок.

Ход игры: Рассмотрите картинку, найдите пчелок, определите место, где они спрятались и назовите его. Например: за деревом, под скамейкой.

Задание 10. Игра «Сложи постройку и обведи»

Цель: формирование умений детей выполнять элементарные вертикальные постройки, ориентируясь на схемы, накладывая кубики друг на друга.

Материал: схемы – матрицы, деревянные кубики.

Ход игры: Рассмотрите схему, с изображенными на ней цифрами. Затем выложите нужное количество кубиков вертикально, ориентируясь на цифры. Соотнесите полученную постройку с рисунками других построек. Найдите свою и обведите ее фломастером.

Задание 11. Игра «Угадай фигуру»

Цель: Формирование умений детей в составлении и отгадывании описательных загадок о геометрических фигурах.

Материал:карточки со схемами.

Ход игры:Рассмотрите схему.Угадайте, какая геометрическая фигура загадана. Составьте про неё загадку. Например: у фигуры 4 вершины, 4 угла, 4 стороны. Что это?

Задание 12. Игра «Создай объёмное тело и запиши»

Цель:Развитие способности детей к наглядному моделированию.

Материал:магнитный конструктор, карточки.

Ход игры:Необходимо создать из магнитного конструктора объёмное тело(куб, параллелепипед, пирамида или треугольная призма), которое показано на картинке. Записать, сколько понадобилось деталей.

Задание 13. Игра «Постройка из кирпичиков»

Цель игры:Формирование умений детей строить конструкции по чертежу.

Материал: кирпичики (кубики Никитина), схемы.

Ход игры:Необходимо почитать чертежи постройки: вид спереди, вид сбоку, вид слева. Отобрать нужное количество кирпичиков и сложить объект (планер, колодец, стул или поезд).

Задание 14. Игра «Придумай сказку»

Цель: формирование умения придумывать сказку с использованием технологии «Карты Проппа» и постройки из кирпичиков.

Материал:карты Проппа, карточки с разным фоном, постройка (из задания 13).

Ход игры:Обыграйте постройку, созданную ранее. Для этого нужно подобрать фон, подходящий, по вашему мнению, к постройке. Пользуясь картами Проппа составить сюжет сказки и рассказать ее.

Вывод:Сегодня Вы познакомились с увлекательными играми Никитина, которые мы объединили в настольно-дидактической игре. Теперь у Вас есть возможность познакомиться с технологией ближе, не торопясь, и самое главное, научить Ваших детей играть. Самое главное не забывать один из основных принципов обучения - от простого к сложному - с очень важным условием творческой деятельности - делать всё самостоятельно.

Список литературы

1. Колесникова Е.В. Развитие звуковой культуры речи у детей 3-4 лет: Учебно-методическое пособие к рабочей тетради "Раз - словечко, два - словечко" / Е.В. Колесникова. - М.: Ювента, 2012. - 72 с.
2. Куцакова Л.В. «Занятия по конструированию и ручному труду в детском саду». М.: Мозаика-Синтез, 2014. - 208 с.
3. Никитин Б. П. Ступеньки творчества или развивающие игры. — М.: Просвещение, 1991.
4. Интернет-ресурс: сайт семьи Никитиных <http://nikitiny.ru/>