

Мастер – класс
Дары Фрёбея в интеллектуальном развитии детей
старшего дошкольного возраста

Воспитатель: Ибрагимова Э.К.

2026 год.

«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 Фрёбеля» 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 Фрёбеля», 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 сообщая 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»!

2. «БОЛЬШАЯ СТИРКА»

Постираем в ванночке Рубашечку для Анечки,
Платице 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 смятение 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 змеей.

Однажды я увидел Змея И сам себе задал вопрос:	Где У него кончается Шея И начинается Хвост?	Рулеткой 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 новое 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.