

Мастер-класс для педагогов

Тема: «Практика использования «Умного пола в работе с дошкольниками»

Автор: Троцкая Анастасия Сергеевна,
воспитатель

Тема: «Практика использования «Умного пола в работе с дошкольниками».

Цель: Знакомство с практикой использования «Умного пола» в работе с дошкольниками и обогащение «педагогической копилки» педагогов.

Задачи:

1. Вызвать интерес педагогов и замотивировать их к поиску и использованию новых форм, методов и приемов в работе с дошкольниками.
2. Познакомить педагогов с особенностями работы в технологии «Умный пол».
3. Создавать условия для эффективного делового и личностного общения педагогов.

Предполагаемые результаты: Наличие интереса, мотивации и активности педагогов на мастер-классе, как условие, повышения уровня профессиональной компетентности воспитателей дошкольных образовательных учреждений в использовании новых приемов в работе с дошкольниками.

Технологическая карта мастер-класса

Этапы мастер-класса. Задачи этапа. Приемы, способы, профессиональные позиции на каждом этапе мастер-класса.	Комментарии к каждому приему, способу: в чем эффективность, какие результаты могут достигаться
1. Информационная часть Задачи этапа: Сообщение темы мастер класса, ее актуальности; Создать позитивную атмосферу для предстоящего взаимодействия. 2. Организационный момент Объединение в пары. 3. Практическая часть Задачи этапа: Предоставить участникам возможность для поиска и демонстрации новых форм и способов театрализации сказок. «Объединение в пары» Работа с залом.	Актуализация представлений педагогов о напольных играх. Педагог сначала демонстрирует игры из своей практики, затем предлагает участникам мастер-класса придумать новую игру. Во время работу команд, педагог знакомит аудиторию с «арсеналом» игр, возникших в процессе использования технологии «Умный пол» в

Позиция педагога: организатор деятельности. 4. Рефлексия Задачи этапа: Подведение итогов мастер-класса; Определение значимости полученной информации для использования в дальнейшей педагогической деятельности; положительное завершение встречи. Приемы рефлексии «Клумба» Позиция педагога: организатор рефлексии.	своей практике работы с детьми. Это может показать коллегам, что придумать игру можно очень легко, используя различные материалы и предметы. Ведущий предлагает участникам мастер класса провести рефлексию действий, деятельности – «Клумба цветов» В завершении мастер-класса ведущий обращает внимание на то, какими именно чувствами, впечатлениями, находками пополнилась сегодня «педагогическая копилка» участников.
---	--

Сценарный план (ход) мастер - класса

Этапы мастер-класса	Действия педагога, предполагаемая практическая деятельность участников мастер – класса
1. Информационная часть	- Добрый день, коллеги! -Я очень рада видеть вас на сегодняшнем мероприятии! - Представляю вашему вниманию мастер – класс на тему: «Практика использования «Умного пола в работе с дошкольниками». Цель мастер – класса: Знакомство с практикой использования «Умного пола» в работе с дошкольниками и обогащение «педагогической копилки» педагогов. Задачи представлены на слайде. Актуальность: Современное дошкольное образование, ориентированное на требования Федерального Государственного Образовательного Стандарта дошкольного образования (ФГОС ДО), ставит перед педагогами стратегическую задачу: обеспечить всестороннее развитие ребенка, учитывая его индивидуальные особенности и потенциал. Это подразумевает создание благоприятной среды, стимулирующей активность, самостоятельность и инициативу ребенка. Ключевым фактором развития ребёнка в дошкольном возрасте является активная деятельность, а ведущим видом деятельности - игра.

	Поэтому актуальность использования «Умного пола» говорит сама за себя. Важность данной технологии заключается не в том, чтобы сделать её средством развлечения для детей, а в том, чтобы при правильной организации сделать её способом обучения, возможностью для самореализации обучающихся и раскрытия ими своего творческого потенциала. - Сегодня, я очень хочу пополнить и разнообразить вашу «педагогическую копилку» интересными приёмами применения «Умного пола», которые я использую в своей работе с детьми.
2.Организационный момент	- Для продолжения работы, прошу выйти 4 участников.
4. Практическая часть	- Уважаемые коллеги, предлагаю вам пощупать образовательное измерение. - Итак, первое игровое задание «Многоэтажка». Вам необходимо решить примеры и выбрав правильный подъезд (ответ вашего примера) и заселить их на любой этаж дома. Дом должен быть полностью заселен. Если вам задание понятно, можете приступить к его выполнению. <i>(Работа в группах)</i> <i>Параллельно с работой в группах идет работа с залом:</i> - Пока коллеги работают, мне бы хотелось поделиться с вами информацией о том, что напольные игры можно разделить на два блока. Первый блок – это мобильные игры с использованием готовых игровых полей. Игровые поля представляют собой баннерное полотно или полотно из линолеума с изображением соответствующих элементов. Второй блок – статичные напольные игры. Без возможности перемещения. Это игры, которые можно выполнить из цветного скотча, малярного скотча, изоленты, другого подручного материала. Они предназначены для игры на поверхности имеющегося пола в группе. Мы в своей образовательной деятельности используем оба блока. Но больше всего мы выделяем второй блок – это статичные напольные игры. Это игры, которые мы выполняем из малярного скотча и раскрашиваем с детьми с помощью мелков. Эти игры multifunctional и фактически универсальны по содержанию, позволяют включать любой тематический материал. Они способствуют эффективному взаимодействию всех участников образовательной деятельности без лишних затрат времени и средств.

- Представьте, пожалуйста, что у вас получилось. (2 мин)

-Как вы думаете, какие возможности дает нам использование данной игры?

- А теперь я предлагаю вам поиграть в игру «**Лабиринт пауков**». Предлагаю вам объединиться в 2 группы по 2 человека. В парах определитесь, пожалуйста, кто из вас будет водящим, а кто ведомым. Цель игры: вам необходимо с помощью команд лево, право, вверх, вниз дойти до финиша, при этом собрать как можно больше монет на своем пути и не наступить на клетку с пауком. **Ход – одна клетка.** Если вам задание понятно, предлагаю поиграть (5 мин)

(Работа в группах)

- Уважаемые коллеги, давайте выясним, какая пара является победителем в данной игре.

- Были ли у вас какие-то сложности?

-Как вы думаете, какие возможности дает нам использование данной игры? (2 мин)

- «Лабиринт паука» - игра направлена на развитие ориентировки в пространстве, дети учатся согласовывать свои действия с остальными играющими, выполнять необходимые игровые действия, а также в процессе игры совершенствуется внимание и память.

Задание третье:

- Уважаемые коллеги, предлагаю вам проявить творчество, взять игровое поле и придумать свою игру со своим содержанием. Можно использовать различные предметы, материалы. (5 мин)

Параллельно с работой в группах идет работа с залом:

- Пока коллеги проявляют творчество, мне бы хотелось познакомить вас с арсеналом собственных игр, которые появились в процессе использования технологии «Умный пол» в группе с детьми:

1) «Часики» - данная игра направлена на формирование элементарного представления времени и на закрепление таких понятий как ровно час, полчаса.

2) «Вагончики с мукой» в данной игре ребёнок рисует, учится писать цифры, буквы, слоги, слова. Мы с ребятами перепробовали разные вещества для рисования и письма (писали на манной крупе, сахаре, песке, соли, муке. Попробовав эти вещества, ребята прочувствовали их особенности, сравнили и нашли тот самый «свой» материал, который принёс им больше радости и удовольствия. Этим «материалом» - веществом оказалась мука.

3) «Числовые снежки». Суть игры: дети объединяются в 2 команды и, поочередно выбивают с помощью

	снежков число на игровом поле противника. Противоположная команда должна придумать пример на сложение или вычитание, ответом которого и будет «выбитое» число. 4) «По ту сторону барьера» данная игра направлена развитие лексических элементов речи, совершенствование грамматического строя. (Детям необходимо придумать предложение из предложенных картинок и сделать схему предложения). Как вы видите, игра может возникнуть из ничего, главное уметь это заметить. Поэтому, коллеги, наблюдайте, замечайте и играйте. - Представьте, пожалуйста, что у вас получилось. -Как вы думаете, какие возможности дает нам использование данной игры? (2 мин)
5. Рефлексия	Уважаемые коллеги, в завершении прошу вас посадить на нашу клумбу цветы, которые будут отражать ваше отношение к данному мастер-классу. «Если мастер-класс был для вас интересен и полезен, и будете использовать в своей работе возьмите оранжевый цветок» Розовый цветок – означает, что тематика мастер – класса для вас знакома, вы давно используете данную технологию в своей работе. Голубой цветок – мастер-класс был интересен, но я не буду использовать данную технологию в своей работе. Спасибо коллеги за работу! Заключение: В завершении мне бы хотелось подытожить, что напольные игры поддерживают естественное желание детей двигаться, позволяют закрепить знания по изученной теме и улучшить отношения в группе. Организацию напольных игр в групповых помещениях считаю очень важным направлением деятельности, так как напольные игры, являясь интеграцией игровой, творческой, познавательной, социально-коммуникативной и двигательной деятельности решают много задач развития дошкольников. Напольные игры — это малобюджетный, но эффективный инструмент работы с детьми дошкольного возраста.

--	--