**Частное дошкольное образовательное учреждение Детский сад № 57 открытого акционерного общества**

**«Российские железные дороги»**

«ИНТЕРАКТИВНЫЙ ПОЛ

КАК

STEM - ТЕХНОЛОГИЯ ВСЕСТОРОННЕГО РАЗВИТИЯ

**ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА»**

Составитель: Климёнова Л.Э.

воспитатель высшей квалификационной категории

г. Смоленск

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Современное образование строится на внедрении в педагогический процесс новых технологий и на оснащении предметно-развивающей среды новейшим интерактивным оборудованием, способным сделать каждое занятие более насыщенным и интересным.

Отличительная особенность (уникальность) интерактивного пола заключается в сочетании цифровых и проекционных технологий, позволяющих кардинально оживить интерьер и создать необычайные видеоигры на полу. Ребенок, попадая в зону проекции, своими движениями заставляет картинку «оживать» - раскрывается очарование 3-D эффекта. Обычный пол превращается в виртуальное игровое пространство. Создается впечатление полного погружения в красочный и неповторимый мир собственных ощущений: танцующие языки пламени, трескающийся под ногами лед, волшебные звезды, цветущие букеты, воздушные перышки. Лёгкие, плавные движения рук могут подозвать рыбку, быстрые и резкие – испугают и прогонят её. Дети могут соревноваться в официальных матчах или разбрасывать осенние листья ногами, бегать за бабочками, вылетающими из-под ног. Даже лежа на полу, малейшим движением можно вызвать изменение на дисплее.

Наш детский сад постоянно находится в режиме развития, активно внедряя интерактивное оборудование в образовательный процесс.



**Цель:**

В игровой форме развивать творческое мышление и логику, учить конструировать и моделировать, тренировать фантазию и воображение, повышать уровень зрительного внимания, формировать элементарные математические представления.

**Задачи:**

1. Развитие зрительно – моторной координации и зрительного восприятия.

2. Развитие речи и мышления.

3. Снятие психоэмоционального напряжения.

4. Воспитание умения работать в коллективе.

Занятия с интерактивным полом разработаны по программе «От рождения до школы»

**Структура занятия с применением интерактивного пола:**

1. Мотивация. Игровой сюжет в форме сказки, стихотворения или рассказа нацеливает детей на выполнение определенных действий. Игровая мотивация изначально вызывает у детей положительные эмоции, ожидание радости и приятное волнение.

2.Инструкция по выполнению игрового задания. Она должна быть четкой и краткой.

3. Выполнение игровых действий. Участники игры самостоятельно, парами или в группе сверстников выполняют задание под руководством педагога.

4. Рефлексия. Беседа с детьми о том, что им запомнилось или что больше всего понравилось, с какими трудностями они встретились, какие чувства испытали.

При использовании интерактивного пола соблюдаются следующие условия:

- методическая обоснованность;

- обеспечение высокого качества подачи материала;

- системность применения.

**Практическая направленность:**

Блок «Развивающие игры» включает в себя игры по основным образовательным направлениям: математика, развитие речи, окружающий мир, физкультура.

**Счёт и геометрические фигуры**.

Посредством игр данного блока, педагог сможет решить задачи формирования элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста. Игры прекрасно подойдут для детей 4-9 лет. Данные игры помогут педагогу в формировании и закреплении навыков уверенного счета в пределах 10 и далее, решать задачи в одно действие на сложение и вычитание, пользоваться цифрами и арифметическими знаками «+„, “-» и «=», различать и называть геометрические фигуры и геометрические тела.

Педагог включает интерактивный пол, выбирает в Менеджере игр занятие «Математика с примерами». Дети занимают места возле проекции на полу.

Педагог. Ребята, посмотрите, к нам прилетел тигренок на воздушном шаре и просит помочь решить задачи. Вы должны внимательно послушать задачу.

На куполе воздушного шара появляется пример, а вокруг шара цифры. Вам, необходимо выбрать из предложенных цифр правильный ответ.

(Дети могут коснуться цифры рукой, ногой, указкой).

Педагог озвучивает математические задачи в форме загадки. Дети поочередно отвечают.



Программное содержание интерактивной игры «Математика с примерами»:

учить выполнять правила игры;

развивать память, внимание, мышление;

развивать умение понимать поставленную задачу (что нужно делать), способы ее выполнения (как делать);

формировать желание действовать с разнообразными дидактическими играми;

вызывать эмоционально-положительный отклик на игровое действие;

развивать психофизические качества (быстроту, ловкость, гибкость);

приобщать к подвижным играм;

совершенствовать двигательные умения и навыки;

воспитывать у детей стремление участвовать в играх с элементами соревнования;

воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми.

**Покажи путь.**

Необходимо пройти по листочкам соблюдая правильный порядок счета. Если путь пройден правильно, Лягушонок его повторит.

Программное содержание:

формировать представления о порядковом счете;

учить пользоваться количественными и порядковыми числительными;

учить выполнять правила игры;

развивать память, внимание, мышление;

развивать умение понимать поставленную задачу (что нужно делать), способы ее выполнения (как делать);

формировать желание действовать с разнообразными дидактическими играми;

вызывать эмоционально-положительный отклик на игровое  
действие;

развивать психофизические качества (быстроту, ловкость, гибкость);

развивать интерес к подвижным играм;

совершенствовать двигательные умения и навыки;

воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми.



**«Собери все фигуры»**

Цель игры: закрепить знания геометрических фигур. На экране изображены фигуры различных форм и цветов.

Задача игрока указать на заданные зайчиком фигуры. В начале игры анимированный зайчик показывает геометрическую фигуру, которую ребёнок должен найти среди остальных фигур.

**Времена года**

Игра учит детей временам года, названиям месяцев года и атрибутам, связанным с тем или иным временем года. В начале идет повествование в виде анимированного мультфильма о времени года.

На экране — девочка и мальчик, детям необходимо указать на атрибуты, связанные с данным временем года.

После выбора правильных ответов, игра переходит к повествованию следующего времени года, пока не закончится год. После того как дети изучили все времена года, они получают одобрение.

**Ознакомление с социальным окружением**

**Правила дорожного движения:**

- продолжать знакомить с дорожными знаками;

- продолжать закреплять правила поведения на проезжей части;

- развивать у детей чувство ответственности при соблюдении ПДД;

- развивать у детей азы дорожной грамоты;

- развивать познавательные процессы (память, мышление, внимание), умение - ориентироваться в окружающей обстановке;

- формировать дружеские, доброжелательные отношения между детьми;

- воспитывать умение слушать своего сверстника, не перебивая;

- формировать желание соблюдать правила дорожного движения.

**Профессии**

Игра знакомит детей с различными профессиями. Закрепление названия действий, человека связанных конкретной профессией. Развивает память, ассоциативное мышление, словарный запас.

На проекции в верхней части экрана появляется загадка, связанная с профессией человека, также она дублируется женским голосом, в нижней части проекции изображены три картинки с изображением человека определенной профессии, под картинкой дублируется их наименование.

Задача ребенка дослушав или прочитав загадку до конца, выбрать правильный ответ касанием с правильным ответом. После выбора правильного ответа, неправильные карточки исчезают, а верный ответ перемещается в центр проекции и произносится название профессии. Затем появляется новая загадка.



**Физкультура**

**Классики**

Популярная детская игра. На выбор 6 фигур, состоящих из клеток классиков. Выбрав желаемую фигуру, нужно проскакать их правильно, иначе придется начинать все сначала.

Игра развивает координацию движений, чувство равновесия, а также знакомит детей с цифрами.

**Ознакомление с миром природы**

**Угадай птицу.**

На заборе — тени птиц. Задача: выбрать тень, соответствующую птице, которая прилетает из леса.

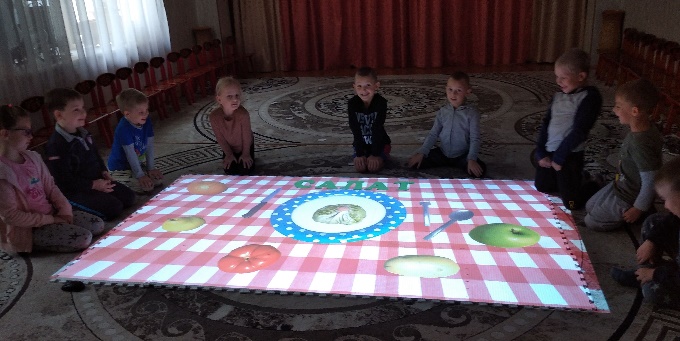
Игра озвучивается щебетом каждого вида птиц. Задание знакомит детей с очертаниями и внешним видом птиц.

**Фрукты и овощи**.

Игра знакомит детей с различными фруктами и овощами.

На обеденном столе в центре расположена тарелка, вокруг нее разложены фрукты и овощи. В тарелке появляется половинка предмета. Ребенку необходимо найти правильный вариант фрукта или овоща. После выбора правильного ответа, произноситься название, также название дублируется текстом.



**Планеты**

Игра знакомит детей с солнечной системой. В центре проекции появляется планета с названием и знаком вопроса, вокруг — планеты солнечной системы. Детям необходимо узнать, какая это планета.



**Блок Развлекательные игры**

**Морской бой**

Интерактивная игра «Морской бой» — на проекции изображено море и два форта с пушками. По воде плавают корабли и две команды из каждого форта соревнуются кто больше подобьет кораблей. Наступая на пушку, игрок делает залп из пушки. Побеждает команда, которая первая наберет 10 подвивших кораблей.



**Фабрика сладостей**

После небольшого взрыва на фабрике все сладости разлетелись, необходимо собрать по определенному типу все сладости, за каждое получаем очки. Игра коллективная. Развивает внимание и ловкость.



**Новогодние шары**

Собери новогодние шары. Необходимо перетаскивать движением ног или рук снеговика с корзинкой для сбора падающих шаров. Передвигать возможно наступая или касаясь проекции игры. Игра на время, показывает сколько шариков удалось спасти. Игра развивает координацию и ловкость.

Полностью редактируемая игра-конструктор. Возможность видоизменять игру исходя из индивидуальных предпочтений.



**Осенние листья**

На экране изображен осенний лес, застеленный опавшими листьями. При движении человека по проекции листья разлетаются в разные стороны.



**Вывод**

Активное и умелое использование педагогами детского сада возможностей интерактивного пола в практической деятельности становится для ребёнка проводником в мир новых технологий, формирует основы информационной культуры его личности. При этом значительно возрастает интерес детей к занятиям.