

## Мастер-класс «Умный пол»

**Цель:** повышение профессионального мастерства педагогов в процессе активного педагогического общения через разумное проектирование игрового пространства дошкольного учреждения.

### Задачи:

- 1.Обобщение опыта работы педагога-мастера по проблеме использования игрового пространства на основе технологии «Умный пол»
- 2.Передача своего опыта путём прямого и комментированного показа последовательности действий, методов, приёмов и форм педагогической деятельности.
- 3.Рефлексия собственного профессионального мастерства участниками мастер-класса.

**Участники мастер-класса:** педагоги дошкольных образовательных организаций

### Методы и приемы проведения мастер-класса:

Наглядные методы- использование технических средств (демонстрация сопровождающей презентации) и игрового напольного тренажера с карточками-шаблонами заданий.

Словесные методы- рассказ –вступление, вопросы; сравнение; пояснения, объяснения, педагогическая оценка.

Практические методы- практические задания для педагогов, совместная деятельность.

**Материалы и оборудование:** 2 игровых поля с оборудованием игр, сопровождающая презентация

### Ход мастер-класса Здравствуйте, коллеги!

Мы предлагаем вам прикоснуться к новому тренду в дошкольном образовании - технологии «Обучение в движении».

В дошкольное образование технология «Умный пол» пришла из Реджио- педагогики, ее создателем является итальянский педагог и психолог Лорис Малагуцци (1920–1994). **Так что же такое «умный пол»?**

Речь пойдет не об интерактивном 3D оборудовании, а о напольной проекции, которая создана с целью **обучения ребенка в движении и организации детской игры через взаимодействие с изображенными на полу макетами или схемами.**

Попадая на территорию проекции, ребенок выполняет **игровые действия и решает множество образовательных задач.**

Создавать «Умный пол» можно начиная с групп раннего возраста, усложняя задания в зависимости от возрастной группы.

Сделать его очень просто: нужно только **проявить фантазию** и иметь под рукой **цветную изоленту.**

Кроме того, грамотное комбинирование традиционного обучения с работой на «интерактивном полу» даёт прекрасные интеллектуальные результаты.

### Примеры «Умного пола»

**«КЛУМБА»**-многофункциональный тренажер, решает образовательные задачи математического, речевого, социально-коммуникативного спектра.

**Название придумали сами дети:** ведь клумбы могут быть любой формы. На нашей клумбе "вырастают" цифры, буквы, развивающие идеи.

### Примеры заданий:

- 1.С помощью карточек-заданий решить примеры, выложить счетными палочками ответы по секторам.

2.С помощью чисел зашифровать слово, **например, «Родина»**. Шифровка: Буква «А»-1, «Р»-2 и т.д.

3. Выложить интеллект-карту.

**«ГЕОМЕТРИЧЕСКОЕ ДЕРЕВО»** - решает задачи познавательного развития, зрительно - моторной интеграции, логики и мышления

#### **Примеры заданий:**

1. Провести беседу, в ходе которой выяснить, какие деревья на Новый год украшают в разных странах. На Кубе украшают кактус, в Африке баобаб.

**Проблемный вопрос:** как и чем можно украсить геометрическое дерево?

2. С помощью мозаики отзеркалить геометрические формы

3. Дополнить геометрические формы и придумать новые предметы

**«КУБИК»** - логический тренажер с широким спектром заданий интеллектуально - математического развития.

Примеры заданий:

1. Играем в «Классики». Прыгаем по четным (или нечетным) числам.

2. Путешествие в страну цифр круглой формы.

3. Квест «Ищем сказочные цифры».

#### **Практическая часть**

Для практической части мастер-класса, прошу выйти 6 человек, разбившись по трое на каждое поле.

Перед вами, уважаемые участники 2 одинаковые «Клумбы» и 2 разные проблемные ситуации.

В первой ситуации вашей помощи просит Буратино, который потерял золотой ключик и ему нечем открыть двери театра, а замок кодовый. Нужно составить правильный код, решив примеры на секторах круга.

У второй команды помощи просит Незнайка, у которого все друзья спрятались по разным сказкам. Вам нужно прочитать кюар-коды каждого сектора «Клумбы», затем при помощи креативных палочек придумать сказку про друзей Незнайки.

Шаблоны и подсказки у вас лежат рядом с полем игры.

Приступайте, пожалуйста. Если у вас возникнут вопросы, обращайтесь.

Пока фокус-группа работает, я попрошу (обращение к залу) поднять руки тех педагогов, которые используют в своей работе технологию «Обучение в движении» или отдельные игры Марка Вайнапеля? Отлично!

А кто из вас придумал и разработал хотя бы одну игру, которая не входит в перечень игр автора? Молодцы!

А теперь поднимите руку те, кто использует и практикует в своем учреждении технологию «умный пол»?

Здорово, что у нас есть соратники.

Анализируя фотографии, выставляемые детскими садами в социальных сетях, мы сделали вывод о том, что есть ещё педагоги, которые пытаются обучать и развивать дошкольников, постоянно усаживая их за столы.

Давайте сейчас поговорим об отличиях работы ребенка с дидактическим материалом за рабочим столом от работы на проекции пола, разбирая всё по критериям:

v дидактический материал разного размера - где удобнее использовать, сидя за столом или вовремя игры на интерактивном полу?

v конструирование развивающей предметно-пространственной среды как системы визуализации знаний,

v большая двигательная активность,

- v правила игры может придумать ребенок,
- v правила игры может изменить ребенок,
- v взаимозаменяемость и большое разнообразие материала,
- v цена вопроса через простоту материала,
- v динамичность,
- v командная игра,
- v мобильность,
- v большой обзор информационного пространства,
- v статичность игровой деятельности,
- v небольшая двигательная активность,
- v установленные прописанные правила,
- v дидактический материал небольшого размера,
- v нетрадиционность,
- v возможность коммуницировать.

Хотелось бы отметить, что современные нейрофизиологи отмечают, что детский мозг вообще способен обучаться только в движении.

А сейчас давайте попросим высказаться участников фокус – группы  
Рефлексивно-оценочная часть

Вы все замечательно поработали. Оцените, пожалуйста, свою деятельность на мастер-классе с помощью «Светофора» (зелёный – все понятно, желтый – испытывали затруднения, красный – было много непонятного).

В заключение, хочу пожелать всем успехов в дальнейшей работе и надеюсь, что данный мастер-класс поможет вам превратить занятия в увлекательную игру. Не забывайте, что двигательная активность является той энергией, которая питает эмоциональное и интеллектуальное развитие не только ребёнка, но и взрослого.

Благодарю за внимание!



