

Олюнина Марина Александровна. Воспитатель МКДОУ №1» Солнышко».

«Умный или говорящий пол» как инструмент развития детей раннего и младшего возраста.

Введение ФГОС ДО побуждает нас, педагогов детских садов, переосмыслить имеющийся опыт работы и искать эффективные способы решения поставленных образовательных задач и современных образовательных технологий. Сегодня дошкольное образование осуществляет поиск эффективных средств развития детей, чтобы каждый ребенок смог проявить активность, самостоятельность и инициативность. Одним из таких современных инструментов, интуитивно понятных любому ребёнку, является технология «умный пол».

Игры с «говорящим полом» представляют собой инновационный подход к образовательному процессу в детских учреждениях, с учетом внедрения ФОП ДО. Обращая внимание на необходимость усовершенствования методов обучения и воспитания детей с учетом новых требований и стандартов в образовании. Такие игры представляют собой инновационный способ повышения эффективности обучения, стимулируя усвоение материала и улучшение коммуникации среди детей.

Внедрение игр с помощью «говорящего пола» в ФОП ДО представляет собой уникальный метод, способствующий комплексному развитию детей, а также созданию стимулирующей и интерактивной образовательной среды. Эти игры могут значительно обогатить процесс обучения, сделав его более увлекательным и продуктивным для малышей, а также способствовать их адаптации к новым условиям и требованиям в сфере дошкольного образования.

В дошкольное образование технология, «умный пол» пришла из реджио-педагогике. Создатель реджио-педагогике – итальянский педагог и психолог Лорис Малагуцци (1920–1994). Реджио-педагогика большое значение придает обучающим возможностям среды, которая окружает ребенка. Основная цель реджио-подхода — сохранять и развивать все возможные способы самовыражения ребёнка.

Технологию "умный пол" можно использовать для конструирования развивающей предметно - пространственной среды ДОУ как систему визуализации знаний. Ее суть заключается в том, что ребенок, получая информацию, имеет право выбора планировать свою деятельность и конструктивно использовать информационный, игровой ресурс.

Общеизвестно, что правильно организованная развивающая среда предоставляет каждому ребенку возможности для разностороннего развития. Все мы знаем, что дети очень любят играть на полу. Можно свободно двигаться в любом направлении, прыгать, качаться, кроме того, напольные игры развивают моторику рук и ног, опорно-двигательный аппарат, память, речь, мышление, кругозор детей.

Напольные игры - это разновидность игр, которые имеют достаточно большой размер и располагаются на поверхности пола. Они уникальны тем, что дают огромный образовательный эффект- с помощью игры можно учить и закрепить полученные знания.

Можно выделить два варианта технологии «умный пол»: первый вариант — это специальное электронное оборудование.

Второй вариант – напольные игры, сделанный своими руками. Это игры, которые можно выполнить из цветного скотча, малярного скотча, изоленты, другого подручного материала. Они предназначены для игры на поверхности имеющегося пола в группе.

Создавать « умный пол» можно начиная с групп раннего возраста, постепенно усложняя задания в соответствии с возрастом. По причине необходимости физических усилий для «игры» с полом, такой вид взаимодействия хорошо подходит тем детям, которые испытывают те или иные трудности в моторно-двигательном развитии. Кроме того, грамотное комбинирование традиционного обучения с работой на «интерактивном полу» дает прекрасные интеллектуальные результаты.

Игры-задания «говорящий пол» для детей раннего и младшего возраста, которые решают множество образовательных задач: снимают гиподинамию, развивают координацию движений, формируют навык прыгать на одной ноге, учат взаимодействовать в команде и устанавливать правила для игры, активизируют речь, знакомят с названием геометрических фигур; формируют пространственные понятия:«слева», «справа», «вверху», «внизу», «один », «много»; учат соотносить предметы с геометрическими фигурами; знакомят и закрепляют цвет и размер; знакомят с цифрами , порядковым и обратным счетом в пределах 5; понимать пространственные понятия «над», «под», «между»; формируют умение слушать, слышать, уважать точку зрения другого, правильно формулировать мысли и высказывать свое мнение; способствуют развитию интереса к буквам; развивают зрительную память и внимание, учат находить сходства и различия и т.д.

1. «Геометрическое лото» — разложить в ряд фигуры такой же формы: круг, квадрат, треугольник.
2. Игра «Кто, где живёт?»-расселить диких и домашних животных в домики
3. «Семья»- разделить диких и домашних животных на группы: папа, мама и детеныш.
4. «Большой, средний, маленький» – разложить предметы по размеру от большого до маленького.
5. «Один – много» — разложить предметы на две группы.
6. *Счет до 3-х – подобрать количество предметов к соответствующей цифре.
7. «Сказки» – выложить по порядку серию иллюстраций к сказке «Репка», «Теремок», «Колобок», «Курочка Ряба».
8. «Разложи по цвету»,«Разложи по ячейкам», «Найди лишний предмет», «Какой фигуры не хватает?», «Продолжи ряд».

Таким образом, бесспорным достоинством технологии «Говорящий пол» является:

- ✓ конструирование развивающей предметно-пространственной среды как системы визуализации знаний,
- ✓ большая двигательная активность воспитанников,
- ✓ игру может придумать ребенок,
- ✓ правила игры может изменить ребенок,
- ✓ большой обзор информационного пространства,
- ✓ дидактический материал небольшого размера, нетрадиционность, возможность коммуникации.
- ✓ это обучение ребенка в движении через взаимодействие с изображенными на полу макетами или схемами.
- ✓ взаимозаменяемость и большое разнообразие материала, простота материала.

«Умный пол» позволяет сделать занятия более разнообразными и интересными. Это способ увлечь ребёнка изучением нового материала, не ограничивая его в движении.

«Умный пол» даёт детям возможность развиваться по индивидуальной образовательной траектории через общение и игру, а также мотивирует на придумывание новых игр. Благодаря этому каждый ребёнок проживает ситуацию успеха.

