

# Мастер-класс для педагогов ДОУ г. Орска «Использование светового стола в логико-математическом развитии дошкольников»

*Подготовил: воспитатель 1 квалификационной категории  
МДОАУ № 94 «Радуга»  
Горшенина Г.Ю.*

Перед учреждениями системы дошкольного образования сегодня, как никогда, остро встаёт важная задача развития творческого потенциала детей с учётом их индивидуальных и возрастных особенностей. Творчество – постоянный спутник детства. «Истоки способностей и дарования детей – на кончиках их пальцев. От пальцев, образно говоря, идут тончайшие нити – ручейки, которые питают источник творческой мысли. Другими словами, чем больше мастерства в детской руке, тем умнее ребенок» - утверждал В. А. Сухомлинский. Занимаясь творчеством, ребенок развивает себя как физически, так и умственно.

Воспитание творческого отношения к делу, умение видеть красоту в обыденных вещах, испытывать чувство радости от процесса труда, желание познать тайны и законы мироздания, способность находить выход из сложных жизненных ситуаций – одна из наиболее сложных и интересных задач современной педагогики. И хотя в народе говорят: «Век живи – век учись», важно не пропустить тот период в жизни ребёнка, когда формируются основные навыки и умения, среди которых центральное место отводится развитию творческих способностей, фантазии, интересу к новому. Если эти качества не развивать в дошкольном периоде, то в последующем наступает быстрое снижение активности этой функции, а значит, обедняется личность, снижаются возможности творческого мышления, гаснет интерес к искусству, к творческой деятельности.

Развивая творческий потенциал посредством новой для детей и их родителей методики с раннего детства, мы не только совершенствуем познавательные процессы и способности к творчеству, но и формируем личность ребенка.

**Инновационная деятельность педагога** - это необходимая часть образовательного процесса. Внедрение инноваций означает необходимость воспитателей подстраивать свою деятельность под меняющиеся условия и использовать нестандартные приёмы в образовательных процессах. Работа педагога не должна ограничиваться рамками исключительно старых и проверенных методов, необходимо некоторое разнообразие.

В современном понимании инновация - это «проявление новых форм или элементов чего-либо, а также вновь образовавшаяся форма, элемент». Синонимом инновации является понятие «новшество».

Инновационная деятельность воспитателя состоит в том, чтобы начать освоение нововведений развивающего характера, внедрять новые формы,

методы, методики, средства, технологии, программы в воспитательно-образовательный процесс. Применять и изучать на практике, использовать свой личный опыт и знания.

Любая технология обладает средствами мотивирующими, активизирующими, формирующими деятельность воспитанников. В некоторых технологиях эти средства составляют основную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести игровые технологии.

Например **игры со светом** – самый доступный и самый зрелищный вид занятий с детьми. Это настоящая магия и волшебство!

- Интерактивный пол - это современный инструмент, интуитивно понятный любому ребёнку, представляющий собой один из продуктов интерактивного видеомэппинга. (- технология, создаваемая с помощью проектора (одного или нескольких) и специального программного обеспечения, которая реагирует на движение ребенка. Попадая в зону проекции, ребенок своими движениями заставляет картинку «оживать»)
- Фонарик. Это не игрушка, но любой ребенок будет рад появлению такого предмета. С помощью фонарика ребята чувствуют себя настоящими волшебниками. Ведь можно рисовать светом, запускать солнечных зайчиков, а также показывать сказки.
- Световой планшет - идеально подходящее устройство для маленьких художников, на которых можно рисовать светом и которое способно накапливать и отражать свечение в течение нескольких часов

Но организовав игровую деятельность воспитанников, мы стремились найти что-то новое, нетрадиционное для занятий с ними, избежать формального игрового взаимодействия, активизировать желания и деятельность малышей, смотивировать на более продуктивное, развивающее взаимодействие детей и взрослых. Наиболее интересной из новых игровых технологий для дошкольников раннего возраста нам показалась идея нетрадиционного использования светового стола.

Начиная работу по использованию светового стола, как средства всестороннего развития детей раннего возраста, мы учитывали требования к организации предметно-развивающей среды в дошкольном учреждении. Исходя из них, мы определили, что световой стол соответствует данным требованиям, а именно таким компонентам как:

**Содержательно-насыщенный, развивающий** (чем больше различных элементов будет использоваться в играх и занятиях на световом столе, тем более интересна она будет малышу, а возможности изменения цвета, дополнительно привлечет, снимет напряжение и настроит на творческую работу);

**Доступный** (пособие изготовлено с учётом возрастных особенностей и находится в свободном доступном месте, что доставляет детям радость, развивает у них интерес к изучению нового);

**Безопасный** (все поверхности основы тщательно зашкурены; саморезы, которые используются для крепления, не выглядывают с обратной стороны каркаса стола и имеют заглушки; основной материал – дерево);

**Здоровьесберегающий** (все детали сделаны из прочных материалов и покрыты качественной краской);

**Эстетически-привлекательный** (основной фон яркий; для игр и занятий используются предметы разных форматов и цветов).

Практика работы по организации игровой деятельности с использованием светового стола показывает, что они позитивно влияют на эмоциональное самочувствие детей, способствуют их развитию и саморазвитию. Занятия на световом столе снимают стресс, снижают уровень нервно-психического напряжения, поднимают настроение, что играет немаловажную роль в непростой период адаптации ребенка к условиям дошкольного учреждения и дальнейшего его развития. Игры и упражнения с использованием песочного светового стола, проводимые в малой группе (2-4 ребенка), развивают коммуникативные навыки и социальную активность.

Подсветка стола, предназначенного для рисования и выкладывания, служит адекватным раздражителем для зрительного анализатора и обеспечивает комфортные условия для работы глаза при проведении коррекционных упражнений и игр, связанных с рассматриванием, поиском. При этом можно использовать цветную подсветку. Раствормаживание сетчатки цветом способствует повышению остроты зрения глаза. Наиболее благоприятным для зрительной функции является зеленый цвет. Снижая зрительное напряжение, он отдалляет наступление утомления. В определенных случаях, возможно использовать желтый, оранжевый и красный цвета как хорошо раздражающие сетчатку.

Игры и занятия на световом песочном столе с детьми дошкольного возраста используются в процессе совместной деятельности педагога и детей, индивидуальной, подгрупповой форме, а также в детско-родительских парах в утреннее или вечернее время.

Представляем вам игры для развития логико-математических представлений дошкольников, в которые можно играть на световом столе.

## **1. Математическая гирлянда**

**Цель:** формирование навыков использования основных свойств натурального ряда чисел (возрастание и убывание чисел, отношения между числами)

**Задачи:**

- Учить находить и называть рядом стоящие числа
- Закреплять навыки прямого и обратного счета
- Закреплять навыки определения предыдущего и последующего числа в пределах 10
- Развивать мышление и память

- Воспитывать усидчивость, умение выполнять задание до конца

Материал и оборудование для игры: лампочки гирлянды, в которых спрятаны цифры от 1 до 10, шнур-провод, фонарик.

Ход игры: ребенок подсвечивает фонариком каждую лампочку, определяет спрятанную в ней цифру и раскладывает лампочки на проводе в ряд от 1 до 10. Воспитатель включает световой стол. Если все цифры разложены верно, включается красный свет, если не верно – белый. Ребенок может проверить себя и переложить лампочки.

Вариант игры: можно разложить лампочки в обратном порядке от 10 до 1, найти и вставить пропущенные цифры, определить соседей числа.

### **Кладовая мишки**

Цель: формирование умения соотносить количество с числом, где число обозначается цифрой

Задачи:

- Закрепить знание цифр от 1 до 5
- Учить соотносить количество предметов с цифрой
- Способствовать развитию зрительного внимания
- Формировать умение самостоятельно выполнять учебную задачу

Материал и оборудование для игры: 2 листа с полками (кладовки), один пустой, другой с банками в которых разложены овощи и фрукты; банки со спрятанными внутри предметами; световой стол.

Ход игры: Ребенок рассматривает лист с полной кладовкой и пытается запомнить в банке какой формы сколько предметов. Затем по памяти раскладывает банки в пустой кладовке. На полку № 1 те банки, где по одному предмету, на полку № 2 банки, где по 2 предмета, на полку № 3 банки, где по 3 предмета. При включении светового стола, ребенок проверяет себя и перекладывает банки.

### **Волшебные цифры**

Цель: формирование умения узнавать и называть цифры в пределах 10

Задачи:

- Упражнять в запоминании и различии цифр
- Развивать слуховое и зрительное внимание
- Развивать мелкую моторику рук, мышление, речь, координацию движения

Материалы и оборудование для игры: лист бумаги, на котором в рисунках спрятались цифры; лист красной пленки ПВХ; световой стол.

Ход игры: ребенок кладет лист с зашифрованными цифрами на световой стол и пытается отгадать, какая цифра спряталась на рисунке. Выбирает предполагаемую цифру из предложенных и кладет рядом. Воспитатель накладывает на рисунок лист красной пленки и спрятанная цифра проявляется. Ребенок проверяет себя.

## **Прятки**

Цель: формирование умения узнавать и называть цифры в пределах 10

Задачи:

- Упражнять в запоминании и различии цифр
- Развивать слуховое и зрительное внимание
- Развивать мелкую моторику рук, мышление, речь, координацию движения

Материал и оборудование для игры: листы бумаги с цифрами в кругах по всему листу; фишки; световой стол.

Ход игры: ребенку предлагается на листе закрыть фишками только определенную цифру (6, 4, 7...) Воспитатель включает подсветку стола и ребенок видит какая цифра сложилась из фишек.