



**Муниципальное бюджетное
общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №17»**

ИГРОВОЙ ПРОЕКТ «Умный пол для малышей»

**Наталья Николаевна Ильченко,
воспитатель**

Бийск – 2022

Содержание

Краткое описание проекта.....	3
Актуальность проекта.....	3
Ведущая цель проекта.....	4
Задачи проекта.....	4
Ожидаемые результаты.....	4
Формы работы при реализации проекта.....	5
Этапы проекта, их содержание	5
План проектных мероприятий.....	5
Список используемой литературы.....	7
Приложение 1. Описание игр	
Приложение 2. Фотоприложение	

Краткое описание проекта

Проект разработан и реализуется на базе дошкольного корпуса 2 МБОУ «Средняя общеобразовательная школа №17» г. Бийска.

Тип проекта: игровой, развивающий.

Вид проекта: краткосрочный.

Срок реализации проекта: 2 месяца.

Участники проекта: дети 2-3 лет, воспитатели, родители воспитанников.

Актуальность проекта. В раннем возрасте основой становления личности ребёнка является предметно-игровая деятельность. Игра – один из тех видов деятельности, которые используются взрослыми в целях развития дошкольников, обучения их различным действиям, способам и средствам общения. В игре у ребёнка происходят существенные преобразования в интеллектуальной сфере, являющейся фундаментом развития личности, формируются те стороны психики, от которых зависит, насколько впоследствии он будет преуспевать во всех видах деятельности, в социуме.

Традиционно считается, что источником накопления чувственного опыта в раннем возрасте является игрушка, так как именно на игрушку ребёнок переносит все свои человеческие чувства. Это неоспоримо, и взрослым необходимо позаботиться об игрушках, чтобы ребёнку можно было организовать развивающую игру.

В настоящее время, когда мы, педагоги, работаем в условиях реализации Федерального стандарта дошкольного образования, наше стремление направлено на изменение предметного пространства в группе и на территории детского сада. Изучая все инновации и современные тенденции в преобразовании и обогащении среды, мы подошли к необходимости использовать всё пространство группы для детской игры и организовали интерактивный «умный» пол!

Речь идет не об интерактивном 3D оборудовании.

Интерактивный «умный» пол – это напольная проекция, которая создана для движения ребенка и детской игры через взаимодействие с изображенными на полу макетами или схемами. Попадая в зону проекции, ребенок своими движениями выполняет игровые действия и даже выполняет образовательные задания.

Интерактивный пол можно создавать в разных возрастных группах детского сада — это отличный инструмент, который помогает нам разнообразить образовательный арсенал, развивать детскую игру, а также повысить общую эффективность образовательного процесса.

Одни проекции развивают внимательность, другие – моторику, третьи – реакцию, четвёртые – сообразительность и т.д. По причине необходимости физических усилий для «игры» с полом, такой вид игры хорошо подходит тем детям, которые испытывают те или иные трудности в физическом

развитии. Кроме того, грамотное комбинирование традиционного обучения с работой с «умным» полом способно дать прекрасные результаты.

Интерактивный пол способен научить детей:

- 1) распознавать и называть растения, животных, предметы окружающего мира;
- 2) различать цвета и формы предметов;
- 3) стимулирует интерес к образовательному процессу через игру;
- 4) содействует всестороннему развитию и нормализации психоэмоционального состояния.

Таким образом, игры на интерактивном полу являются мощным толчком к развитию у детей познавательной и двигательной активности, помогают повысить уровень передачи знаний в дошкольных образовательных учреждениях, способствуют улучшению усвоения информации.

Ведущая цель проекта:

содействие успешному развитию ребенка раннего дошкольного возраста и закрепление его детских представлений через игру на интерактивном полу.

В соответствии с поставленной целью нами определены следующие **задачи проекта:**

Для детей:

1. Учить внимательно рассматривать игрушки, предметы, модели, схемы, обогащать словарный запас, развивать навыки фразовой и связной речи, побуждать к высказываниям.
2. Развивать восприятие, способствовать связи восприятия со словом и дальнейшим действием; учить детей использовать слова-названия для более глубокого восприятия различных качеств предмета.
3. Совершенствовать уровень накопленных практических навыков: побуждать детей к использованию различных способов для достижения цели, стимулировать к дальнейшим побуждающим действиям и «открытиям».
4. Воспитывать желание играть вместе со сверстниками.

Для воспитателя:

1. Раскрыть сущность и особенности предметно-отобразительной игры детей раннего возраста.
2. Поддерживать стремление ребенка активно вступать в игру, в общение, высказываться.
3. Способствовать развитию детской игры, накоплению и обогащению детского эмоционального опыта, речевых навыков.

Ожидаемые результаты:

Дети:

1. Проявляют интерес к игре на интерактивном полу, с желаем включаются в игру.
2. Проявляется речевая активность детей в разных видах деятельности.

3. Умеют внимательно рассматривать игрушки, предметы, модели, схемы.

4. Активно воспринимают знакомые и новые предметы, модели, схемы связывают словесно, высказываются, используют слова-названия,

5. Активно действуют с предметами и моделями, используют различные игровые и практические способы для достижения цели в игре.

Формы работы при реализации проекта:

- игровая мотивация и знакомство с «умным» полом,
- знакомство с играми, разучивание;
- игры.

Этапы реализации проекта:

I. Подготовительный этап:

1. Определение педагогами темы, целей и задач, содержание проекта, прогнозирование результата.

2. Изучение психолого-педагогической литературы по теме «Интерактивный пол в детском саду».

3. Подбор игр, их интерпретация или перенос на напольное пространство для решения задач развития и образования детей раннего дошкольного возраста.

4. Беседа-консультация с родителями на тему: «Как мы играем в детском саду и дома».

II. Основной этап реализации проекта

ПЛАН ПРОЕКТНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ

(все игры представлены в Приложении)

1 неделя

1. «Разложи по ячейкам»
2. «Найди предмету пару»
3. «Найди звучащую игрушку»
4. «Чем мы похожи и чем отличаемся?»
5. «Назови ласково»
6. «Систематизация по форме».

2 неделя

1. «Сортируем»
2. «Отличия в рисунках»
3. «Угадай, что это пахнет?»
4. «Кто какие звуки издает?»
5. «Разрезные картинки».
6. «Разрезные фигуры с цифрами».

3 неделя

1. «Выкладываем узоры»

2. «Что пропало или изменилось?»
3. «Угадай музыкальный инструмент».
4. «Ошибки»
5. «Геометрия в предметах».
6. «Запутанные классики».
7. «Игры с карточками для изучения животных сопоставления»

4 неделя

1. «Обводим трафареты»
2. «Как приготовить кофе?»
3. «Первые загадки»
4. «Назови множественное число»
5. «Копирование форм»
6. «Животные».

5 неделя

1. «Строим последовательность» (память, логика, последовательность)
2. «Раздели поровну»
3. «Вставляем слово»
4. «Цветные кучки».
5. «Рулетка».
6. «Пуговицы для счета».

III. Заключительный этап (итоговый).

- Фотоколлаж: «Я играю».
- мониторинг реализации задач проекта, соотнесение ожидаемых результатов с полученными результатами;
- оформление материалов проекта, презентация его результатов родителям воспитанников;
- показ мастер-классов для родителей и для педагогов с целью распространения опыта.

Перспективы развития проекта

1. «Умная площадка». Организация пространства для детской игры на уличной площадке группы: на асфальте, на песке будут созданы схемы и модели для продолжения детских игр.

2. «Умный пол в младшей, средней и других группах». Создание интерактивных моделей на полу во всех возрастных группах, подбор игр для их интерпретации или переноса на напольное пространство для решения задач развития и образования детей дошкольного возраста (по возрастным периодам).

Литература

1. Андрианова Н.Ю. Использование интерактивного пола в работе с детьми дошкольного возраста [Электронный ресурс] / Н.Ю. Андрианова. // Адрес доступа: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2020/01/24/statya-ispolzovanie-interaktivnogo-pola-v-rabote-s-detmi-doshkolnogo>
2. Дидактические игры и занятия с детьми раннего возраста / под ред. Новосёловой С. Л. – М. : Просвещение, 1985г
3. Кантор С.И. Развивающие игры. От 1 до 3 лет / Светлана Кантор. – М.: Айрис-пресс, 2008. – 160 с.
4. Коссаковская Е.А. Игрушка в жизни ребенка: Пособие для воспитания дет. сада / Е.А. Коссаковская; Под ред. [и с предисл.] С. Л. Новоселовой. – М.: Просвещение, 1980. – 62 с.
5. Киселева Л.С., Данилина Т.А. Проектный метод в деятельности дошкольного учреждения. М., 2011.
6. Картушина М. Ю. Забавы для малышей. – М.: ТЦ «Сфера», 2006.
7. Развитие и обучение детей раннего возраста в ДОУ: Учебно-методическое пособие / составитель Дёмина Е. С. – М.: ТЦ «Сфера», 2006.

Развитие крупной моторики

Разложи по секторам

Что нужно для игры: интерактивный пол, поделенный на несколько секторов (это может быть 3 и более секторов), много ярких предметов разных форм и размеров (для маленьких детей можно разноцветные очень крупные «кубики»).

Покажите малышу, как можно разложить крупные «кубики» по секторам, и ему очень понравится это делать. Более сложный вариант – рассортировать множество больших «кубиков» по форме, цвету, выделив для каждого вида свой сектор. Возможно, потребуется ваша помощь. Положите в секторы по одному образцу, а ребенок пусть раскладывает остальные предметы. Например: в первый сектор только кубики, во второй – кирпичики, в третий только синего цвета. Игра проводится 2-3 раза с другими детьми.

Сортируем

Что нужно для игры: 2 куклы и 2 игрушечные тарелочки; фасоль и макаронные изделия.

Усадите 2 кукол по секторам и перед каждой поставьте по тарелочке. Смешайте в отдельной мисочке немного фасоли и макаронин. Предложите малышу накормить кукол, рассортировав им продукты. Скажите, что одна кукла любит макароны, а другая фасоль.

Второй вариант: скажите, что одна кукла любит фрукты, овощи, а другая булочки.

Третий вариант: скажите, что одна кукла любит играть в кубики, а другая в машинки.

Усложните игру – предложите сортировать 3 вида продуктов или предметов на 3 кукол. Игра проводится 2-3 раза.

Выкладываем узоры

Что нужно для игры: веревка, трубки или палочки.

Для образца даются 3 картинки с изображением домика, солнышка, лестницы и выкладываются напротив каждого сектора и вместе с ребенком выложите очертания этих объектов в секторе напротив. Игра проводится 2-3 раза с другими детьми.

Обводим трафареты

Что нужно для игры: плотный картон от коробок, веревка, карточки с изображением геометрических фигур.

Изготовьте трафарет, вырезав из картона очень простые, довольно крупные фигуры (круг, квадрат, треугольник и можно ромб). Разложите в секторах трафареты круга, квадрата, треугольника, ромба. В секторе напротив выкладывайте поочередно по одной карточке с фигурами. Игру играют 4 ребенка встав каждый у своего сектора. Чей трафарет совпадает с изображением

карточки, тот обводит веревкой трафарет в своем секторе. Второй вариант в 4 секторах карточки с геометрическими фигурами.

Память, логика, последовательность

Строим последовательности

Что нужно для игры: набор больших кубиков.

Главное для малыша в игре – научиться составлять последовательности, находя в них повторяющуюся структуру (форму, цвет). Начните составлять последовательность, а ребенку предложите продолжить, отметив какую-то закономерность.

С маленькими можно попробовать такую игру. Составьте цепочку из больших кубиков, на них начните укладывать маленькие. Если вы дадите ребенку большой кубик, скорее всего он поставит его в цепочку снизу, а если дадите маленький, то в цепочку сверху. Можно выстраивать последовательность по цвету, количеству. Так малыш незаметно подключится к игре. Выкладывайте разные образцы напротив каждого сектора. Может поиграть несколько детей за один раз.

Найди предмету пару

Что нужно для игры: разнообразные парные предметы

Выкладывайте напротив каждого сектора предметы из пар: кубик, мячик, колечко. Затем дайте ребенку в руку второй предмет из пары, например кубик, и предложите найти такой же. Подавайте малышу следующий предмет и просите найти такой же.

Отличия

Что нужно для игры: картинки с несложными изображениями, игрушки машинки, куклы.

Выкладывайте 2 простых одинаковых предмета или картинки. Например, 2 одинаковых домика или куклы (машинки). На одной из картинок добавьте «лишнюю» деталь, которой нет на другом рисунке. Например, шторы на окошке или дым из трубы. Или у машинки какую-то деталь заранее покрасить в другой цвет. Этого легко можно добиться с помощью акриловых красок. На одну из кукол надеть точно такую же юбочку, но другого контрастного цвета. Покажите ребенку и попросите найти, чем они отличаются.

Если малыш не может заметить отличия, то начните перечислять, помогая ему: «На этом рисунке есть окно и на другом есть окно. На этом рисунке есть шторка, а на другом? И т.д.» и ребенок с радостью первооткрывателя, конечно же, найдет!

Что пропало или изменилось?

Что нужно для игры: 2-4 игрушки или предмета

Разложите игрушки перед ребенком, пусть он запомнит их и отвернется. Быстро уберите одну из игрушек или накройте ее чем-нибудь. Ребенок должен вспомнить, что же пропало.

Вы можете использовать предметы, одинаковые по форме...

Как приготовить кофе

Что нужно для игры: кофейные зерна или баночка от кофе, коробочка от сахара, игрушечный чайник, чашка из набора «посуда»

Спросить у ребенка, как мама готовит кофе или омлет, наверняка он уже это видел. Попросите ребенка рассказать вам последовательность о действиях, которые при этом совершаются. Если малыш затрудняется ответить, то начните сами, а ребенок пусть добавляет ключевое слово. Например: «Расскажи, как приготовить кофе?». Расставьте все предметы перед ребенком и один предмет лишний. Поставьте в один сектор интерактивного пола игрушечную чашечку с кофе. А остальные предметы из предложенного набора, ребенок должен выбрать сам.

Раздели поровну

Что нужно для игры: 2-3 куклы и 2-3 игрушечные тарелочки; муляжи фруктов, овощей, выпечки.

Поставьте игрушечные тарелочки по секторам перед куклами. Малышу предложите раздать куклам еду, поделив ее поровну (либо одной кукле положить больше, чем другой).

В качестве «еды» можно использовать вырезанные из картона яблочки т.п.

Развитие органов чувств

Найди звучащую игрушку

Что нужно для игры: игрушки с мелодией или звуком

Продемонстрируйте ребенку звук. Выберите и включайте по одной игрушке, которые звучат. Распределите их по секторам интерактивного пола. Пусть малыш отвернется включите одну звучащую игрушку, затем ребенок поворачивается и должен указать на ту игрушку, которая прозвучала. Следующий звучащий предмет, может угадывать другой ребенок.

Второй вариант игры: распределите игрушки домашних животных по секторам. Например, собака (корова, лошадь). Взрослый использует игровой планшет со звуками животных. Ребенок слушает звук и должен указать на ту игрушку, которая прозвучала.

Угадай музыкальный инструмент

Что нужно для игры: разнообразные музыкальные инструменты

Познакомьте ребенка с детскими музыкальными инструментами (например, барабаном, дудочкой, бубном). Играя с ними некоторое время, ребенок хорошо запомнит, как они звучат.

Распределите музыкальные инструменты по секторам интерактивного пола. Сыграйте на каком-нибудь таком же инструменте, а малыш пусть по звуку определит, какой инструмент звучит. Игра повторяется 2-3 раза с другими детьми.

Угадай, что это пахнет?

Что нужно для игры: пахучие продукты; муляжи этих же продуктов

Начните с 2 пахучих продуктов. Например, пусть это будет баночка с кофе и лимон или лук и огурец.

Распределите муляжи продуктов по секторам интерактивного пола. Затем пусть ребенок рассмотрит, потрогает и понюхает настоящие продукты. Обратите его внимание на запах. Через некоторое время положите лимон в одну коробку, а кофе в другую. В крышке коробок сделайте отверстие. Или можно завязать глаза шарфом и предложить понюхать и определить, что там в коробке по запаху. Затем малыш укажет на тот продукт в секторе интерактивного пола, который он только что исследовал. Так можно поиграть со всей группой, используя больше продуктов.

Замечание. Будьте осторожны с запахами, если у ребенка аллергия.

Развитие речи

Вставляем слово

В этой игре нужно, чтобы ребенок встал в сектор интерактивного пола. Вы читаете очень известное стихотворение А. Барто и нужно пропустить последнее слово.

Например, фразу: «Наша Таня громко...», а малыш продолжит: «плачет». И проходит в следующий сектор. Затем вы говорите следующую

строчку, делая паузу на последнем слове, и т.д. Когда малыш доходит до окончания сектора, то получает поощрение в виде аплодисментов или наклейку (фишку-солнышко, сладость).

Чем мы похожи и чем отличаемся?

Что нужно для игры: 2 игрушки, одинаковые по сути, но разные по исполнению

Рулетка

Что нужно для игры: детская юла (волчок), карточки с буквами, (можно кубики), цифрами или с изображением разных предметов быта, фруктов, животных и другие карточки

К детской юле прикрепите стрелку (можно просто нарисовать или приклеить).

Разложите по кругу карточки в сектора интерактивного пола (5-10 штук). Запустите волчок и наблюдайте, какая карточка выпадет.

Малышу нужно назвать изображение на карточке. Если ваш малыш еще не говорит, просто самостоятельно озвучивайте выпавшую карточку. Используйте игру для изучения цвета и форм, изображений разных предметов быта, фруктов, животных и т.п. Игра подходит и для изучения иностранного языка. При игре с несколькими детьми выигрывает тот, у кого больше карточек.

Цвет, форма, объём, систематизация

Цветные кучки

Что нужно для игры: разнообразные предметы по 3-5 штук каждого цвета

Рассортируйте предметы разного цвета по секторам интерактивного пола. Например, красная кучка содержит в себе колечки, кубики. Так же создайте синюю кучку и ещё несколько. Дайте ребенку предмет (например, синее колечко) и попросите положить его в нужный сектор интерактивного пола.

Начните с 2 кучек. Допустим, сделайте красную и синюю.

Когда вы будете раскладывать предметы по кучкам, комментируйте свои действия примерно так: «Это колечко красное я кладу его в красную кучку, этот кубик синий - кладем его в синюю кучку, красный кубик – в красную кучку, синий зайчик – синюю кучку и так далее». Когда ребенок поймет принцип, дайте ему, например, синее колечко и скажите: «Это синее колечко мы кладем в...», и синее колечко малыш положит в синюю кучку.

Как только игра будет освоена, можно уже не комментировать, а просто подавать ребенку предметы и спрашивать; «В какую кучку мы его положим?».

Если же ребенок знает ещё не все цвета, то целесообразно собрать все кучки со знакомыми цветами, а одну кучку – с незнакомыми.

Систематизация по форме

Что нужно для игры: разнообразные предметы по 3-5 штук каждой формы

Рассортируйте предметы разной формы по секторам интерактивного пола. Принцип систематизации по форме тот же самый, что и в игре «Цветные кучки». Соберите в одном секторе колечки от пирамидок, кубики разных цветов и размеров во втором секторе, в третьем – разные мячики.

А затем предложите малышу положить колечко или мячик в нужную кучку. Комментируйте при необходимости действия малыша, собирая с ним предметы в кучки.

Разрезные картинки

Что нужно для игры: картинка и картон, клей

Первоначально наклейте крупную картинку на толстый картон от коробки и разрежьте на 2 половинки. Покажите ребенку как сложить 2 части, чтобы получилось целое, и попросите ребенка проделать тоже самое.

Можно разрезать картинку на 3 и более частей. Вы можете также сделать фигурный разрез первоначальной картинки. Например, можно разрезать ее так, чтобы одна часть была в виде стрелки, а другая часть с углублением. Тогда по другому такую картинку не сложить. Или просто волнистой линией.

Рассортируй по цвету

Что нужно для игры: 3 или 4 пары игрушек (пара состоит из двух разных игрушек одинакового цвета)

Рассадите игрушки по секторам интерактивного пола. Суть этой игры состоит в том, что каждой из игрушек нужно подобрать пару соответствующего цвета. Эта игра похожа на игру в цветные кучки, но включает в себя элементы ролевой игры. Необходимо добавить небольшой сюжет. Например, пусть это будут 3 игрушечных зайчика (красный, синий, и желтый) и 3 тарелочки тех же цветов.

Попросите ребенка принести зайчику свою тарелочку. Вы можете помочь малышу словами: «Берем красную тарелочку и приносим ее красному зайчику, затем синего...». Теперь пусть ребенок сделает это с вашими комментариями и, наконец, самостоятельно.

Поиграйте в эту игру с другими предметами, и вы заметите, что малыш сортирует предметы по цвету, когда играет игрушками сам. Игра проводится 2-3 раза.

Копирование форм

Что нужно для игры: палочки или трубки

Выложите из палочек простую фигуру в одном из секторов интерактивного пола (квадрат, треугольник) и попросите малыша скопировать рисунок, глядя

на ваш, в секторе напротив. Если у ребенка хорошо получается, усложните рисунок (например, пусть выложит лесенку, трапецию). Можно также показать рисунок, а затем закрыть его листом ватмана. Малышу теперь нужно по памяти воспроизвести нужную форму.

Пуговицы для счета

Что нужно для игры: изображение пуговиц вырезанные и наклеены на картон крупные 2 цветов (можно использовать изображение монет, кружочков).

Возьмите, например, красные и зеленые пуговицы. Разложите в сектор пола несколько зеленых пуговиц в линию и рядом в другой сектор разложите в линию несколько красных пуговиц. Спросите ребенка, где пуговиц больше, а где меньше?

Вот ещё несколько вариантов:

Составьте число 4 из 2 красных и 2 зеленых пуговиц, а затем из 3 и 1 пуговиц разных цветов. То же самое делайте и с другими числами.

Положите 4 пуговицы. Наглядно покажите, как она «ушла». Спросите малыша сколько осталось? А вот, было 2 пуговицы, а 1 «пришла». Сколько стало?

Возьмите карточки с цифрами и предложите ребенку рядом положить нужное количество пуговиц. Рядом с цифрой 1 – 1 пуговицу, рядом с цифрой 2 – 2 пуговицы и т. д.

Разрезные фрукты с цифрами

Вырежьте из цветной бумаги простую форму (например, довольно крупное яблоко) и приклейте его на картон от коробки. На другом куске картона обведите его контур и тоже вырежьте.

Разрежьте вырезанное яблоко на 3 части. Каждую часть вновь приложите к нарисованной ранее форме на картоне и обведите контур каждого кусочка внутри. Таким образом получилось 3 «кусочка яблока» из цветной бумаги, приклеенной на картон и контур яблока с частями внутри на картоне.

Теперь на «кусочках яблока» напишите цифры от 1 до 3. А на контурах тех же самых кусочков нарисуйте жирные точки от одного до трех в том же соответствии.

Распределите части яблока с точками по секторам интерактивного пола, а яблоко с кусочками внутри в секторе напротив. Малышу нужно сопоставить точкам цифры и приложить каждую часть с нарисованной на картоне форме.

Игровая деятельность



Знакомство с «умным» полом



Игра «Выкладываем узоры»

Игровая деятельность



Игра «Разложи по секторам»

Игровая деятельность



Игра «Кто чем питается»

Игровая деятельность



Игра «Сортируем»



Игра «Найди предмету пару»