

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 32 комбинированного вида» Юридический адрес : 624450 Свердловская область, г.Краснотурьинск, ул.Рюмина,26 Контактный телефон:8-(34384)3-99-70, e-mail: mdouv32@mail.ru Официальный сайт МАДОУ № 32: <https://32kt.tvoysadik.ru>

Утверждаю:

Заведующий МА ДОУ № 32
Н.В. Окунева



Сборник игр «Умный пол» для детей раннего возраста

Составитель: Старший воспитатель Власова Я.П.

2025 год

Актуальность

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 условиях реализации ФГОС дошкольного образования, стремление педагогов направлено на изменение предметного пространства в группе и на территории детского сада. Образовательное пространство «Умный пол» способствует преобразованию и обогащению среды, позволяет использовать всё пространство группы для детской игры.

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

Цель, задачи сборника

Цель: содействие успешному развитию ребёнка раннего возраста и закрепление его детских представлений через игру на интерактивном полу.

Задачи:

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.

Список игр

1. Найди свой цвет
2. Найди геометрическую фигуру
3. Принеси все желтое, красное, синее
4. Выложим маме бусы из конструктора
5. С блоками Дьеныша
6. Съедобное – не съедобное
7. Одень куклу
8. Что пропало, что изменилось?
9. Запутанные дорожки.

Описание и руководство играми

1. Найди свой цвет

Игра направлена на развитие цветового восприятия.

Ход игры: Воспитатель называет цвет, дети находят предмет соответствующего цвета и встают на него.

2. Найди геометрическую фигуру

Игра направлена на развитие логики, расширения знаний об окружающем мире, умение отличать геометрические фигуры.

Ход игры: воспитатель называет фигуру, дети берут кубик и кладут в ту ячейку, которой соответствует кубик,

3. Принеси все, что желтое, красное, синее

Игра направлена на развитие цветового восприятия и ассоциации.

Ход игры: Педагог просит детей принести в желтую ячейку игрушки желтого цвета. К красную красного цвета и т.д.

4. Выложим маме бусы из конструктора

Игра направлена на развитие логики, умение отличать геометрические фигуры.

Ход игры: дети выкладывают в каждый сектор деталь конструктора в определенной последовательности, последовательность может состоять из двух и более фигур, они могут быть как разных цветов, так и разной формы.

5. С блоками Дьеныша (разложи по цвету, по размеру)

Игра направлена на сенсорное развитие, логического мышления.

Ход игры: Воспитатель просит ребят выложить все большие фигуры в верхние клеточки, круг, квадрат, треугольник, затем просит детей положить напротив большой фигуры такую же маленькую. Так же можно работать с цветом - положи желтые большие фигуры или красные маленькие фигуры и т.д.

6. Съедобное – не съедобное

Игра направлена на классификацию предметов по признакам.

Ход игры: Воспитатель выкладывает в сектора круга разные предметы, и дети в середину выкладывают только съедобные, или наоборот не съедобные.

7. Одень куклу

Игра направлена на развитие тактильных ощущений, творческого мышления, воображения, расширения знаний об окружающем мире

Ход игры: воспитатель раскладывает по секторам кукольную одежду и говорит ребятам кукла хочет погулять, но она не знает, что за чем одевается, поможем кукле одеться, в соответствии с сезоном или с в соответствии с поводом куда собирается кукла, так же кукла может быть мальчиком или девочкой, можно учить одеваться.

8. Что пропало или изменилось

Игра направлена на развития зрительной памяти, внимания, произвольного запоминания, наблюдательности и развитие речи детей.

Ход игры:

1 вариант игры: Воспитатель выкладывает игрушки на клеточки, ребята рассматривают их, педагог говорит закрыть глаза и прячет одну игрушку, ребята должны угадать что пропало.

2 вариант игры: воспитатель меняет местами игрушки и ребята угадывают.

9. Запутанные дорожки

Игра направлена на развития внимания, координацию движений, восприятие цвета.

Ход игры: Ребята ходят по запутанным дорожкам разных цветов,