

Дидактические игры с использованием пособия Фридриха Фрёбеля.

*«Источники способностей и дарований детей
находятся на кончиках их пальцев.
От них идут тончайшие ручейки,
которые питают источник творческой мысли.
Чем больше уверенности в движении детской руки,
тем ярче творческая стихия детского разума,
тем он умнее».*

В. А. Сухомлинский

«Составь из фигур»

Цель игры: в игровой форме научить детей различать геометрические фигуры, цвета, пользуясь образцом, составлять фигуры предметов и животных, ориентироваться в пространстве.

Ход игры: Начинать лучше с одного образца. Пусть ребёнок из имеющихся геометрических фигур подберёт к ней подходящие по цвету и размеру, попытается сложить самостоятельно. Игра содержит как простые, так и более сложные образцы, закрепить знание геометрических фигур, дать представление о том, что фигуры могут быть разных цветов и размеров, развить у него образное и логическое мышление, воспитать усидчивость и внимательность.

Пример работы с образцами.

1. Совместно с педагогом ребёнок рассматривает образец и определяет, что на ней изображено.
2. Ребёнок называет геометрические фигуры, имеющиеся на образце, их цвет и размер.
3. Подбор необходимых геометрических фигур и составление представленного образца.
4. Игра имеет развитие: ребёнок может придумать изображение самостоятельно или воспроизвести по памяти.

«Подбери фигуру»

Цель: закрепить представления детей о геометрических формах, упражнять в их назывании. Детям предлагаются изображения представителей живой природы. Части их украшены различными геометрическими фигурами, которые необходимо отыскать и выложить. Используется модуль №7 «Цветные фигуры».

«Одежда» с использованием модуля №7 «Цветные фигуры»

Цель: закрепление обобщающего понятия «одежда».

Задачи:

- 1) Развивать мыслительную активность детей.
- 2) Учить детей обследовать предметы, в том числе геометрические фигуры из набора.
- 3) Формировать умение детей дифференцировать геометрические фигуры.
- 4) Развивать активную речь детей, обогащать словарь детей.
- 5) Воспитывать бережное отношение к продуктам деятельности.

«Бусы для Маши» с использованием модуля №7 «Цветные фигуры»

Цель: совершенствовать представления о геометрических фигурах.

Задачи:

- 1) Закреплять знания о геометрических фигурах: круг, квадрат, треугольник.
- 2) Формировать умение узнавать и называть цвета и сравнивать размеры фигур.
- 3) Формировать умение из геометрических фигур.
- 4) Развивать умение создавать бусы из геометрических фигур по образцу и самостоятельно.
- 5) Воспитывать внимательность и усидчивость.

«Волшебные палочки»

Задачи дидактического пособия в следующем: развивать сенсорные способности, конструктивные навыки, координацию движений, творческое воображение, фантазию, формировать навыки сотрудничества, взаимопомощи, воспитывать усидчивость, самостоятельность в создании творческого продукта.

В пособии предлагаются образцы различной тематики, выполнить которые можно с помощью модуля №8 «Палочки». После уверенного освоения предложенных сюжетов, ребёнок может составлять самостоятельные композиции, подбирая необходимый размер и цвет.

«Плетение»

Данная дидактическая игра по переплетению полос развивает у ребёнка творческое воображение, глазомер, внимание, эстетический вкус, самостоятельность. А так же в процессе развивается мелкая моторика рук и вырабатывается ответственность за свою работу.

С помощью плетения детям предлагается украсить рыбку. Сложность состоит в самом способе украшения, подборе необходимых палочек по длине и цвету. Для плетения используется модуль №8 «Палочки», для украшения все остальные.

«Укрась торт, укрась одежду»

Цель игры: закрепить умение различать геометрические фигуры (круг, треугольник, прямоугольник, квадрат и др.) и называть их, развивать логическое мышление, воображение. Педагог предлагает детям украсить торт, либо предметы одежды геометрическими фигурами: кто как хочет. Выполнив задание, ребенок может рассказать: какими фигурами украсил, как их располагал.

«Создай лицо, мордочку»

Детишкам предлагается наборов карточек для одного из вариантов использования данного пособия - дидактической игры «Эмоции». Они могут быть использованы для различных занятий, самостоятельных упражнений детей, совместных игр, а также индивидуальной работы с ребенком на развитие эмоциональной сферы. Ведь очень важно знакомить детей со своим эмоциональным состоянием и эмоциями других людей. Поиграть с эмоциональным состоянием можно как на карточках с изображениями людей, так и животных. Для организации данной дидактической игры можно использовать все имеющиеся модули технологии «Дары Фрёбеля».

«Домашние птицы. Курица. Цыплёнок»

с использованием модуля № 9 «Кольца и полукольца», модуля № 8 «Палочки»

Цель: знакомство с домашними птицами.

Задачи:

Воспитательные: воспитывать интерес к художественно-эстетической деятельности, стремление завершить начатую деятельность.

Развивающие: развивать диалогическую речь, выполнять имитирующие движения.

Образовательные: обобщать и углубить знания детей на тему «Домашние птицы», активизировать и обогатить словарь детей по заданной тематике.

1. Игровая деятельность.

Вышла курочка гулять,

Свежей травки пощипать,

А за ней ребятки –

Желтые цыплятки.

Ко-ко-ко. Ко-ко-ко,

Не ходите далеко,

Лапками гребите,

Зернышко ищите. (Дети имитируют все движения вместе)

2. Создание проблемной ситуации

Когда цыплята вырастут, кем они будут?

Воспитатель. Что у меня в руках?

Был белый дом, чудесный дом,

И что-то застучало в нем,

И он разбился, и оттуда

Живое выбежало чудо. (Яйцо)

А кто живет в яйце?

4. Аппликация «Цыплята» с использованием модулей.

5. Подвижная игра «Курица и Петух».

По команде «Курица!», хлопаем руками, как крыльями и говорим: «Ко-ко-ко». При фразе «Петух!» - ходим, высоко поднимаем колени и говорим: «Ку-ка-ре-ку».

«Украсим кукле платье» с использованием модуля №10 «Фишки»

Цель: Учить детей украшать платье при помощи фишек из модуля № 10.

Задачи:

1. Учить детей самостоятельно отбирать и прикладывать фишки.

2. Продолжать обучать детей использовать в своей работе несколько цветов материала.

3. Продолжать обучать прикреплять фишки на необходимом расстоянии.

4. Развивать мелкую моторику пальцев.

5. Поддерживать в детях желание доводить дело до конца, следуя игровой мотивации.

6. Закреплять названия цветов основных и дополнительных. Закрепить употребление в речи существительных с обобщающим значением: одежда.

По окончании деятельности педагог предлагает детям рассмотреть получившиеся работы. Обращаем внимание, какие красивые платья в разноцветный горошек у нас получились, как рада кукла своим новым нарядам.

«Золушка» с использованием модуля №10 «Фишки».

Задачи: Учить детей сравнивать предметы по основным и оттеночным цветам. Закреплять умение группировать однородные объекты, ориентируясь на слова такой, не такой. Пополнить словарь детей за счёт слов: много, одна, полный, пустой, больше, меньше и т. д. Выполнять простые действия с фишками. Развитие мелкой моторики и массаж рук.

Подготовка к игре: Рассматривание набора; получая удовольствие, перемешать вместе с детьми фишки.

Ход игры: Дети по одной фишке выбирают и складывают в отдельную ёмкость, называя классифицируя по цвету.

«Бусы для матрёшки» с использованием модуля №11 (J1) «Цветные тела»

*Алый, шёлковый платочек,
Яркий сарафан в цветочек,
Упирается рука в деревянные бока,
А внутри секреты есть:
Может три, а может шесть.
Разрумянилась немножко –
Наша русская ... (матрёшка)*

Задачи: развивать умение называть геометрическое тело и его цвет; развивать и обобщать знания детей о количестве предметов (один, много); развивать диалогическую речь, активизировать словарь; развивать творческие способности; воспитывать интерес к народной культуре, эстетический вкус; развивать мелкую моторику рук, усидчивость.

*Я по улице бежала,
Где-то бусы потеряла.
А без бус я не нарядна,
Помогите мне, ребята!*

Данная игра вызывает бурю положительных эмоций и способствует многогранному развитию личности ребёнка.

«Мозаика. Шнуровка» с использованием модуля 12 (J2)

Развивающие игры с использованием набора 12 (J12) - это интересное и приятное занятие, отвечающее основным потребностям ребёнка. Игра дарит малышу первые победы, которые запомнятся на всю жизнь. Это не просто детская игра, это своего рода волшебство, в процессе которого из маленьких кусочков формируется изображение предметов или целые сюжетные картины. Игра в мозаику тренирует мелкую моторику рук, развивает воображение, художественный вкус и образное мышление. В процессе создания рисунка из мозаики малыш воспитывает целенаправленность деятельности, внимательность и наблюдательность.

Мозаика из набора «Дары Фрёбеля» с элементами на ножке, большим количеством элементов и цветов. Игры с такой мозаикой способствуют развитию творческого воображения, ребенок может собирать из элементов мозаики любые картинки. Ребенок учится согласованности движений, тренирует усидчивость, развивает абстрактное и пространственное мышление. Набор приучает работать по определенным правилам, образцу, стремиться довести замысел до видимого

результата, знакомит с основными формами, цветами, развивая зрительное внимание и сенсорику.

Игра-шнуровка поможет развить мелкую моторику, глазомер, усидчивость. Игра способствует улучшению координации движений, гибкости кисти и раскованности движений вообще, что является залогом отсутствия проблем с письмом в школе. Как любое упражнение на развитие мелкой моторики, набор активизирует развитие речи, учит внимательности и аккуратности, в процессе ребёнок обретёт навыки конструирования, составления орнаментов, начнёт с большей лёгкостью ориентироваться на плоскости. В процессе игры ребёнок освоит разные способы шнуровки — просто стежки, стежки крест-накрест.

Игровой набор «Дары Фребеля» используется для: развития социальных и коммуникативных умений; сенсорного развития; развития мелкой моторики; развития познавательно-исследовательской и продуктивной (конструктивной) деятельности; формирования элементарных математических представлений; развития логических способностей; развития потребности взаимодействия с окружающим миром; организации психолого-педагогической работы по освоению детьми образовательных областей. Применив в практической деятельности с детьми пособия, вы заметите позитивные результаты. Данная технология поможет в рамках игровой ситуации освоить сложные понятия, которые давались бы тяжело в учебной деятельности.