

Интерактивный пол: новые возможности для ознакомления детей с окружающим миром

Авторский коллектив:

Флисиева Анна Сергеевна, методист МАДОУ «МАЯЧОК»

Корнева Елена Павловна, педагог-психолог МАДОУ «МАЯЧОК»

Филиппова Елена Николаевна, старший воспитатель МАДОУ «МАЯЧОК» д/с №170

Наименование ОО:

МАДОУ «МАЯЧОК»

город Нижний Тагил, Свердловская область

Если обратиться к интернету за информацией, что такое интерактивный пол, то он предложит множество определений, описывающих инновационное решение — проекцию на пол с использованием специального оборудования. Педагогический коллектив детского сада №170 города Нижний Тагил, являющийся участником всероссийской инновационной площадки «Образовательный маршрут в будущее» изучил это понятие и его важность для образовательного процесса. Интерактивный пол стал еще одним элементом интегративной среды в детском саду, который появился под руководством доктора педагогических наук Л. Ю. Кругловой, оказалось для его создания и использования не требуется специализированное оборудование.

В современном образовании дошкольников акцент делается на том, чтобы не просто передавать знания, а создавать условия для самостоятельного поиска ответов на вопросы «почему?» и «как?».

В своей работе мы убедились, что использование интерактивного пола в обучении помогает сформировать у детей целостное представление об окружающем мире, а не просто набор разрозненных фактов. Это становится возможным благодаря тому, что в основе технологии лежит принцип активности.

Что же представляет из себя интерактивный пол? Это разнообразные экспозиции, моделируемые на полу, свободном от мебели, размером не менее 2*3 м. В процессе разработки интерактивного пола мы ориентируемся на образовательные цели, которые необходимо решить. Например, при изучении темы родина на полу с помощью изоленты «прочертили» овал, отдаленно напоминающий карту нашего края. На ней обозначили станции — карточки с заданиями и предметами для их выполнения. Это может быть как дидактическая игра, так и маркировка центра (локации) в группе, где дети смогут выполнить задание. Таким образом, получился аналог игры-бродилки, но с образовательными целями. Дети могли самостоятельно «путешествовать» по карте, получая новые знания о городе, области. Для усложнения заданий мы добавили элементы работы с картой. На ней появились условные обозначения: леса, реки, озера, парки, дороги и города. Например, мы просили найти объект в северной части области, который находится рядом с природным парком, знаменитым своими карстовыми пещерами и лесными массивами.

Мы заметили, что менять интерактивный пол в помещении стоит не реже раза в месяц, а если интерес детей к нему угасает, то и раньше. Изолента — популярный материал для создания пола. Она удобна тем, что бывает разных цветов и не оставляет следов на линолеуме. Также мы предлагаем мобильный вариант интерактивного пола из жидкого стекла. Его легко свернуть, хранить и использовать в разных помещениях или даже на улице.

Для ознакомления с животным миром детей 3-4 лет педагог изобразил на полу многоэтажный дом и предоставил широкий выбор игрушек в виде животных, птиц, детёнышей. В совместной деятельности педагог предлагает заселить дом домашними животными, из них на нижнем этаже живут животные синего цвета, а на верхнем этаже — красного, при этом на чердаке необходимо поселить диких птиц. Вариантов игры с животными и домиком множество, опытный педагог придумывает их на ходу исходя из знаний детей. Возможности пола таковы, что позволили педагогам организовать как индивидуальную работу с ребенком, так и парную, командную игру. Например, ту же игру с животными педагоги проводят с парой детей — одному игроку предлагают заселить любое дикое животное в домик, а второй называет детёныша этого животного и ставит его рядом, в следующий раз игроки меняются. В ходе командной игры дети стоят в кругу и держатся за руки вокруг домика на полу. Пока звучит музыка, они двигаются по кругу. Когда музыка останавливается, взрослый называет чье-нибудь имя (Юля). Тогда Юля говорит, кем будут заселять нижний этаж домика, следующий игрок «заселяет» верхний этаж, потом чердак. Затем игра возобновляется или можно продолжить, например,

покормить животных; в зависимости от времени года, уложить их спать, сделав берлоги для медведей, норки для мышей, коконы для бабочек и так далее.

Возможности интерактивного пола позволили не только формировать представления об окружающем мире, но и научить рассуждать и аргументировать свои решения, учить замечать детали. Для этого педагоги подготовили пол «Спектр» и предложили игру «Лесная школа». Дети распределяют изображения животных, растений, насекомых и птиц по секторам интерактивного пола в произвольном порядке. После этого педагог просит детей соотнести каждую картинку с какой-либо цифрой и объяснить свой выбор.

Для стимулирования фантазии и творчества, на той же заготовке «Спектр» предлагается игра «Заповедник». Участники раскладывают вспомогательные картинки, природный и бросовый материал, в сектора интерактивного пола. Задача игры: не меняя расположения уже имеющихся элементов, добавить по своему желанию недостающие детали, с целью создать образы животных, которые могли бы жить в заповеднике.

Наш опыт применения технологии интерактивного пола показывает, насколько она универсальна и эффективна в решении образовательных задач.

Мы были в восторге от процесса внедрения и надеемся, что наш опыт поможет вам освоить и понять эту технологию.