**Материал к фестивалю «Ступени мастерства – 2023»**

**Составители:**

**Иваночкина А.Д.,**

**Демьяненко У.В.**

**Тема: «Использование технологии «умный пол», в проектировании игрового пространства ДОУ».**

1.Приветствие. (Добрый день, уважаемые коллеги).

Общеизвестно, что правильно организованная развивающая ППРС в детском саду и непосредственно в группе, предоставляет каждому ребёнку возможности для разностороннего развития. В арсенале педагога чего только нет: игровые и наглядные пособия, дидактические и интерактивные игры, бизиборды, «говорящие стены», педагогические приемы и технологии…

Мы в своем саду, решили, почему бы не задействовать пол. Ведь **именно на полу,** ребенок дошкольник проводит больше всего времени. В силу своих возрастных особенностей ему там комфортно, удобно и доступно.

Требование Стандарта гласит, что вся территория детского сада, **не только группы**, должна работать на ребенка, на его развитие, обучение, воспитания. Каждый метр образовательного учреждения должно быть «лид – магнитом» для мотивации: услышать, увидеть, потрогать, исследовать. Если **в группе** ребенок имеет такую возможность, то выходя **за пределы** группы, он как обычно видит или раскрашенные стены, которые не меняются годами, или банеры, где располагается информация для взрослых.

Закройте глаза, представьте на минутку себя ребенком, который идет по фойе и коридорам вашего детского сада, что попадет в поле вашего зрения? Что у нас на уровне глаз детей? В нашем саду, этот вопрос стал особо актуальным, потому что, реализуя технологию «Клубный час», дети выходят за пределы группы и им нужна развивающая среда по всей территории.

Поэтому, технология «умный пол», стала отличным выходом для проектирования увлекательного игрового образовательного пространства в детском саду, которое можно видоизменять, моделировать в зависимости от интереса и замысла детей, легкое и доступное в реализации.

Что для этого надо? Практически ничего: пол и немного любой липкой ленты и ваша фантазия.

**Можно выделить два блока игр.**

**Первый блок** – мобильные игры с использованием готовых игровых полей. Игровые поля представляют собой баннерное полотно с изображением соответствующих элементов – всем известная игра Твистер. Т.Е. на отрезке линолеума, ковролина или простой однотонной клеенке, нанесены символы, из самоклейки, скотча, изоленты, или это готовая игра – банер.

**Второй блок** – статичные напольные игры. Без возможности перемещения. Это игры, которые так же можно выполнить из цветного скотча, малярного скотча, изоленты, другого подручного материала. Они предназначены для игры на поверхности имеющегося пола в группе, фойе, лестничных маршей, любой поверхности.

Оба блока игр можно назвать многофункциональными в зависимости, конечно, от дизайна и содержания, т. е. эти игры фактически универсальны по содержанию, позволяют включать любой тематический материал.

Данныеигрыпозволяютосуществлять,интеграциюдвигательной,коммуникативнойипознавательнойактивностейдетей.Способствуетэффективномувзаимодействиювсехчленовсемьибезлишнихзатратвремениисредств.

Придумать и изготовитьигры наполу совместнос ребенком оченьпросто. Можно воспользоваться готовыми идеями, а можно додумать илипридуматьигрысамостоятельно.

Подробно изучив данную тему, мы составили картотеку напольных игр для детей дошкольного возраста, апробировали ее на наших воспитанниках при проведении Клубных часов, прогулок по детскому саду при плохой погоде на улице, при организации ОД.

Предлагаем убедиться в многофункциональности и легкости применения технологии «умного пола». Окунемся в увлекательный мир напольных игр!

**Практическая часть.**

Разделимся на три команды. У нас будет две короткие игры.

За победу в каждой игре команда получает бонус.

**Первая игра:**

Каждая команда получает схему. Вам необходимо нанести на пол разметку и придумать как можно больше игр, пока включен секундомер. Название игры, пишем на стикерах и помещаем на доску. Команда, которая за короткое время, назовет больше игр получает 1 балл.

**Вторая игра:**

Наш пол, не зря называется «умным». Представим, что ребятам уже не интересны эти варианты… Будем менять, усложнять задание. Добавляем элементы.

Раздает каждой команде пакет дополнительных карточек:

1. Геометрические плоские большие фигуры и набор ц.кубиков.
2. Карточки с цифрами и кольцеброс.
3. Набор картинок и 3 обруча.

Ваша задача, придумать 1 игру, которая решает как минимум три задачи: воспитательную, развивающую и обучающую.

Тот, кто быстрее справится - получает балл.

Понятно, что используя лишь этот вариант игрового поля, можно усложнять игры до бесконечности. И в этом случае, нет проигравших, есть только победители.

Педагоги: получили еще один инструмент для развития детей.

Воспитанники: получили ЗУН и хорошее настроение, а так же игровую площадку, где нескучно и интересно.

А детский сад – еще одну технологию, которая с минимальными затратами, решает вопрос о насыщении ППРС в соответствии ФГОС ДО, так как, «умный пол» - доступен, трансформируем, полифункционален и безопасен.

Работа нашей площадки подошла к концу.

Приз достается всем присутствующим на нашей площадке.

Это картотека подвижных игр «умный пол», кюар код для скачивания находится в программе, так же мы дарим вам первый моток изоленты. Теперь, у вас есть все, что бы начать действовать. Начните менять территорию ДОУ хотя бы со своей группы.

До новых встреч!