

Протокол № 5

От 22.03.2024г .

Присутствуют: 27 человек.

Отсутствуют: человека.

**Педагогический час
«Логико-математическое развитие дошкольников»**

Повестка педагогического совета:

1. Вступительное слово руководителя рабочей группы Калачевой В.Н. по логико-математическому развитию детей дошкольного возраста.
2. Сообщение воспитателя Жибиновой Е.А. технология «Загадка дня».
3. Представление опыта работы Шнабель В.М. технология «Перфокарты».
4. Выступление воспитателя Калачевой В.Н. технология «Умный пол».
5. «Мозговой Штурм» Калачева В.Н.
6. Технология «Быстрый отклик» Калачева В.Н.
7. Практическая часть «Математическая игра с бросовым материалом».

Ход педагогического часа:

Первым слушали руководителя рабочей группы по «Логико – математическому развитию» Калачеву Веру Николаевну.

Вера Николаевна поприветствовала педагогов, предложила заполнить табличку «В какой роли буду сегодня?» (Игрок, лидер, слушатель, прохожий, творец, докладчик).

Далее познакомила с регламентом педагогического часа.

Жибинова Елена Анатольевна представила педагогам технологию «Загадка дня». Педагоги перед началом педчаса отвечали на загадку «Что вы понимаете под Логико-математическим развитием детей?».

Ответы были следующие: «Современные технологии», «Развитие логического мышления», «Сдвиги и изменения в познавательной активности детей», «Развитие мыслительных процессов».

Елена Анатольевна рассказала, что под логико-математическим развитием понимается детская деятельность, насыщенная проблемными ситуациями, творческими задачами, играми и игровыми упражнениями, ситуациями поиска с элементами экспериментирования и практического исследования, схематизацией математического содержания.

Загадка дня может быть введением в тему дня или недели. Загадка применяется утром, когда родители приводят детей в детский сад, они помогают детям прочитать задание (если не картинка). Таким образом, родители знают, какая тема проекта, чем дети будут заниматься в течение дня. На утреннем круге, дети совместно с педагогом обсуждают «загадку» (по возможности воспитатель не вмешивается в обсуждение варианта ответа, предоставляя детям отвечать самостоятельно). Замечая и исправляя ошибки в ответах своих друзей, ребенок вовлекается в совместную регуляцию поведения, которая является необходимым условием для последующего развития у него саморегуляции». Елена Анатольевна представила педагогам картотеку за год загадки дня.

Шнабель Валентина Михайловна представила технологию «Перфокарты». Использование перфокарт позволяет реализовать индивидуально-дифференцированный подход, адекватно и оперативно оценивать уровень усвоения программного материала, реализовывать вариативность заданий. Ребенок сам выполняет задание и видит результат своей деятельности. Валентина Михайловна раздала перфокарты педагогам и предложила заполнить их.

Калачева Вера Николаевна - сегодня мы попытаемся особым образом взглянуть на совместную игровую деятельность в условиях ДОО с использованием технологии «умный пол» - напольные игры. Уважаемые коллеги, как вы считаете напольные игры, это какие игры? Чем они отличаются от других игр? *Предположение участников. Пробуем вывести определение.* Напольные игры, «умный пол» – это разновидность игр, которые имеют достаточно большой размер и располагаются на поверхности пола, созданные в развлекательных и образовательных целях, по замыслу детей и взрослых. В дошкольное образование технология «умный пол» пришла из реджио-педагогике. Создатель реджио-педагогике – итальянский педагог и психолог Лорис Малагуцци (1920–1994). Технологию «умный пол» можно использовать для конструирования развивающей предметно-пространственной среды ДООУ как систему визуализации знаний. Ее суть заключается в том, что ребенок, получая необходимую информацию, имеет право выбора планировать свою деятельность и конструктивно использовать информационный, игровой ресурс. Можно выделить два блока игр. Соответственно, сложилась следующая классификация. Первый блок – мобильные игры с использованием готовых игровых полей. Игровые поля представляют собой баннерное полотно с изображением соответствующих элементов (Твистер). Второй блок – статичные напольные игры. Без возможности перемещения. Это игры, которые можно выполнить из цветного скотча, малярного скотча,

изолянты, другого подручного материала. Они предназначены для игры на поверхности имеющегося пола в группе.

Мы используем преимущественно изолянту и малярный скотч для создания игр. Оба блока игр можно назвать многофункциональными в зависимости, конечно, от дизайна и содержания, т. е. эти игры фактически универсальны по содержанию, позволяют включать любой тематический материал.

Данные игры позволяют осуществлять, интеграцию двигательной, коммуникативной и познавательной активностей детей. Способствует эффективному взаимодействию всех членов семьи без лишних затрат времени и средств.

Придумать и изготовить игры на полу совместно с ребенком очень просто. Можно воспользоваться готовыми идеями, а можно додумать или придумать игры самостоятельно. Подробно изучив данную тему, была составлена картотека напольных игр для детей дошкольного возраста, которую вы можете использовать в ДОУ. *(Демонстрация картотеки игр).*

Далее Вера Николаевна провела с педагогами «Мозговой штурм», предложила вспомнить сюжетно-ролевые игры в которых можно посчитать, логически помыслить.

Калачева Вера Николаевна провела консультацию «Быстрый отклик», технология «QR-код». Раздала памятки для дальнейшего пользования.

Далее педагоги (Лосева А.Д., Жибинова Е.А., Калачева В.Н., Шнабель В.М. предложили педагогам придумать математическую игру с бросовым материалом.

Решение педагогического часа:

1. Представить опыт внедрения современных практик на районной площадке.
2. Начать реализацию направления «Логико-математическое, развитие детей раннего возраста». Изучения направления «Игры Воскабовича» в логическом и познавательном развитии дошкольников».

Председатель: _____ Я.М.Зельч
Секретарь _____ Жибинова Е.А.