Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад «Улыбка»

Мастер-класс:

«Подвижные игры с дидактической направленностью»

Разработали и провели:

воспитатели МБДОУ д/с «Улыбка»

Сусоева Елена Юрьевна

Ильина Наталья Анатольевна

с. Павловск 2022г.

**Ведущий №1:** Добрый день, уважаемые коллеги! Нам хотелось бы рассказать вам одну легенду**:***Жил мудрец на свете, который знал всё. Но один его ученик захотел доказать обратное. Что он сделал? Зажав в ладонях бабочку, он спросил: “Скажи, мудрец, какая бабочка у меня в руках: мёртвая или живая?” А сам думает: “Скажет живая – я ее омертвлю, скажет мёртвая – выпущу”. Мудрец, подумав, ответил:*

- Как вы считаете, что ответил мудрец? «Всё в твоих руках».

- Важно, чтобы в наших руках ребенок чувствовал себя: любимым, нужным, а главное – успешным. Действительно, все в наших руках. Успех, как известно, рождает успех.

Игра – наиболее доступный для детей вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений. В игре ярко проявляются особенности речевого развития, мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность, развивающаяся потребность в общении. Игра влияет на все стороны жизни детей.

       Игра - это только один из методов, и она дает хорошие результаты только в сочетание с другими.

        В современных методических разработках предлагается интегрировать две группы игр – подвижные и дидактические. Нам эта идея понравилась, ведь тогда подвижные игры с дидактической направленностью являются одним из здоровьесберегающих методов обучения.

Особенность таких игр, это наличие нескольких целей:

- развивать активные двигательные действия (добежать, бросить в цель, перепрыгнуть и т.д.);

- решить задачи познавательного характера (развитие речи, закрепление знаний по математике, окружающей действительности и т.д.);

- закрепление правильного звукопроизношения.

        При организации и проведении подвижных игр с дидактической направленностью на занятиях необходимо соблюдать следующие условия:

- простота правил игры;

- наличие в играх образовательных задач;

- каждый ребенок – активный участник;

- безопасность;

- чередование подвижных игр со спокойными;

- наличие в играх познавательного и оздоровительного элементов.

**Ведущий №2:** - Сейчас коллеги предлагаем вам из чудесного мешочка выбрать жетончики.

Кому достались квадратные- прошу выйти ко мне.

Мы с вами поиграем в подвижную игру с дидактической направленностью ***«Кто быстрее?»****(вариант использования на занятиях по обучению грамоте).*

*Цели:*совершенствовать навык бега по прямой, развивать быстроту; различать звуки [Л] и [Р], автоматизация звуков [Л], [Р] в словах, предложениях.

*Содержание:*участники разделяются на две команды и строятся друг за другом в две колонны. На противоположной стороне стоит столик, на котором лежат полоски из бумаги разного цвета. По моей команде игроки, стоящими первыми, бегут к столу и выбирают по одной полоске: игроки команды № 1 выбирают полоску того цвета, в названии которого присутствует звук [Л], а игроки команды № 2 выбирают полоску того цвета, в названии которого присутствует звук [Р]. Игроки бегом возвращаются на место и передают эстафету следующему игроку. Задача: пройти дистанцию как можно быстрее и правильно выполнить задание. Побеждает та команда, члены которой первыми поднимут руки с цветными полосками и не ошиблись при выборе полоски.

После определения победителя педагог задает вопрос игрокам: «Почему вы выбрали желтого цвета?» Предполагаемый ответ: «Я выбрала полоску желтого цвета, потому что в названии цвета присутствует звук [Л]».

У кого круглые жетоны – выходите, пожалуйста. Мы с вами поиграем в игру ***«Попади в цель»****(эту игру можно использовать на занятиях по совершенствованию согласования числительных с существительными или на занятиях по развитию элементарных математических представлений)*

*Цель:*совершенствовать навык метания в горизонтальную цель прямой рукой снизу; развивать меткость и ловкость; закреплять количественный счет; закреплять умение согласовывать числительные с существительными, автоматизация произношения свистящих звуков.

*Содержание:*участники строятся в колонну друг за другом. На некотором расстоянии от них лежит обруч, в котором находятся карточки с изображением определенного числа предметов (один сапог, одни санки, два снеговика, три осы, три стакана, четыре совы, пять собак, пять снеговиков, шесть листиков, шесть слив, семь самолетов, восемь лис, девять сапогов, десять носков). Задача игроков – поочередно правой, а затем левой рукой по одному разу бросить мешочки с песком в круг и стараться попасть в карточки, на которых нарисовано большее число предметов. После броска игрок считает предметы на карточках, в которые попал, и называет полученное число. Побеждает в игре тот, кто попал в цель, правильно сосчитал и набрал больше очков. Спасибо вам большое за участие в играх.

**Ведущий№3:**Уважаемые коллеги! переходим ко второй части нашего мастер-класса: прошу выйти тех, у кого жетоны треугольники. Предлагаю вам принять участие в изготовлении атрибутов к подвижной игре «Краски».

Для изготовления атрибутов нам понадобится: цветной картон, цветная бумага, клей, ножницы, деревянные палочки и т.д.

Выполнение:

1. Выбор цвета краски.

2. Работа с шаблоном. (обвести и вырезать).

3.Изготовление глаз и рта.

4. Приклеивание деталей к заготовке.

Ведущий №1: Пока наши участники выполняют работу, хочу предложить вам вспомнить считалки для выбора водящего в играх:

-про животных;

-считалки-числовки;

-сказочные.

Ведущий №2: Проведение игры. В начале выбирается монах и продавец. Участники-краски выстроены в полукруг перед монахом, в руках атрибуты не показывая цвет краски монаху.

Монах приходит в магазин красок и обращается к продавцу:

- Я монах в синих штанах пришел за краской.

- За какой?

Монах называет цвет краски. Если такой нет краски, то продавец отвечает:

- Нет такой! Скачи по голубой дорожке, на одной ножке, найдешь сапожки, поноси да назад принеси! ( Задания для монаха могут быть разными: проскакать на одной ножке, пройти уточкой и т.д.)

Если названная краска в магазине присутствует, тогда продавец отвечает монаху:

-Есть такая!

-Сколько стоит?

Пять рублей (монах громко хлопает по ладони продавца пять раз).

При последнем хлопке названная краска вскакивает со своего места и бежит вокруг остальных детей. Монах пытается ее догнать. Если он догоняет краску, то сам становится краской, а пойманный участник – краска становится покупатель-монахом и игра продолжается. Если же монах не смог поймать краску. То игра начинается сначала.

Благодарим за участие в мастер-классе. Всем спасибо за внимание.