

Мастер-класс для педагогов

«Подвижная игра дидактической направленности в работе с детьми с ОВЗ»

Цель:

Оптимизировать работу педагогов по формированию здоровьесберегающей среды и по обновлению содержания и повышению качества в реализации оздоровительных технологий в образовательном процессе.

Задачи:

1. Повысить педагогическую компетентность по обновлению содержания в реализации оздоровительных технологий в образовательном процессе развития детей.
2. Познакомить педагогов с теоритическими подходами включения технологии подвижных игр дидактической направпленности в образовательную деятельность детей.
3. Предоставить педагогам практические рекомендации по использованию подвижных игр дидактической направленности для формирования здоровьесберегающих представлений у детей.
4. Способствовать объединению усилий для развития интеллектуальных и физических способностей и воспитания злорового образа жизни у детей.
5. Развивать творческий педагогический потенциал педагогов при организации здоровьесберегающей среды.

Оборудование: презентация опыта работы, методическая литература, дидактическая атрибутика, музыкальное сопровождение.

Участники: педагоги, специалисты ДОУ

Ход мастер-класса.

Вводное слово:

Игра в жизни ребенка занимает важнейшее место. В дошкольном возрасте игра является основным видом его деятельности. С помощью игр ребенок познает мир, обучается преодолевать какие-то комплексы. В игре возможности ребенка не ограничены, играя он свободно общается со сверстниками, формируются творческие способности, интеллектуальные, физические возможности, т.е. формирует себя, позволяет реализовать свои силы. Игра — это своеобразная

работа ребенка, которая помогает ему накапливать знания, размышлять, общаться.

«У ребенка есть страсть к игре, и ее надо удовлетворить. Надо не только дать ему время поиграть, но и прожить этой игрой всю его жизнь» А.Макаренко. Игра стала поводом для размышления многих мировых психологов и педагогов. По Л.С. Выготскому, игра — является движущей силой развития ребенка. Прогрессивные русские ученые педагоги, психологи — Запорожец А.В., Эльконин Д.Б. раскрыли роль игры как деятельности, способствующей изменениям в физическом и психическом развитии ребенка, оказывающей разностороннее влияние на формирование его личности. Отметили, что игра положительно влияет на развитие чувств, эмоций, юмора, шуток, возможности самовыражения.

Игровая ситуация позволяет каждому ребенку действовать в меру своих возможностей в соответствии с индивидуальными особенностями физического и психического развития. «Кто наблюдал за детьми, тот знает, что дитя счастлив не тогда, когда его забавляют, хотя оно и хохочет, но и тогда, когда оно совершенно серьезно занимается увлекательным его делом», писал К.Д. Ушинский. Ребенок играя, познает мир, происходит обучение, развитие, воспитание, при этом нужно обеспечить и качество двигательной активности. Растить детей здоровыми, сильными, воспитанными, развитыми, интересующими, дисциплинированными в этом особая роль отводится подвижным играм.

Сущность подвижной игры как ведущего вида деятельности детей заключается в следующем: ярко выраженная в подвижных играх деятельность различных анализаторов создаёт благоприятные возможности для тренировки функций головного мозга – это положительно сказывается на усвоении учащимися знаний и представлений и создаёт предпосылки к успешному овладению элементами учебной деятельности в будущем.

Но подвижная игра может исполнять роль дидактической со всеми её особенностями. В этом случае её можно назвать подвижной игрой с дидактической направленностью (ПИДН). Физические упражнения и положительные эмоции, получаемые в ходе подвижной игры, способствуют решению ее дидактических задач, влияют на восприятие, внимание, память, способность быстро ориентироваться, сопоставлять, обобщать, делать выводы.

Любую двигательную деятельность ребенок, заинтересованный познавательным интересом совершает с-большим-увлечением. Любую познавательную деятельность ребенок, одухотворенный радостью движения, познает более эффективно и без ущерба для здоровья. В подвижной игре дидактической направленности (ПИДН) достигаются две цели параллельно, физическое развитие и решение познавательных задач, при этом сохраняется аспект оздоравливающего влияния и укрепления физического и психического здоровья. Кроме того, на лицо сохранения межпредметных связей физической культуры с другими видами деятельности обучения и воспитания дошкольников. Подвижная игра становится эффективным средством закреплению знаний, умений и навыков (математика, сенсорика, грамота, ознакомление с окружающим, навыки ручных манипуляций, движений под музыку, коммуникабельность).

На лицо идея всестороннего развития индивидуальных качеств ребёнка, взаимосвязи умственной и физической деятельности, развивающего обучения с учётом оздоравливающего компонента. Такая игра становится стимулом повышения интереса к обучению у старших дошкольников, к познанию нового у младших дошкольников, активизирует мыслительные процессы, стимулирует к участию в подвижной игре, даёт возможность личностного выражения для каждого ребёнка. Известно, что на эффективность достижения поставленных дидактических задач больше всего влияют такие умственные процессы: память, внимание, восприятие, воля, эмоциональность. А физические упражнения как раз способствуют ускорению этих процессов.

Основная часть:

Подвижная игра с дидактической направленностью (ПИДН) является симбиозом нескольких педагогических технологий: здоровьесберегающей, игровой, развивающей, интерактивной технологий. Разнообразные ПИДН — способствуют развитию восприятия отдельных вещей, наблюдательности, формированию обобщений, совершенствованию координации движений, быстроты, силы, меткости и др. качества. При применении ПИДН в обучении, дети должны осознать, что в игре, составляя слова или предложения, собирая картинки в игровой эстафете, решает задачи, при ходьбе или бросая мяч партнеру — все это делает для того, чтобы не только научиться правильно и красиво ходить, бегать, прыгать, бросать мяч, но и для того чтобы научиться сложению и вычитанию, классификации предметов, составлению связного рассказа.

Такая игра должна быть универсальной, с тем, чтобы её можно было провести как на занятиях физической культурой, так и в рамках познавательных или речевых занятий, в свободной деятельности, на прогулке. Занимательная, дидактическая часть игры и двигательная задача должны быть доступны и интересны ребёнку, чтобы создалось благоприятное эмоциональное отношение к ней. А это, в свою очередь, стимулирует мыслительный процесс. Положительный эффект от использования таких игр во время обучающих занятий состоит в том, что дети не утомляются, не раздражаются, при этом мы им обеспечиваем физиологически необходимую двигательную активность, благоприятное психоэмоциональное состояние, а всё это и есть компоненты педагогики оздоровления. Таким образом, в ПИДН гармонично сочетаются два аспекта: учебно-познавательный и двигательно-игровой. Дети учатся сочетать движение и полученные ранее разрозненные знания и навыки, учатся систематизировать их.

Однако нужно отметить, что не все подвижные игры с дидактической направленностью подходят для обучения. Для обучения можно использовать игры малой и средней подвижности, т.к. при большой подвижности многим детям трудно сконцентрироваться. Необходимо отметить, что у детей младшего возраста на начальном этапе преобладает двигательный компонент. У старших детей является дидактический компонент, двигательный отступает на последнее место. Поэтому всегда придерживаюсь, чтоб двигательная и дидактическая задача были равнозначными. У детей младшего возраста огромный интерес к движениям. Каждое новое движение для ребенка загадка, которую он хочет разгадать, т.е. Прodelать.

При отборе игр необходимо учитывать требования:

- дидактическое и двигательное содержание должно соответствовать содержанию воспитательно — образовательной программы для данного возраста;
- игра должна развивать способности детей (быстроту реакций, пространственные и временные отношения);
- степень сложности должна соответствовать знаниям, умениям, навыкам данной группы детей;
- постоянное усложнение двигательных и дидактических задач с учетом психофизиологических особенностей детей;
- постоянный переход от индивидуальных игр, к играм с совместными действиями с разделенными на подгруппы.

При организации и проведении ПИДН следует придерживаться условий:

- правило игры должны быть просты, четко сформулированы и понятны детям данной группы;
- игра должна способствовать развитию мыслительной и двигательной деятельности;
- игра не должна подвергать детей риску, угрожать их здоровью;
- каждый участник игры должен принять в ней активное участие;
- в играх должны решаться как двигательные, так и обучающие задачи;
- игру нельзя оставлять незавершенной;
- инвентарь для игры должен быть красивым, интересным, безопасным

Можно выделить несколько видов подвижных игр дидактической направленности:

- игры с математическим содержанием
- игры природоведческого характера
- игры по сенсорному воспитанию
- игры по формированию целостной картины мира
- игры на развитие координации речи и движения
- игры на формирование высших психических функций
- музыкально-логоритмические игры

При отборе данного вида игр в образовательном процессе необходимо учесть тематизирующие факторы:

- реальные события, происходящие в окружающем мире и вызывающие интерес детей (яркие природные явления и общественные события, праздники.)
- воображаемые события, описываемые в художественном произведении, которое воспитатель читает детям;
- события, «смоделированные» воспитателем (исходя из развивающих задач): внесение в группу предметов, ранее неизвестных детям, с необычным эффектом или назначением, вызывающих неподдельный интерес и исследовательскую активность

(«Что это такое? Что с этим делать? Как это действует?»);

– события, происходящие в жизни возрастной группы, увлекающие детей и приводящие к удерживающимся какое-то время интересам.

Практическая часть:

Сочетание в программе трех подходов позволяет, с одной стороны, осуществлять проблемное обучение, направлять и обогащать развитие детей, а с другой стороны – организовать для детей культурное пространство свободного действия, необходимое для процесса индивидуализации. Оптимальное сочетание моделей обеспечивается учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей, а также от конкретной образовательной ситуации. Ввиду специфики дошкольного возраста предпочтение отдается комплексно-тематической и средовой составляющим модели образовательного процесса.

Тема недели	Примерный перечень игр
Здравствуй, детский сад	1. Жмурки 2. Попрыгунчики 3. Я убегу, улечу, уплыву 4. Мы веселые ребята 5. Ловишки с ленточками 6. Угадай-ка 7. Имена
Овощи	1. Огуречик, огуречик 2. Хоровод овощей 3. Кабачок 4. Репка 5. Музыкальный салат 6. Баба сеяла горох 7. Пугало
Фрукты	1. Мы делили апельсин 2. Доскажи словечко 3. Фруктовая пляска 4. Будем мы варить компот 5. Корзинка с фруктами 6. Яблоко золотое
Краски осени	1. Найди листок 2. Белкины запасы 3. Грибы-шалуны 4. Елочки-пенечки 5. Ловля бабочек 6. Солнышко и дождик 7. Пугало

Домашние животные	1. Ехали мы ехали 2. Кот и мыши 3. Кролики 4. Лохматый пес 5. На ферме 6. Не боимся мы кота 7. Мыши водят хоровод
Я-человек	1. Жмурки 2. Веселая балалайка 3. Танцплощадка 4. Летка-Енка 5. Лавата 6. Делай как я
Одежда и обувь	1. Каблучок 2. Чудо-шляпка
Наш быт: мебель	1. На диване
Дружба	1. Жмурки 2. Веселая балалайка 3. Мыши водят хоровод 4. Ровным кругом 5. Карусель 6. Мыши и кот 7. Дракон
Транспорт	1. Тракторист 2. Цветные автомобили 3. Пилоты 4. Самолетики 5. Как мы ехали 6. Воробушки и автомобиль 7. Поезд 8. Я от тебя убегу
Продукты питания	1. Лиса и колобок 2. Повар и котята 3. Щенок Митрошка 4. Баба сеяла горох 5. Кашка-малашка 6. Будем мы варить компот
Дикие животные	1. У медведя во бору 2. Белкины запасы 3. Медведь и пчелы 4. Волк и зайцы 5. Зайкина балалайка 6. У жирафа пятна пятна..... 7. Мишки и шишки

	8. Звери 9. Хитрая лиса
Зима	1. Снежинки и ветер 2. Дед мороз Красный нос 3. Снежки 4. Зимушка-зима 5. Какая бывает зима 6. А на улице мороз 7. Снеговики
Город мастеров	1. Повар и котята 2. Кастрюлька каши 3. Космонавты 4. Почтальон 5. Пилоты 6. Тракторист
Новый год	1. Подарки 2. Шел по лесу дед Мороз 3. Снеговики 4. Елочки-пенечки
Игрушки	1. Заводные игрушки 2. Матрешки 3. Мой веселый мяч 4. Магазин игрушек 5. Неваляшки 6. Найди флажок 7. Кегли 8. Зайка и балалайка 9. Бармалей и куклы
В гостях у сказки	1. А часы идут, идут 2. Лиса в курятнике 3. Колобок 4. Живое -неживое
Этикет: Посуда	1. Щенок Митрошка 2. Кастрюлька каши
Моя семья	1. Наседка и цыплята 2. Вышла курочка гулять 3. Домовой 4. Найди свой домик 5. К нам гости пришли
Азбука безопасности	1. Гуси-лебеди 2. Карусель 3. Змейка 4. Найди свой домик

	5. Утки и собака 6. Ежики и лиса
Наши защитники	1. Найди флажок 2. Ловишки с ленточками 3. Пограничник
Домашние птицы	1. Лиса в курятнике 2. Наседка и цыплята 3. Петух и краски 4. Птички в гнездышках
8 марта	1. Фотоаппарат 2. У Маланьи 3. Веселый мяч
Что такое доброта	1. Мы веселые ребята 2. А часы идут, идут 3. Медведь и добрые зайчата 4. Мишка 5. По ровненькой дорожке
Быть здоровыми хотим	1. Веселый мяч 2. Веселая аэробика
День смеха	1. Ловля обезьян 2. Мы веселые мартышки 3. Заяц с барабаном 4. Волшебная посылка 5. Бармалей и куклы
Весна	1. Солнечные зайчики 2. Солнышко и дожди 3. Пингвины на льдине 4. Тучи и солнышко
Приведем планету в порядок	1. Космонавты 2. Ракета
Встречаем птиц	1. Воробушки и автомобиль 2. Стайка 3. Птички в гнездышках 4. Совушка 5. Сова и зайцы 6. Воробей и комары
Водный мир	1. С кочки на кочку 2. Лягушки 3. Лягушки и цапля 4. Рыбак и рыбка 5. На море океане 6. По водицу

Праздник мира и труда: Цветы	1. Собери букет 2. На лужайке 3. За подснежниками
Маленькие исследователи: Насекомые	1. Пчелки 2. Пчелы и медведь 3. На лужайке 4. Ловля бабочек 5. Кто как передвигается 6. Комары и лягушки 7. Быстрая гусеница
Деревья	1. Елочка 2. Елочки-пенечки 3. Липкие пенечки

В качестве музыкального сопровождения к подвижным играм дидактической направленности можно использовать музыку Екатерины и Сергея Железновых (екатерина-железнова.рф), Елены Олифиновой (chudesenka.ru), Елены Обуховой (elena-obuhova.ru)

Заключительная часть:

Вы познакомились с различными типами и видами подвижных игр дидактической направленности, направленных на обеспечение здоровьесберегающих подходов в организации образовательного процесса. В эти игры вы можете играть как в рамках непрерывной образовательной деятельности, так и за ее рамками: в режимных моментах, на прогулке, и даже в кругу семьи. Ведь обучение-это нескучное сидение за столом, а активная и творческая игра, все должно быть жизненно, но легко и непринужденно.Жду от Вас ответной реакции. Ваши предложения, замечания, уточнения.