

**Муниципальное бюджетное дошкольное общеобразовательное учреждение
«Детский сад «Сказочная поляна»**

**Мастер – класс
«Напольные игры как полифункциональное
средство формирования познавательной
и двигательной активности дошкольников»**

**Подготовил:
воспитатель
высшей квалификационной категории
Сыркина Г.Н.**

с. Северное, 2023 г

1. Теоретическая часть

Слайд 1:

- Добрый день, уважаемые коллеги! Тема моего мастер-класса «Напольные игры как полифункциональное средство формирования познавательной и двигательной активности дошкольников».

Слайд 2:

Вопросам перспективного видения защиты детства уделено первостепенное значение на государственном уровне. Президент Российской Федерации В. В. Путин объявил 2018 - 2027 годы Десятилетием детства. Программа направлена на **переосмысление особенностей образовательного процесса в дошкольной образовательной организации**, характеристик развивающей среды, принципах ее проектирования.

Слайд 3:

И первое ключевое слово, которое должно характеризовать дошкольное образование в интересах детства – это «игра». Каким бы трансформациям не был подвержен феномен детства, **игра остается ведущей деятельностью детей дошкольного возраста.**

Слайд 4:

Необходимость создания условий для развития познавательной и двигательной активности детей привела меня к мысли о целесообразности использования **еще одного образовательного развивающего измерения как поверхность пола.**

Слайд 5:

Дети дошкольного возраста чаще всего создают игровое пространство именно на полу. При этом напольные игры в настоящее время занимают скорее вспомогательную роль, находясь в тени настольных игр, либо в принципе растворяясь в свободной игре детей в качестве досугового элемента. **Вместе с тем напольные игры являются полифункциональным средством и служат инструментом развития ребенка, предоставляя большой простор для саморазвития и творчества в процессе разнообразных видов деятельности.**

Слайд 6:

Универсальность напольных игр:

- интеграция образовательных областей;
- напольные игры используются как наглядно-действенный материал;

- напольные игры полифункциональны;
- предполагают совместную и самостоятельную игровую деятельность

Слайд 7:

В работе использую два вида игр. Первый блок – мобильные игры с использованием готовых игровых полей. Игровые поля представляют собой баннерное полотно с изображением соответствующих элементов. Так как они мобильны, дети самостоятельно могут выбрать место для игры на полу.

Слайд 8:

Второй блок – статичные напольные игры. Без возможности перемещения. Это игры, которые можно выполнить из бумаги, цветного скотча, малярного скотча, изоленты, другого подручного материала. Они предназначены для игры на поверхности имеющегося пола в группе. Зафиксировал и играй. Мы используем преимущественно изоленту и малярный скотч для создания игр. Стоит отметить: напольные игры недороги (это сейчас важно), они многофункциональны (одно игровое поле может быть использовано в десятках различных игр), оно дает толчок к развитию и сотворчеству как педагога с детьми, так и самостоятельных игр. При этом, что немаловажно, ребенок может стать творцом игр для себя и друзей в домашних условиях.

Слайд 9:

Для систематизации материала по использованию напольных игр я разработала долгосрочный проект «Играя - развивайся», картотеку игр по образовательным областям и авторский продукт коврик «Помогатор».

Дидактическое пособие - Коврик «Помогатор» состоит из полей с разноцветными кармашками (количество неограниченно и свободно трансформируется), а также Кубик выбора с полями такими же как на коврике. В каждом кармашке находится схема направления деятельности в соответствии с образовательной областью.

Возрастная категория детей, занимающихся с данным ковриком - от 4 до 7 лет. Стоит отметить, что поля Кубика выбора тоже можно менять в зависимости от игры.

Слайд 10:

Дидактическое пособие - Коврик «Помогатор» можно применять в процессе совместной, самостоятельной деятельности с детьми и индивидуально. Игровое пособие помогает продуктивно организовать групповую, подгрупповую работу; даёт возможность воспитанникам проявлять инициативность в подборе различных источников и средств РППС, применении накопленных знаний и умений для реализации игрового замысла.

Дети самостоятельно могут использовать дидактическое пособие. В процессе игровых ситуаций воспитанники решают двигательные задачи в общем сотрудничестве друг с другом, это также способствует развитию активной, деятельной позиции каждого ребенка.

Например, реализуя область социально-коммуникативное развитие коврик можно использовать для выбора вида деятельности во время Утреннего круга. По речевому и познавательному развитию можно использовать как выбор заданий. На занятиях по физической культуре коврик поможет выбрать подвижную игру. И это лишь небольшая часть его универсальности.

Слайд 11:

В результате использования образовательного развивающего измерения – поверхность пола у детей за два года работы наблюдается положительная динамика освоения образовательной программы МБДОУ «Детский сад «Сказочная поляна».

Ежегодные результаты диагностики подтверждают эффективность выбранных форм работы по совершенствованию процесса становления и развития у дошкольников познавательной сферы.

Слайд 12:

Дети успешно выделяют существенные признаки предметов, сравнивают, анализируют, классифицируют, устанавливают причинно-следственные связи, демонстрируют нестандартность мышления при выборе вариантов выполнения задания, проявляют инициативу при создании новых игр в самостоятельной деятельности и решении занимательных заданий.

Слайд 13:

Эти результаты показывают, что включение в процесс образовательной деятельности системы напольных игр плодотворно влияют на всестороннее развитие личности ребенка.

Слайд 14 :

Практическая часть.

- Чтобы понять, как работают данные игровые технологии, я предлагаю вам вместе со мной пройти фрагмент квест – игры «Путешествие в Страну напольных игр» в рамках нашего мастер-класса.
- Фокус-группа готова?

I. Практическая часть.

- Сегодня, утром я вспомнила, что очень давно не путешествовала. И так захотелось отправиться в какое-нибудь интересное место. А вы любите

путешествовать, может составите мне компанию?

- Предлагаю отправиться в захватывающее путешествие на самолете. Но для начала нам необходимо купить билеты на самолет.

Слайд 11 : *билеты и модель описания свойства блоков.*

Игра «Билетная касса» с блоками Дьенеша.

Цель: развитие умения выявлять свойства, объектов, аргументировать свой выбор.

- Каждый из вас должен купить билеты на самолет. В этом нам поможет кубик Выбора. Кидаем кубик, сравниваем его грань с цветом на поле. Выбираем схему-подсказку в кармашке. Вам необходимо расшифровывать код, который соответствует блоку Дьенеша.

Блоки Дьенеша в данном случае являются предметами – заместителями, то есть деньгами.

Предлагаю пользоваться вот этой схемой подсказкой (на слайде).

- Я лечу вместе с вами.

- Билеты приобретены.

Отправляемся в полет.

Слайд 12: *Звучит звук «Аэропорта»:Внимание, объявляется посадка на рейс до Страны напольных игр. Просьба: пассажирам занять свои места....*

- Ну а пока мы летим, предлагаю

упражнение на релаксацию и развитие воображения

«ПЛЫВЕМ В ОБЛАКАХ»

Релаксация. (Включается спокойная музыка).

«Закройте глаза. Дышите легко и свободно. Во время вдоха вы медленно поднимаемся над землей. С каждым вдохом вы плавно и мягко утопаете в облаках

Облако медленно вместе с вами начинает опускаться все ниже и ниже, и достигает земли»

Звучит звук «Аэропорта»: Пристегните ремни. Идем на посадку.

Слайд 13: *слайд «Город напольных игр».*

-Вот мы в Городе напольных игр.

Мы перенеслись с вами в этот удивительный город, и попали на его улицы:

Сколько улиц в городе? Может, прогуляемся по ним? Выбирайте, какую улицу - игру посетим первой?

-А может выберем с помощью нашего волшебного Кубика выбора, на какую улицу выпадет кубик, на ту и отправимся.

(Кидаем кубик с гранями на котором написаны названия улиц).

Улица «Карусельная»

Цель: развитие основных психических процессов – памяти, внимания, восприятия, образного и логического мышления, а также речи; на отработку различных приемов запоминания.

Улица «Математиков»

Цель: закрепление знаний детей о геометрических фигурах и соотнесение числа и углов фигуры; развитие наглядно-образного восприятия через освоение принципов симметрии.

Улица «Буквенная»

Цель: закрепление знаний детей в определении места звука в слове и в определении количества слогов в словах.

Как бы ни было прекрасно в путешествии, а нам пора возвращаться в детский сад.

Предлагаю закрыть глаза и мысленно вернуться в детский сад.

- На этом наш мастер-класс приходит к логическому завершению и чтобы обобщить его материал, я предлагаю вам составить синквейн.

Слайд 14:

Синквейн - это стихотворение, состоящее из 5 строк, в нем нет рифмы, но есть смысл. Результаты нашей совместной деятельности представим в 5 строках.

1 строчка – 1 существительное. Это и есть тема синквейна:

- Как называется вид нашей совместной деятельности? («Мастер-класс»)

Слайд 15:

2 строчка – 2 прилагательных:

- Каким для Вас был мастер – класс? (интересный, познавательный)

3 строчка – 3 глагола:

- Что делает мастер – класс? (учит, заинтересовывает, вдохновляет)

4 строчка – это целая фраза, предложение, с помощью которой можно оценить, высказать своё мнение, сделать вывод о нашей совместной деятельности.

И мы определим, что произошло с вами в течение этой встречи.

Чему вы научились? (приемы декодирования, умение выявлять свойства объектов, самостоятельное выкладывание по образцу, выкладывание по собственному замыслу)

Что нового узнали? (формы и методы работы с данными играми, разработка парциальной программы)

Что для вас было интересным? (сюжет мастер – класса, подборка игр, знакомство с технологиями)

Мастер – класс дал новые знания.

Мастер – класс научил новым формам, методам и приемам работы с детьми.

Мастер – класс является формой повышения профессиональных компетенций.

5 строчка- синоним темы, резюме. (Опыт, общение, обучение)

-Спасибо за интересные высказывания.

-Я благодарю вас за поддержку.

Надеюсь, этот мастер – класс вдохновил вас на новую интересную совместную деятельность с детьми.

Желаю всем успехов в любимой работе!!!