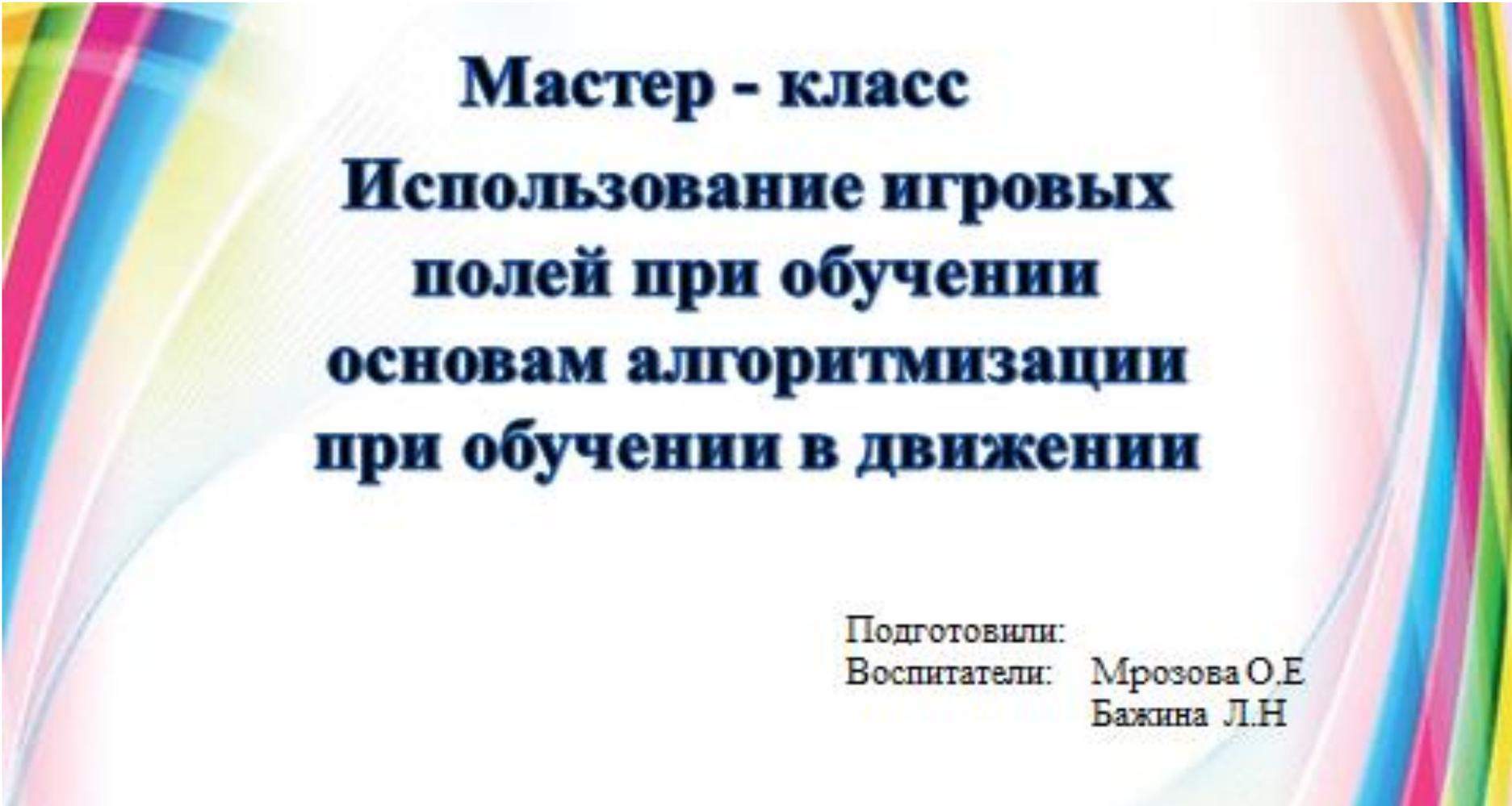


Российская Федерация, 454021, Челябинская область,
г. Челябинск, ул. Бр.Кашириных, д.106 А
тел./факс (8-351) 734-34-22 mdoukalin1@mail.ru



Мастер - класс
Использование игровых
полей при обучении
основам алгоритмизации
при обучении в движении

Подготовили:
Воспитатели: Мрозова О.Е.
Бажина Л.Н.

Преимущество полей

- Простота исполнения
- Динамичность
- Социальность

Речь пойдет об одной из таких инноваций – развивающих напольных полях.

С напольными полями дети могут и активно двигаться во время игры, и интеллектуально развиваться: учиться читать, считать, знакомиться с геометрическими фигурами, цветами, тренироваться запоминать, различать, сравнивать, логически мыслить.

Поля имеют ряд неоспоримых преимуществ перед многими современными развивающими пособиями:

Преимущество использования напольных игр в образовательной деятельности:

- Двигательная активность – это фактор, который влияет на здоровье детей;
- Движение способствует психическому развитию.
- Именно в движении развивается мозг ребенка;
- В движении дети быстрее и радостнее обучаются.

3 причины для использования напольных игр в образовательной деятельности:

Занятия с использованием напольных игр имеют совершенно другую эмоциональную окраску. Дети получают радость от движения. Движение активизирует их мозг, задействуют все органы и системы организма.

Важные правила

- Игра — для малышей, а не для взрослых.
- Для детей — развлечение, для педагога — инструмент.

- «Квадраты» — универсальное игровое поле.
- Игра — это движение.

- Правила — основа порядка.
- Все хорошо в меру.

1.Игра — для детей, а не для взрослых.

Чтобы вызвать у детей интерес, не делать игру слишком тяжелой, равно как и чересчур легкой.

2.Для детей — развлечение, для педагога — инструмент.

Игра — не просто для забавы. И если для детей это развлечение, то педагог должен сформулировать цель, которую хочет достигнуть этой активностью, например, закрепить учебный материал или развить логическое мышление детей.

3.«Квадраты» — универсальное игровое поле.

Для введения в напольные игры отлично подходит универсальное игровое поле «Квадраты»: прямоугольник, составленный из 9 - 12 квадратов. Можно создать игровое поле самостоятельно, например, начертить квадраты изолентой на полу или использовать уже готовый материал, баннерное полотно.

4Игра — это движение.

Продумать, что должен делать ребенок: убирать картинки, крутить обруч, прыгать с мячом. Дети любят движение, и стоять на месте им будет скучно.

5Правила — основа порядка.

Подумать и четко объяснить детям, что можно делать во время игры, а что нельзя. Так будет легче контролировать процесс и достичь дидактических целей.

6Все хорошо в меру.

Чтобы игры не надоели детям, оптимально проводить их не больше двух-трех раз в неделю.

Польза игры:

- ❖ Закрепление материала выбранной образовательной области;
- ❖ Развитие творческого воображения;
- ❖ Активная физическая нагрузка;
- ❖ Воспитание уважения и внимания к действиям партнера;
- ❖ Развитие умения ориентироваться в пространстве
- ❖ Ловкость

Игры такого формата отвечают всем требованиям развивающей предметно-пространственной среды.

Использование напольных игр помогает расширить кругозор детей, проверить их знания, систематизировать их, а также разнообразить досуг воспитанников.

Они могут быть любыми по содержанию. Такие игры развивают, позволяют безопасно двигаться в условиях группы, позволяют использовать в играх любое тематическое содержание.

Какой фигуры не хватает?



Ход игры.

Часть квадратов на игровом поле заполнены карточками с изображением объектов, часть – пустые. Необходимо в каждом ряду закрыть пустой квадрат, подобрав недостающую картинку.

Играющие дети по очереди подходят к пустому квадрату и заполняют его, подобрав недостающую картинку. Затем предлагаем им прошагать по квадратам с таким же изображением.

Польза игры

- ❖ Развивает логическое мышление,
- ❖ Учит анализировать,
- ❖ Ходьба в значительной степени способствует удовлетворению потребности организма в движении.

«Путешествие по цифрам»

АЗБУКА АЛГОРИТМИКИ			
1	3	2	4
4	1	5	3
5	4	3	1
1	3	2	5

Ход игры:

Разложите карточки с изображением цифр и придумайте сами или составьте вместе с детьми заранее маршрут: например, 1-2-3-4-5 или 2-2-4-3-1. Предложенный маршрут дети могут пройти и пропрыгать, на одной ноге или двух, на носочках и другими способами, которые придут в голову. Игра подходит для детей старшего дошкольного возраста.

Польза игры:

- ❖ развивает логическое мышление и внимание;
- ❖ дает активную физическую нагрузку;
- ❖ помогает преодолеть застенчивость;
- ❖ развивает уважение и внимание к действиям участников.

Музыкальный оркестр

АЗБУКА АЛГОРИТМИКИ			
			
			
			
			

Ход игры:

Ребенок сам выбирает поле, которое займет. В начале игры нужно выбрать дирижера – ведущего, возможно, это будет воспитатель.

Прыгнуть в понравившийся квадрат, рассмотреть свою карточку (находится на покрытии) на которой ребенок увидит музыкальный инструмент, затем найти этот инструмент в музыкальной коробочке. Дети играют, создавая свою, не похожую ни на чью, музыкальную композицию.

Лесные приключения



Цель игры: Выстроить алгоритм движения зайчика, дойти до «дома» кратчайшим путем, не попасться диким животным и собрать как можно больше овощей.

Дети между собой распределяют «роли» (командующий и исполнитель). На поле ставятся овощи и «ловушки» – дикие животные. «Исполнитель» занимает своё место на поле (обозначен зайчиком). Командующий берёт в руки карточки и выстраивают алгоритм движения своего напарника. Нужно собрать как можно больше овощей, обходя «ловушки», дойти до дома. Потом меняются ролями.