**Воркшоп** (по К. Фопелю) – учебное мероприятие, на котором участники учатся, прежде всего, благодаря собственной активной работе. Учебный процесс, на котором в центре внимания – переживания участников, а не компетентность ведущего.

**Цель:** обучить педагогов технологии работы с дидактическими пособиями и активными играми, направленными на психомоторное развитие детей дошкольного возраста.

**Формы и методы работы:** программа "воркшопа" разработана для педагогов. Она состоит из 5 занятий. Продолжительность занятия 1 час 30 мин.

Занятия проводятся в тихий час. Программа предполагает работу с группой педагогов из 8-10 человек.

Занятия проводятся 1 раз в неделю. Длительность программы – 1 месяц. Занятия проводятся в отдельном просторном помещении.

**Важное условие:** наличие безопасного пространства – исключить присутствие посторонних, не участвующих в процессе людей, проходных помещений; отсутствие оценки и критики, как к окружающим, так и к продукту их творчества.

**Алгоритм групповой работы:**

* ритуал приветствия;
* активная игра на создание атмосферы доверия, положительного эмоционального фона работы;
* основная часть (краткая теоретическая часть, дидактические игры, активные игры)
* обратная связь - резюме проведенного занятия, и отношения к нему каждого участника.

**Правила работы в группе:**

* каждый член группы подчиняется её законам
* принимать участие во всех обсуждениях (быть честным)
* помогать друг другу в трудных ситуациях, стараться понять того, кто рядом
* слышать и слушать говорящего, не перебивая его
* допустимо проявление любых чувств, но не любое поведение

**Перечень необходимого игрового оборудования для воркшопа:**

1. "Найди фигурке место"

2. "Треугольник"

3. "Кочки на болоте "

4. "Доска на четырех колесиках "

5. "Черепаха "

6. "Шарик в лабиринте (напольный )"

7. "Мяч на резинке "

8. Педальный тренажер "Шагомобиль "

9. " Сенсино"

10. " Бамбалео"

11. " Баррикадо "

12. " Сырный ломтик "

13. "Волчок Кюкельхауза "

14. " Подуй на шарик "

15. " Пицца "

16. " Зоопарк из Тарамбуко "

17. " Книга-лабиринт "

18. " Гонщик "

19. " Кубики Никитина "

20. " Маленькая шумная компания "

21. " Магнитный лабиринт "

22. " Мальберт Пабло "

23. " Скалолазы

**ВОРКШОП №1**

**«Технология работы с дидактическими пособиями, направленными на развитие балансировки, способности удерживать равновесие, координацию движений».**

**Задачи:**

– создать положительный эмоциональный фон занятия (раскрепощение участников, объединение в группу);

– обучить технологии работы с дидактическими пособиями, направленными на развитие чувства равновесия;

– расширить знания о координации движений и балансировке.

**Содержание:**

**1. Приветствие**. Психолог предлагает педагогам встать в круг, взяться за руки и поздороваться.

**Перечень необходимого игрового оборудования для воркшопа:**

1. "Книга-лабиринт"

2. "Бамбалео"

3. "Кочки на болоте "

4. "Доска на четырех колесиках "

5. "Черепаха "

6. "Шарик в лабиринте ( напольный )"

7. "Мяч на резинке "

8. Педальный тренажер "Шагомобиль "

**2.Активная игра** «Слон, пальма, крокодил».

Цель: создание положительного эмоционального фона, атмосферы доверия.

**3. Основная часть**.

3.1 Важнейшее значение для человека имеет развитое чувство равновесия. Что мы ни делаем – сидим, ходим, спим,- наши органы равновесия сообщают нам о том, какое положение принимают все части нашего тела.

Чувство собственного движения дает нам представление о взаиморасположении отдельных членов нашего тела и о совершаемых ими движениях. Мы можем, не глядя, поменять на полу расположение наших ног – и будем точно знать, в какой позиции они были, какое движение совершили, и какое положение приняли.

Чувство равновесия зарождается у ребенка еще до рождения. Уже на 6-8 неделе в ушах малыша формируется соответствующий орган – вестибулярный аппарат, своего рода преддверие всех остальных чувств. Орган равновесия благодаря нервным связям как бы задает такт всем прочим ощущениям. Если его работа нарушена, ребенок уже не в состоянии нормально слышать и видеть, у него появляются проблемы с речью, отклонения в умственном развитии. Ощущения ребенка недостаточны, неточны и плохо дифференцируются.

**Техника безопасности во время использования игрового оборудования.**

* играть в просторных помещениях;
* исключить возможность столкновения;
* по возможности заниматься в удобной одежде;
* объяснить детям принцип строения игрового пособия, чтобы избежать механической травмы;
* исключить применение пособия не по назначению;
* обязательное присутствие взрослого.

**3.2 ЧЕРЕПАХА**

**Игра способствует**:

– развитие устойчивости тела и равновесия, развитию координации;

– снятию мышечного напряжения и предупреждению агрессивности;

– формированию и развитию коммуникативных навыков.

**Описание игрового пособия**

Пособие представляет собой пластмассовую фигуру черепахи на четырех лапах, которая приводится в движение путем переноса центра тяжести тела игрока.

Грузоподъемность – до 150 кг.

Перед началом работы необходимо установить «Черепаху» на ровную нескользкую поверхность. Обязательно наличие свободного пространства для передвижения.

**Психолог знакомит педагогов с возможными вариантами игр и предлагает проиграть их. Варианты игр:**

1. Игрок встает ногами на спину черепахи и переносит центр тяжести своего тела с одной ноги на другую. Таким образом черепаха приводится в движение, начинает «ходить».

2. Игрок садится на спину черепахи. Ноги находятся на полу. Перенося центр тяжести справа налево или наоборот, игрок приводит черепаху в движение. Если переступать ногами, то можно ускорить движение.

Данный вариант является самым простым, он позволяет легче всего освоить процесс переноса центра тяжести тела.

3. Игрок располагается на спине черепахи, стоя на коленках. Черепаха приводится в движение указанным выше способом. Данный вариант является наиболее сложным.

**После проигрывания всех вариантов упражнений психолог предлагает обсудить педагогам для какого возраста детей подходят эти упражнений и как еще можно использовать данное игровое пособие.**

**3.2 ШАРИК В ЛАБИРИНТЕ**

**Игра способствует:**

– развитию умения балансировать, координации движений;

– осознанию схемы собственного тела

**Описание игрового пособия**

В комплект входит неустойчивая основа с лабиринтом в передней части, три шарика и накладка с тремя отверстиями, диаметр которых чуть меньше диаметра каждого шарика. Комплект сделан из прочной пластмассы и выдерживает нагрузку до 120 кг.

При использовании основы без накладки игрок встает на основу и, балансируя на ней, приводит шарик в движение.

Если накладку установить на основу, то можно играть с тремя шариками одновременно. При этом нужно загнать все три шарика в отверстия. Поскольку диаметр отверстия чуть меньше диаметра шарика, при сильном наклоне шарик может выкатиться из отверстия.

**Психолог знакомит педагогов с возможными вариантами игр и предлагает проиграть их. Варианты игр:**

*1. Перемещение шарика при помощи рук*

Для знакомства с пособием полезно провести шарик по лабиринту, удерживая основу руками. Основа может лежать на столе, на коленях или на полу, накладка не применяется. Возможны разные способы удержания основы руками:

A. Ладони кладутся на специальные платформы (куда игрок обычно встает ногами), пальцы растопырены.

Б. Основа удерживается за бортики.

B. Руки удерживают основу с нижней стороны платформы.

Г. Играют вдвоем. Рука одного игрока лежит на одной стороне основы, другого игрока – на другой. Можно варьировать, какой рукой удерживать: правой или левой, менять игроков местами.

Д. Основа удерживается на весу двумя игроками.

*2. Балансировка без шарика*

Следующий этап - балансировке на основе. Когда игроку удастся сохранять равновесие, можно попробовать проводить шарик по лабиринту основы.

*3. Игра с шариком без накладки*

Берется основа с лабиринтом и один шарик. Задача игрока – провести шарик по лабиринту..

*Вариант*. Шарик проводится ногами, но в положении не стоя, а сидя на стуле.

*4. Игры с использованием накладки*

Игрок должен закатить каждый из шариков в свое отверстие (лунку) на накладке..

Обучение такому варианту игры можно разделить на три этапа:

4.1. Сначала берется один шарик. Игрок пробует закатить его поочередно в каждую из лунок (поскольку лунки расположены в разных местах накладки, нужно уметь подводить шарик к каждой из них).

4.2. На накладку помещается один шарик. Игрок закатывает его в любую из лунок. Когда первый шарик оказывается в лунке, на накладку добавляется второй шарик. При этом игроку надо стараться удерживать равновесие так, чтобы первый шарик не выкатился из лунки. Как только второй шарик оказывается в своей лунке, добавляется третий шарик.

4.3. На накладку помещаются сразу три шарика. Теперь игроку нужно постараться закатить каждый из трех шариков в лунки и при этом следить за тем, чтобы ни один из уже находящихся в лунке шариков не выкатился обратно.

**После проигрывания психолог предлагает обсудить педагогам возможность использования данного игрового пособия с детьми их возрастной группы (в какое время, с кем, возраст детей).**

**3.2 КОЧКИ НА БОЛОТЕ**

**Игра помогает в развитии:**

– навыка балансировки и координации движений;

– пространственной ориентации и осознания схемы собственного тела;

– коммуникативных навыков.

**Описание игрового пособия**

Комплект состоит из 12 деревянных полушарий (кочек), которые могут выкладываться на полу плоской стороной либо вниз, либо вверх. Балансировать, стоя на плоской стороне, полушария, труднее, чем на округлой.

Полезно менять расстояние между балансировочными полушариями. Это позволяет научить детей соотносить расстояние между объектами с длиной собственного шага и менять длину шага в зависимости от обстоятельств.

**Психолог знакомит педагогов с возможными вариантами игр и предлагает проиграть их. Варианты игр:**

Начинать работу с балансировочными полушариями нужно с простых заданий. Полушария укладываются по кругу на расстоянии в один друг от друга. Возле каждого полушария стоит один игрок. Сначала выполняются простые упражнения, например следующие.

• Петляние. Все движутся за ведущим в одном направлении, огибая кочки до тех пор, пока каждый не вернется к своему исходному полушарию.

• Кенгуру. Все скачут по кругу друг за другом, перепрыгивая через кочки, до исходного места. Разрешается прыгать на одной или на двух ногах.

Затем можно переходить к более сложным упражнениям:

• уложить полушарие плоской стороной вниз и удержаться на нем, стоя на двух ногах;

• при том же положении балансировочного полушария постараться удержаться, стоя на одной ноге;

• установить полушарие плоской стороной вверх и удержаться на нем, стоя сначала на двух ногах, а затем – на одной ноге;

• уложить полушария рядом друг с другом плоской стороной вниз и перебираться с полушария на следующее;

• уложить полушария в виде окружности плоской стороной вниз (дети движутся по кругу, при этом одна нога наступает на кочку, а вторая остается на полу);

• уложить полушария плоской стороной вниз на расстоянии не более 50 см друг от друга и перешагивать с одного на другое

или

• уложить полушария плоской стороной вверх на том же расстоянии и перешагивать с одного на другое;

• уложить полушария в два ряда плоской стороной вниз и перешагивать с одного на другое, наступая левой ногой на полушария из одного ряда, а правой – на полушария из другого.

**После проигрывания психолог предлагает обсудить педагогам возможность использования данного игрового пособия с детьми их возрастной группы (в какое время, с кем, возраст детей).**

**МЯЧ НА РЕЗИНКЕ**

**Игра способствует:**

– развитию координации движений, моторной ловкости;

– концентрации внимания;

**Описание игрового пособия**

Большой мяч на резинке привязывается к телу, после чего по нему можно ударять ногой или рукой.

Мяч на резинке безопасен в использовании при правильной фиксации на теле (необходимо следить за тем, чтобы резинка не была одета на шею).

**Психолог знакомит педагогов с возможными вариантами игр и предлагает проиграть их. Варианты игр:**

1. Кто выбьет больше?

Играющему нужно ударять мяч попеременно правой и левой ногой, стараясь не пропустить удар. За каждый удар начисляется один балл, за каждый пропуск можно вычитать один или два балла. Выигрывает тот, кто наберет больше баллов.

2. Я знаю много слов

С каждым ударом ноги игрок должен назвать по одному слову на заданную тему. Например:

• мужские или женские имена;

• представителей животного и растительного мира (цветы кустарники, деревья, животных, рыб, птиц);

• географические объекты (реки, моря, горы, города);

• оттенки цветов.

3. Стихи с мячом

Мяч на резинке может помочь в заучивании стихотворений и отработке четкого проговаривания слов в стихотворении. При этом удары ноги должны соответствовать произнесению ударного слога, например:

МОЙ весЁлый звОнкий мЯч,

(четыре удара ногой)

ТЫ кудА пустИлся вскАчь?

(четыре удара ногой).

Такой вид работы особенно эффективен при занятиях логопеда с детьми, имеющими нарушения темпоритмической стороны речи.

4. Съедобное-несъедобное

Ведущий называет любые предметы, а игрок, к поясу которого прикреплен на веревке мяч, при назывании съедобного предмета ударяет мяч левой ногой, а при назывании несъедобного - правой.

Принцип этой игры может быть использован дефектологом, логопедом, учителем в группе продленного дня и для отработки учебных навыков по русскому языку, математике, природоведению. Например, можно придумывать задания на дифференциацию:

• гласных и согласных звуков;

• звонких и глухих звуков;

• безударных гласных (О-А, Е-И, У-Ю);

• парных согласных (Б-П, В-Ф и т.д.);

• строчной и заглавной букв;

• четных и нечетных чисел;

• диких и домашних животных;

• признаков климата различных природных зон.

**После проигрывания психолог предлагает обсудить педагогам возможность использования данного игрового пособия с детьми их возрастной группы (в какое время, с кем, возраст детей).**

**Активная игра «ЦВЕТЫ» (с использованием пособия "Мяч на резинке").**

Психолог закрепляет мяч на талии и бросает по-очереди, стоящим в кругу педагогам. Игрок, поймавший мяч называет цветок.

**КНИГА – ЛАБИРИНТ**

**Игра развивает:**

– мелкую моторику, в том числе координацию движений пальцев; понимание пространственных отношений ("влево – вправо", "вверх – вниз" );

– навык различения цветов и геометрических форм; концентрацию внимания; содружественные действия глах и руки; тактильную кинестетическую чувствительность**.**

**Описание игрового пособия**

Комплект состоит из семи деревянных пластин (24x24 см) и семи разноцветных пластмассовых шариков. Пластины скреплены в виде книги, но их можно разнимать и использовать по отдельности. На каждой пластине вырезана дорожка (маршрут для шарика) определенного цвета и формы (змейка, зигзаг, треугольник, четырехугольник, круг, лабиринт и «загогулина»).

**Психолог знакомит педагогов с возможными вариантами игр и предлагает проиграть их. Варианты игр:**

На пластинах линиями указано направление движения. Игрок должен прокатить шарик по маршруту, наклоняя доску в разные стороны. При этом ему не обязательно сидеть за столом.

Можно выполнять упражнение, стоя на одной ноге или даже лежа на полу (если это позволяет покрытие).

Психолог может предоставить педагогам возможность самим выбрать пластины для игры либо усложнить задание дополнительной инструкцией:

• выбери пластину и шарик одного цвета;

• выбери пластину с квадратным лабиринтом;

• выбери пластину с замкнутым лабиринтом; и т.д.

**После проигрывания психолог предлагает обсудить педагогам возможность использования данного игрового пособия с детьми их возрастной группы (в какое время, с кем, возраст детей).**

**БАМБАЛЕО**

**Игра:**

– способствует пониманию принципа установления равновения;

– развивает мелкую моторику рук, координацию движений;

– формирует умение различать пространственные фигуры.

**Описание игрового пособия**

Игра состоит из круглой деревянной доски, полой четырехугольной пирамиды со срезанной вершиной, пробкового шара и полотняного мешочка, в котором находятся 30 объемных деревянных фигур различных геометрических форм.

**Психолог знакомит педагогов с возможными вариантами игр и предлагает проиграть их. Варианты игр:**

**Подготовка к игре**

Пирамида устанавливается на ровной поверхности, на ее вершину помещается пробковый шар, а деревянная доска располагается на шаре. Перед началом игры деревянная доска должна быть уравновешена.

Задача игроков состоит в том, чтобы разместить на доске (или убрать с доски) как можно больше деталей так, чтобы доска при этом не потеряла равновесия. Центр доски оставляют свободным, потому что установить там фигурку или снять ее оттуда слишком легко.

**Ставим фигурки**

Игроки по очереди начинают устанавливать на доске деревянные фигуры на своем поле. (Определить, кто из игроков первым сделает свой ход, можно по считалочке.) За один ход игроку разрешается поставить только одну фигуру. За каждую поставленную фигуру игрок получает один балл.

Если игрок видит, что фигура нарушает равновесие доски, он может сразу снять ее. В этом случае он передает ход противнику.

**Убираем фигурки (обратная задача)**

Снимать фигурки с доски могут либо те, кто их ставили, либо новые игроки. Ходят по очереди. За ход разрешается снять с доски одну фигуру, не нарушив при этом равновесия. За каждую снятую фигуру начисляется один балл.

Если игрок снимает фигуру, а доска начинает терять равновесие, он может вернуть фигуру обратно. В таком случае игрок передает ход противнику.

Когда игрок не решается снять ни одну деталь, он пропускает свой ход

**Окончание игры**

Игра закончена, если возникает какая-либо из следующих ситуаций:

• один из игроков выставил на доску (или снял с доски) все свои фигуры;

• одна или несколько фигур упали с доски;

• обрушилась вся доска;

• все игроки по порядку пропустили свою очередь.

**После проигрывания психолог предлагает обсудить педагогам возможность использования данного игрового пособия с детьми их возрастной группы (в какое время, с кем, возраст детей).**

**ШАГОМОБИЛЬ**

**Игра помогает в развитии:**

– координации движений, навыка балансирования, ловкости;

– представлений о схеме собственного тела;

– коммуникативных навыков.

**Описание игрового пособия**

Тренажер представляет собой две педали на колёсах, соединенные металлическими скобами. Он приводится в движение путем перемещения центра тяжести тела ребёнка. Устойчивая конструкция «Шагомобиля» с широкими колёсами выдерживает нагрузку в 150 кг.

**Психолог знакомит педагогов с возможными вариантами игр и предлагает проиграть их.**

Перед началом игры необходимо объяснить игрокам, что ногу нужно ставить сначала на ту педаль, которая находится в данный момент в нижнем положении. Если игроку неудобно опираться на эту ногу, то следует объяснить и показать ему, как поменять положение педалей вручную.

**После проигрывания психолог предлагает обсудить педагогам возможность использования данного игрового пособия с детьми их возрастной группы (в какое время, с кем, возраст детей).**

**4. Обратная связь.**

Психолог предлагает подвести итог встречи, высказаться каждого участника о том, что по их мнению было интересно, что можно использовать в работе.

**ВОРКШОП №2**

**«Технология работы с дидактическими пособиями, направленными на развитие внимания ».**

**Задача:**

– создать положительный эмоциональный фон занятия (раскрепощение участников, объединение в группу);

– обучить технологии работы с дидактическими пособиями, направленными на развитие внимания;

– расширить знания о видах внимания.

**Перечень необходимого игрового оборудования для воркшопа:**

1. "Зоопарк из Тарамбуко"

2. "Сырный ломтик"

3. "Мяч на резинке"

4. "Треугольник"

**Содержание:**

**1.Приветствие.**

Психолог предлагает педагогам встать в круг и поздороваться.

**2. Активная игра** « Сантики , мантики, лимпо – по »

Цель: создание положительного эмоционального фона, атмосферы доверия

**3. Основная часть**.

**Внимание –** сосредоточенность и направленность психической деятельности на определенный объект. Различают виды внимания: непроизвольное (пассивное ), произвольное ( активное, когда выбор объекта внимания осуществляется сознательно, преднамеренно ), послепроизвольное ( волевой компонент заменяется интересом и выработанными навыками ). Характеристики внимания: объем, распределение, концентрация, переключение, интенсивность, направленность, устойчивость.

**ЗООПАРК ИЗ ТАРАМБУКО**

**Игра помогает развивать:**

– зрительную память;

– восприятие формы, размера, цвета;

– устную связную речь;

– тактильное восприятие.

**Описание игрового пособия**

Игра состоит из 24 фигурок животных разных цветов, 12 деревянных домиков и 12 деревянных крыш. В каждом домике есть прорезь, соответствующая форме одного из животных. Если домик накрыт крышей, прорези не видно. В каждую прорезь помещаются две фигурки одинаковых по форме, но разных по цвету животных (они кладутся друг на друга).

Игроки должны найти домик для каждого животного, зрительно соотнеся форму животного с формой прорези в домике под крышей.

Стол с домиками может находиться в отдалении от игроков, или игроки могут располагаться вокруг стола с домиками для зверей.

Перед началом игры нужно вынуть всех зверей из домиков. Игроки рассматривают, для каких зверей им предстоит подыскивать домики. После этого домики закрываются крышами - так создается маленькая деревня. Звери распределяются между игроками поровну. Не разрешается брать двух одинаковых по форме зверей.

**Психолог знакомит педагогов с ходом игры и предлагает проиграть ее.**

**Ход игры**

Все игроки устанавливают своих зверей перед собой гуськом в ряд.

Первый игрок берет первого зверя из своего ряда, открывает крышу любого домика и смотрит, подходит ли этот домик для его зверя. Если зверь может жить в этом домике, то его разрешается туда поселить. (Игрок, имеющий второго зверя такого же вида, должен запомнить этот домик.) Затем первый игрок берет второго зверя, который к этому времени в его очереди уже стоит первым, и открывает следующий домик. Первый участник продолжает игру до тех пор, пока не откроет неподходящий домик. Этот домик он показывает всем игрокам, чтобы каждый из них мог запомнить, какой зверь там живет. Затем домик опять прикрывается крышей.

В игру вступает следующий игрок, который должен открыть крышу любого домика и посмотреть, может ли его зверь жить в этом домике. Игра продолжается дальше.

**После проигрывания психолог предлагает обсудить педагогам возможность использования данного игрового пособия с детьми их возрастной группы, другие варианты игр.**

**СЫРНЫЙ ЛОМТИК**

**Игра развивает:**

– зрительно-моторную координацию;

– концентрацию внимания;

– умение различать и соотносить геометрические размеры и формы.

**Описание игрового пособия**

При игре фишка помещается на тонкую подставку. Эта подставка удерживается двумя шнурами, проходящими через петли с левой и правой сторон доски. К концу каждого шнура прикреплен шар. Управлять фишкой на подставке нужно с помощью этих шнуров. В принципе держаться руками можно как за шары, так и за сами шнуры. Поэтому перед началом игры следует договориться, разрешается держаться руками только за шары (что к концу игры становится сложно) или при необходимости допускается поднимать руки от шаров к шнурам.

Игроку нужно провести подставку с фишкой от нижнего края доски к верхнему (или наоборот), лавируя между отверстиями. Если фишка падает в отверстие, работа начинается с самого начала.

Можно поместить на подставку не фишку, а шарик. Управлять подставкой с фишкой немного легче, чем с шариком, поскольку у фишки есть плоские фрагменты поверхности.

**Психолог знакомит педагогов с ходом игры и предлагает проиграть ее.**

Играют двое. Один игрок располагается справа от доски, а другой – слева. Каждый держит в руке один шар для управления. Этот вид игры особенно сложен, поскольку требует скоординированных действий двух участников.

Скотчем или другими средствами на доске выделяется «дорожка» – область, за пределы которой нельзя заводить подставку с шариком. «Дорожка» идет с середины нижней части доски; начавшись в любом месте на краю доски, она может вести к любому другому краю (например, быть горизонтальной). «Дорожку» можно сделать прямой или «извилистой», как горный серпантин.

**После проигрывания психолог предлагает обсудить педагогам возможность использования данного игрового пособия с детьми их возрастной группы , другие варианты игр.**

**МЯЧ НА РЕЗИНКЕ**

**Игра способствует:**

– развитию координации движений, моторной ловкости;

– концентрации внимания;

**Описание игрового пособия**

Большой мяч на резинке привязывается к телу, после чего по нему можно ударять ногой или рукой.

Мяч на резинке безопасен в использовании при правильной фиксации на теле (необходимо следить за тем, чтобы резинка не была одета на шею).

**Психолог знакомит педагогов с возможными вариантами игр и предлагает проиграть их. Варианты игр:**

1. Кто выбьет больше?

Играющему нужно ударять мяч попеременно правой и левой ногой, стараясь не пропустить удар. За каждый удар начисляется один балл, за каждый пропуск можно вычитать один или два балла. Выигрывает тот, кто наберет больше баллов.

2. Я знаю много слов

С каждым ударом ноги игрок должен назвать по одному слову на заданную тему. Например:

• мужские или женские имена;

• представителей животного и растительного мира (цветы кустарники, деревья, животных, рыб, птиц);

• географические объекты (реки, моря, горы, города);

• оттенки цветов.

3. Съедобное-несъедобное

Ведущий называет любые предметы, а игрок, к поясу которого прикреплен на веревке мяч, при назывании съедобного предмета ударяет мяч левой ногой, а при назывании несъедобного - правой.

**После проигрывания психолог предлагает обсудить педагогам возможность использования данного игрового пособия с детьми их возрастной группы (в какое время, с кем, возраст детей).**

**Активная игра «ЦВЕТЫ» (с использованием пособия "Мяч на резинке").**

Психолог закрепляет мяч на талии и бросает по-очереди, стоящим в кругу педагогам. Игрок, поймавший мяч называет цветок.

**ТРЕУГОЛЬНИК**

**Игра способствует развитию:**

– цветоразличению;

– зрительной памяти;

– концентрации внимания.

**Описание игрового пособия**

В комплект пособия входят 48 деревянных равносторонних треугольников с длиной стороны 8 см, а также блокнот с заданиями для составления узоров. В нем представлены 34 задания. Треугольники раскрашены по-разному:

• 12 одноцветных треугольников (по 4 треугольника красного, синего и желтого цвета);

• 12 двухцветных треугольников (по 4 треугольника в следующих цветовых комбинациях: красный/черный, синий/черный и желтый/черный);

• 12 трехцветных треугольников (по 4 треугольника в следующих цветовых комбинациях: красный/синий/черный, синий/желтый/черный и желтый/красный/черный);

• 12 четырехцветных треугольников (в центре черный треугольник, по краям красный, синий и желтый).

**Психолог знакомит педагогов с возможными вариантами игр и предлагает проиграть их.**

**Упражнения**

На этапе знакомства с игрой можно предложить следующее задание «Наложи треугольник на лист бумаги. Обведи его простым карандашом. Закрась треугольник так же, как раскрашен образец, который ты обводил».

Для этого задания лучше выбирать двух-, трех- или четырехцветные треугольники.

Вариант. Игроку показывают несколько треугольников; он должен постараться запомнить их окраску. Затем эти треугольники убираются. Игроку выдают лист бумаги с изображением тех же треугольников, но в раскраске каждого из них пропущен какой-либо цвет. Игроку нужно вспомнить, какая раскраска была у каждого треугольника и, выбрав недостающие цвета, докрасить изображения.

**Варианты игры**

1. Мозаика

Игроку предлагается воспроизвести одну из 34 фигур из блокнота с заданиями.

Задания разделены на три серии:

• в первой фигуры состоят из четырех треугольников;

• во второй фигуры состоят из шести треугольников;

• в третьей фигуры состоят из двенадцати треугольников.

На всех листах с заданиями каждой серии справа внизу изображен треугольник, в котором указано, из скольких треугольников требуется сложить данную фигуру.

Перед каждой серией имеется координатный рисунок – схема, на которой кроме количества треугольников изображено, в каком положении находятся треугольники в фигурах этой серии.

В блокноте показано общее правило для фигур всех серий: нужно прикладывать треугольники друг к другу только полными сторонами.

*Вариант*. Игрокам разрешается составлять собственные узоры, не опираясь на блокнот с заданиями. Впоследствии эти узоры можно будет предлагать в качестве задания другим детям. Для этого нужно попросить автора нарисовать свой узор на листе плотной бумаги.

2. Домино

В игре может принимать участие от двух до четырех детей. В начале игры все треугольники переворачиваются неокрашенной стороной вверх и перемешиваются. Затем каждый игрок берет по 8 треугольников. Еще один треугольник выкладывается на середину стола окрашенной стороной вверх. Остальные образуют «базар». Определяется очередность ходов (например, по считалочке).

Игрокам следует держать свои треугольники так, чтобы их окраску не видели остальные. Ход состоит в том, что игрок прикладывает какой-то из своих треугольников к одной из двух свободных сторон треугольника, положенного на предыдущем ходу (на первом ходу – к любой стороне первого треугольника). При этом можно прикладывать только полную сторону одного треугольника к полной стороне другого треугольника (как показано в правилах).

Кроме того, обязательно выполнение следующего условия. К линии соприкосновения треугольников должны с двух сторон примыкать области одинакового цвета Исключение делается для «джокера» – черного цвета, который может примыкать к любому цвету.

Например, желтый треугольник разрешается прикладываться к любой стороне желто/черного треугольника.

Когда у игрока нет подходящего треугольника, он «идет на базар», то есть берет один треугольник с середины стола. Если взятый треугольник не подошел, он остается у игрока, а очередь переходит к следующему игроку.

Победил тот, кто первым приложил все свои треугольники.

В том случае, если никто из игроков не может сделать ход, а «на базаре» треугольники закончились, победителем объявляется тот игрок, у которого осталось меньше всего треугольников.

*Вариант*. Иногда договариваются, что «джокера» нельзя прикладывать к «джокеру», то есть черную поверхность не разрешается прикладывать к черной.

3. Паркет

Игроки стараются выложить возможно больше треугольников в соответствии с правилами предыдущей игры. Отличие заключается в том, что новый треугольник можно прикладывать в любое место узора. Если он примыкает не к одному, а к двум уже лежащим треугольникам, правило одинаковой раскраски должно выполняться с обеих сторон.

4. Meмори

В игре могут участвовать от двух до четырех игроков.

Все треугольники выкладываются на столе окрашенной стороной вниз в виде прямоугольника 6 на 8. Определяется очередность ходов.

Первый игрок переворачивает два треугольника (один за другим). Если перевернуты два одинаково раскрашенных треугольника, то игрок берет их себе и переворачивает следующую пару треугольников. Если оказались перевернутыми два разных треугольника, то их нужно опять повернуть цветной стороной вниз и оставить на том месте, где они были взяты; очередь переходит к следующему игроку, который открывает два треугольника. Он действует так же, как первый, пока ход не переходит дальше.

Тот игрок, у которого в конце оказывается больше всего пар, объявляется победителем.

**После проигрывания психолог предлагает обсудить педагогам возможность использования данного игрового пособия с детьми их возрастной группы (в какое время, с кем, возраст детей).**

**4. Обратная связь.**

Психолог предлагает подвести итог встречи, высказаться каждого участника о том, что по их мнению было интересно, что можно использовать в работе.

**ВОРКШОП №3**

**«Технология работы с дидактическими пособиями, направленными на развитие всех видов памяти ».**

**Задача:**

– создать положительный эмоциональный фон занятия (раскрепощение участников, объединение в группу);

– обучить технологии работы с дидактическими пособиями, направленными на развитие всех видов памяти;

– расширить знания о всех видах памяти.

**Перечень необходимого игрового оборудования для воркшопа:**

1. "Найди фигурке место"

2. "Подуй на шарик"

3. "Сенсино"

4. "Треугольник"

**Содержание:**

**1.Приветствие.**

Психолог предлагает педагогам встать в круг и поздороваться.

**2. Активная игра** «Запретное число».

Цель: создание положительного эмоционального фона, атмосферы доверия

**3. Основная часть.**

**Память** – одно из основных свойств нервной системы; форма психического отражения, включающая такие фазы, как регистрация (запоминание), сохранение и последующее воспроизведение (припоминание) с узнаванием ранее воспринятого, пережитого или сделанного. Различают память произвольную и непроизвольную, непосредственную и опосредованную кратковременную и долговременную. Особые виды памяти: зрительная, слуховая, тактильная (осязаемая), словесно-логическая, образная, эмоциональная (память "чувств"), моторная (действенная привычка).

**Память долговременная** – основной вид памяти, обеспечивающий длительное сохранение информации о событиях внешнего мира и реакциях организма.

**Память кратковременная** – вид памяти, характеризующийся узкими временными рамками: обязательный этап для других видов памяти.

**Память механическая** – вид памяти, характеризующийся только повторением воспринятого чувственного комплекса без понимания его значения и установления ассоциативных и смысловых связей с другими комплексами того же рода.

**Память оперативная** – вид памяти, характеризующийся взаимодействием памяти кратковременной и долговременной.

**Память смысловая** – вид памяти, опирающийся на установление и запоминание смысловых понятий; ее продуктивность (рабочая емкость) примерно в 25 раз больше, чем у памяти механической.

В зависимости от типа ведущего канала человек усваивает информацию по-разному. У детей необходимо развивать все каналы восприятия.

Дети, у которых ведущим выступают ощущения движения -любят подвижные игры.

Кинестетики очень неусидчивы, чтобы воспринять материал, таким детям необходимо что-то делать: ерзать, манипулировать с карандашом и т. д. Эти дети нуждаются в смене видов деятельности и драматичной подаче информации.

Зрительный канал восприятия. Таким детям не составит труда запомнить узор по памяти, воспроизвести предметы. Увиденное они запоминают легко, а услышанное с трудом и быстро забывают: таким детям необходим наглядный материал. Для развития слуховых и кинестетических ощущений полезно таким детям получать информацию другим путем- ощупыванием, путем извлечения звука из предметов.

Слуховое восприятие развивается у ребенка позже других». " Аудиалы» ориентируются на речь собеседника и на звуки, издаваемые предметами. Речь таких детей ритмична, им легко запомнить на слух большой объем информации. Такие дети запоминают слуховую последовательность. Чтобы обеспечить таким детям эффективное усвоение знаний необходимо использовать вариации своего голоса при объяснении. Для детей" аудиалов» очень важно развивать наблюдательность, тренировать ее в различных видах деятельности: учить зрительному анализу, умению с помощью ощупывания представить себе предмет. Начинать работу с ребенком «аудиалом» нужно с четкой словесной инструкции, заменяя слова-показом,

**НАЙДИ ФИГУРКЕ МЕСТО**

**В игре формируются:**

– тактильные ощущения;

– память;

– зрительно-пространственная ориентация.

**Описание игрового пособия**

Игра состоит из деревянной платы, в которой вырезаны 24 контура различных фигур (6 бытовых форм, 6 фруктов, 6 инструментов и 6 геометрических форм), четырех цветных фишек и одного игрального кубика с разноцветными гранями, на которых проставлено от 1 до 6 точек. Прилагается также полотняный мешочек для хранения фигурок.

**Психолог знакомит педагогов с возможными вариантами игр и предлагает проиграть их. Варианты игр**

1. Викторина

Игроки (от одного до четырех человек) по очереди выбирают фигурки из матерчатого мешочка и с закрытыми (завязанными) глазами находят на плате место для каждой фигурки.

Игрок с завязанными глазами должен ответить на вопросы ведущего (или других игроков):

• Угадай, какой предмет ты держишь в руке?

• Как его можно назвать?

• Где он применяется?

• Какой он формы?

• Какого цвета?

• Из каких частей он состоит?

Только после этого он может класть фигурку в выемку на плате.

2. Опиши свою фигурку

Фигурки распределяются между игроками поровну. Ходят по очереди. Игрок описывает фигурку, не показывая её остальным. Задача остальных – отгадать, какой это предмет. После того, как игроки «узнали» фигурку, ведущий вставляет её в прорезь на плате.

3. Кто быстрее?

Каждый игрок выбирает один из четырех цветных кружков со стрелками и получает круглую цветную фишку в соответствии с выбранной начальной позицией. Кубик открыто кладется на стол, а все остальные части – в матерчатый мешочек.

Начинающий игру завязывает глаза и выбрасывает кубик на стол. Остальные дети говорят ему, какое число выпало. После этого он отсчитывает это число от своей начальной позиции в направлении, заданном стрелкой. Затем он одной рукой ощупывает определенное кубиком поле («негатив» фигурки), а второй рукой пытается вслепую нащупать в мешочке подходящую фигурку. Если выбранная на ощупь фигурка правильная, то он вставляет её в выемку поля и ставит на неё свою фишку; после этого очередь переходит к следующему игроку.

Если фигурка выбрана неправильно, то он кладет её назад в мешочек, его фишка не передвигается, а остается на месте; очередь переходит к следующему игроку.

Когда кубик приводит игрока на поле, в котором подходящая фигурка уже вложена другим игроком, он перемещается на это поле и от него ничего не требуется. Если, бросив кубик, игрок попадает на начальное или конечное поле, то он выиграл и ничего больше не должен делать.

Выигрывает тот, кто первым окажется в своей стартовой (она же финишная) точке.

4. Четверть поля

Играют четыре человека, сидящих вокруг стола. Игровое поле расчерчивается мелом на четыре части; каждому игроку достается своя часть поля. Фигурки складывают в мешочек.

Мешочек передается участниками игры по кругу. Требуется на ощупь вытащить фигурку и положить её в прорезь на закрепленной за игроком части поля. Вытащив фигурку, которой нет в его части поля, игрок кладет её обратно и передает мешочек следующему игроку.

Выигрывает тот, кто быстрее всех заполнит все прорези в своей части поля.

Вариант 1. Ощупывания разрешается производить только левой рукой.

Вариант 2. Дети распределяют фигурки поровну по четырем мешочкам (можно воспользоваться мешочками из игры «Сенсино»). Затем каждый из них берет один мешочек себе. Все игроки одновременно начинают на ощупь подбирать подходящую фигуру к закрепленному за ними полю (если такой фигурки не нашлось, игрок ничего не делает). По хлопку ведущего нужно вытащить одну фигурку из мешочка и вложить её в соответствующий паз на своем участке поля. По второму хлопку каждый передает мешочек своему соседу справа.

Вариант 3. За игроком закрепляется не поле, а категория предметов: вытаскивать только фрукты, только геометрические фигуры.

5. Сортировка

Перед игроками лежат по 6 фигурок, которые не видны остальным игрокам. Задача каждого игрока – оставить у себя все фигурки одной категории. Для этого он должен обмениваться с партнерами фигурками, которые не подходят к его категории. Никто не знает, какую категорию фигурок отберет для себя игрок. Обмен осуществляется по кругу по очереди так, чтобы никто не видел, какие фигурки обмениваются. Выигрывает тот, кто первый сумел оставить у себя все фигурки одной категории.

**После проигрывания психолог предлагает обсудить педагогам возможность использования данного игрового пособия с детьми их возрастной группы (в какое время, с кем, возраст детей).**

**ТРЕУГОЛЬНИК**

**Игра способствует развитию:**

– цветоразличению;

– зрительной памяти;

– концентрации внимания.

**Описание игрового пособия**

В комплект пособия входят 48 деревянных равносторонних треугольников с длиной стороны 8 см, а также блокнот с заданиями для составления узоров. В нем представлены 34 задания. Треугольники раскрашены по-разному:

• 12 одноцветных треугольников (по 4 треугольника красного, синего и желтого цвета);

• 12 двухцветных треугольников (по 4 треугольника в следующих цветовых комбинациях: красный/черный, синий/черный и желтый/черный);

• 12 трехцветных треугольников (по 4 треугольника в следующих цветовых комбинациях: красный/синий/черный, синий/желтый/черный и желтый/красный/черный);

• 12 четырехцветных треугольников (в центре черный треугольник, по краям красный, синий и желтый).

**Психолог знакомит педагогов с возможными вариантами игр и предлагает проиграть их. Упражнения**

На этапе знакомства с игрой можно предложить следующее задание «Наложи треугольник на лист бумаги. Обведи его простым карандашом. Закрась треугольник так же, как раскрашен образец, который ты обводил».

Для этого задания лучше выбирать двух-, трех- или четырехцветные треугольники.

Вариант. Игроку показывают несколько треугольников; он должен постараться запомнить их окраску. Затем эти треугольники убираются. Игроку выдают лист бумаги с изображением тех же треугольников, но в раскраске каждого из них пропущен какой-либо цвет. Игроку нужно вспомнить, какая раскраска была у каждого треугольника и, выбрав недостающие цвета, докрасить изображения .

**Варианты игры**

1. Мозаика

Игроку предлагается воспроизвести одну из 34 фигур из блокнота с заданиями.

Задания разделены на три серии:

• в первой фигуры состоят из четырех треугольников;

• во второй фигуры состоят из шести треугольников;

• в третьей фигуры состоят из двенадцати треугольников.

На всех листах с заданиями каждой серии справа внизу изображен треугольник, в котором указано, из скольких треугольников требуется сложить данную фигуру.

Перед каждой серией имеется координатный рисунок – схема, на которой кроме количества треугольников изображено, в каком положении находятся треугольники в фигурах этой серии.

В блокноте показано общее правило для фигур всех серий: нужно прикладывать треугольники друг к другу только полными сторонами.

*Вариант*. Игрокам разрешается составлять собственные узоры, не опираясь на блокнот с заданиями. Впоследствии эти узоры можно будет предлагать в качестве задания другим детям. Для этого нужно попросить автора нарисовать свой узор на листе плотной бумаги.

2. Домино

В игре может принимать участие от двух до четырех детей. В начале игры все треугольники переворачиваются неокрашенной стороной вверх и перемешиваются. Затем каждый игрок берет по 8 треугольников. Еще один треугольник выкладывается на середину стола окрашенной стороной вверх. Остальные образуют «базар». Определяется очередность ходов (например, по считалочке).

Игрокам следует держать свои треугольники так, чтобы их окраску не видели остальные. Ход состоит в том, что игрок прикладывает какой-то из своих треугольников к одной из двух свободных сторон треугольника, положенного на предыдущем ходу (на первом ходу – к любой стороне первого треугольника). При этом можно прикладывать только полную сторону одного треугольника к полной стороне другого треугольника (как показано в правилах).

Кроме того, обязательно выполнение следующего условия. К линии соприкосновения треугольников должны с двух сторон примыкать области одинакового цвета Исключение делается для «джокера» – черного цвета, который может примыкать к любому цвету.

Например, желтый треугольник разрешается прикладываться к любой стороне желто/черного треугольника.

Когда у игрока нет подходящего треугольника, он «идет на базар», то есть берет один треугольник с середины стола. Если взятый треугольник не подошел, он остается у игрока, а очередь переходит к следующему игроку.

Победил тот, кто первым приложил все свои треугольники.

В том случае, если никто из игроков не может сделать ход, а «на базаре» треугольники закончились, победителем объявляется тот игрок, у которого осталось меньше всего треугольников.

*Вариант*. Иногда договариваются, что «джокера» нельзя прикладывать к «джокеру», то есть черную поверхность не разрешается прикладывать к черной.

3. Паркет

Игроки стараются выложить возможно больше треугольников в соответствии с правилами предыдущей игры. Отличие заключается в том, что новый треугольник можно прикладывать в любое место узора. Если он примыкает не к одному, а к двум уже лежащим треугольникам, правило одинаковой раскраски должно выполняться с обеих сторон.

4. Meмори

В игре могут участвовать от двух до четырех игроков.

Все треугольники выкладываются на столе окрашенной стороной вниз в виде прямоугольника 6 на 8. Определяется очередность ходов.

Первый игрок переворачивает два треугольника (один за другим). Если перевернуты два одинаково раскрашенных треугольника, то игрок берет их себе и переворачивает следующую пару треугольников. Если оказались перевернутыми два разных треугольника, то их нужно опять повернуть цветной стороной вниз и оставить на том месте, где они были взяты; очередь переходит к следующему игроку, который открывает два треугольника. Он действует так же, как первый, пока ход не переходит дальше.

Тот игрок, у которого в конце оказывается больше всего пар, объявляется победителем.

**После проигрывания психолог предлагает обсудить педагогам возможность использования данного игрового пособия с детьми их возрастной группы (в какое время, с кем, возраст детей).**

**ПОДУЙ НА ШАРИК**

**Игра способствует:**

– развитию навыков дыхания;

– развитию навыков различения геометрических форм и цветов;

– памяти.

**Описание игрового пособия**

В комплект игры входит деревянная основа 28,5x7x2 см и один металлический шарик. В центре деревянной основы имеется волнистая дорожка с шестью углублениями и отверстием для шарика в конце. Слева на основу нанесены квадраты с точками (от 1 до 6 точек). Они выглядят в точности так же, как грани игральной кости. Справа от дорожки изображены геометрические фигуры разных цветов (по одной фигуре напротив каждого квадрата).

Доска и шарик выполняют функции обычной или цветовой игральной кости. Отличие заключается в том, что здесь не приходится полагаться полностью на счастливый случай, как при бросании кости, у игрока есть возможность самому творить свое счастье.

Доска должна находиться на столе. Необходимо следить, чтобы она все время располагалась строго горизонтально.

В начале игры шарик помещают в исходную позицию на старте. Продвижение шарика по доске осуществляется одним из следующих способов:

• воздухом, выдуваемым игроком за один выдох. Воздух выдувают плавной струей, изменяя скорость движения шарика по доске. Если возникает необходимость продвинуть шарик дальше, игрок может увеличить силу выдоха (не делая дополнительного вдоха):

• толчком указательного пальца или карандаша;

• щелчком.

Перед началом игры взрослый показывает детям способ продвижения шарика по дорожке. Для снятия тревожности и страха неудачи необходимо до начала игры дать каждому ребёнку возможность потренироваться в перемещении шарика.

**Психолог знакомит педагогов с возможными вариантами игр и предлагает проиграть их. Варианты игр**

1. Узнай фигуру

Игра рекомендуется для детей младшего возраста (4-5 лет), развивает навыки различения геометрических форм и цветов и обогащает словарный запас ребёнка. В данном случае пользуются левой стороной доски с изображенными на ней цветными фигурами разной геометрической формы.

Цель игрока – продвинуть шарик по дорожке и рассказать как можно больше о фигуре, находящейся напротив углубления. Например: это квадрат красного цвета, у него четыре угла, он похож на нарисованный дом без крыши, на печенье и т.д. Дети делают ходы по очереди.

*Вариант*. Нужно назвать число, написанное напротив углубления.

2. Собери фишки

Цель игрока – собрать шесть фишек шести цветов. Для игры потребуются фишки или пуговицы шести цветов (таких же, как фигуры, изображенные справа от дорожки для шарика). Фишек каждого цвета должно быть не меньше, чем участников игры. Все фишки кладут на середину стола. Игроки делают ходы по очереди.

Если шарик останавливается у фигуры какого-либо цвета, например синего, то игрок, сделавший ход, забирает фишку синего цвета. Каждый цвет можно брать только один раз. При повторном попадании шарика на тот же цвет игрок не получает фишку. Тот, кто первым соберет шесть фишек шести цветов, побеждает.

3. Рисуем фигуры

Цель игрока – начертить и закрасить шесть фигур, соответствующих форме и цвету изображений в правой части доски. Перед началом игры каждый из игроков получает лист бумаги и набор цветных карандашей шести разных цветов.

Затем каждый игрок на своем листе вычерчивает контуры шести I геометрических фигур. У детей может возникнуть сложность с размещением всех фигур на листе. Первую фигуру естественно нарисовать большой, тогда для остальных не хватит места. Когда играют в первый раз, можно разрешить детям, чтобы фигурки были разных размеров или выдавать им новые листы по мере надобности.

Впоследствии полезно предложить игрокам оценить размер фигурок с тем, чтобы все они уместились на листе.

Когда шарик останавливается около фигуры определенного цвета, игрок закрашивает соответствующую геометрическую форму у себя на листе этим цветом. При повторном попадании шарика на тот же цвет игрок не получает права закрасить фигуру на своем листе. Побеждает тот, кто первым закрасит все фигуры шестью нужными цветами.

**После проигрывания психолог предлагает обсудить педагогам возможность использования данного игрового пособия с детьми их возрастной группы (в какое время, с кем, возраст детей).**

**СЕНСИНО**

**Игра способствует развитию:**

– тактильной чувствительности, тактильной памяти;

– навыков различения геометрических форм;

– устной речи, навыков звукового анализа;

– коммуникативных навыков.

**Описание игрового пособия**

Основу пособия составляет вертикально устанавливаемая доска наподобие мольберта. На доске по кругу расположены двенадцать отверстий такого диаметра, что в них проходит рука. С обратной стороны к этим отверстиям прикреплены полотняные мешочки – «норки». В центре доски – рулетка с двенадцатью магнитами, по одному возле каждой норки. Внутри рулетки находится шарик, который перекатывается по лункам рулетки при движении.

Дополнительно поставляются наборы магнитных фишек шест видов: животные, латинские буквы, простые геометрические формы, различные поверхности, сложные геометрические фигуры, цифры.

Перед началом игры нужно выбрать один из наборов. Каждый набор содержит двенадцать пар одинаковых фишек, составляющих два комплекта: двенадцать магнитных фишек и двенадцать немагнитных.

**Психолог знакомит педагогов с возможными вариантами игр и предлагает проиграть их. Варианты игры**

1. Индивидуальная игра

Немагнитные фишки одного набора раскладываются по одной в двенадцать норок. На двенадцать магнитов ставятся магнитные фишки из этого набора, но в другом порядке. Игрок должен с закрытыми (завязанными) глазами, на ощупь, найти в одной из норок пару к каждой магнитной фишке. Как только к фишке найдена пара, обе фишки помещаются на один из магнитных треугольников, расположенных сверху и снизу доски.

Вариант. Разрешается касаться магнитной фишки только левой рукой, а фишки в норке - только правой.

2. Кто больше?

В игре принимает участие двое игроков. Определяется очередность ходов. Затем двенадцать немагнитных фишек раскладываются в норки. На двенадцать магнитов ставятся такие же магнитные фишки, но в другом порядке. После этого раскручивается рулетка, и шарик останавливается напротив какой-либо из магнитных фишек.

Первому игроку завязывают глаза (еще до остановки рулетки). Он ощупывает фишку, против которой остановился шарик. Ему нужно найти такую же фишку в одной из двенадцати норок. Если пара найдена верно, игрок устанавливает её на верхнем треугольнике, вновь приводит в движение рулетку и продолжает игру. Если же фишка не подходит, то ход переходит к следующему игроку. Он выставляет пары одинаковых фишек на нижнем треугольнике. Выигрывает тот игрок, на треугольнике которого окажется больше пар фишек.

Когда шарик останавливается против лунки на рулетке, где уже нет фишки, игроку нужно искать пару для фишки, находящейся слева от пустого места.

Запомни последовательность. Три магнитные фишки устанавливаются на мольберте в верхних ячейках рулетки. Игрок с завязанными глазами ощупывает эти фишки, затем возвращается к столу, где лежит немагнитный набор. Он должен выбрать такие же три фишки и выложить их в правильном порядке на столе.

Постепенно количество запоминаемых фишек увеличивается.

3. Пойми меня

Игроки делятся на команды – по два человека в каждой. Комплект немагнитных фишек выдается одному игроку команды, другой комплект находится в норках. Норки нумеруются. (Это можно сделать, прикрепив к мольберту скотчем листочки бумаги с номерами. Другой вариант – договориться, что норки проходятся в том же порядке, в котором часовая стрелка проходит часы. Наверху - 12, затем 1, 2, внизу 6 т.д.)

Игрок с комплектом на руках сидит за столом, спиной к мольберту. Он не видит своего напарника, а напарник не видит его.

Игрок, стоящий у мольберта, достает по одной фишке из норки, Каждую фишку он описывает вслух либо задает какие-то критерии, по которым можно определить эту фишку. Затем фишка помещается в магнитное углубление. Его напарник должен угадывать, о какой фишке идет речь, и выкладывать фишки по порядку перед собой на столе. В конце игры проверяется, совпал ли порядок фишек на столе и на мольберте. Затем такие же действия выполняют игроки другой команды.

Выигрывает та команда, у которой будет больше совпадений.

*Вариант 1*. Игроку, стоящему у мольберта, завязывают глаза. Он должен на ощупь попытаться понять, какую фишку держит в руке, в описать её своему напарнику.

*Вариант 2*. Глаза завязывают тому игроку, который находится у стола. Ему надо не только угадать, о какой фишке идет речь, но и на ощупь выбрать именно её.

**После проигрывания психолог предлагает обсудить педагогам возможность использования данного игрового пособия с детьми их возрастной группы (в какое время, с кем, возраст детей).**

**4. Обратная связь.**

Психолог предлагает подвести итог встречи, высказаться каждого участника о том, что по их мнению было интересно, что можно использовать в работе.

**ВОРКШОП № 4**

**«Технология работы с дидактическими пособиями и активные игры, направленные на развитие логического и стратегического мышления ».**

**Задача:**

– создать положительный эмоциональный фон занятия (раскрепощение участников, объединение в группу);

– обучить технологии работы с дидактическими пособиями, направленными на развитие мышления;

**Перечень необходимого игрового оборудования для воркшопа:**

1. "Пицца"

2. "Гонщик"

3. "Скалолазы"

4. "Кубики Никитина" (Сложи узор, Уникуб, Кирпичики ).

**Содержание:**

**1.Приветствие.**

Психолог предлагает педагогам встать в круг и поздороваться.

**2. Активная игра** «Приветствие».

Цель: создание положительного эмоционального фона, атмосферы доверия

**3.Основная часть.**

**Логическое мышление** – умение находить причинно – следственные зависимости, сравнивать и обобщать.

**ПИЦЦА**

**Игра способствует развитию:**

– внимания;

– зрительной памяти;

– логического мышления.

**Описание игрового пособия**

Комплект состоит из деревянного ящичка, в котором находятся четыре деревянные основы для собирания пиццы и восемь наборов карточек.

Наборы разделены на две серии: «грушевую» и «яблочную», с обратной стороны все карточки в каждом наборе помечены специальным значком – рисунком груши или яблока. Набор представляет собой круг, составленный из восьми карточек-секторов.

**Психолог знакомит педагогов с возможными вариантами игр и предлагает проиграть их. Варианты игры**

Игроку следует собрать круг из карточек одного набора, соединив их так, чтобы две соседние карточки подходили друг к другу. В «яблочной» серии при этом с двух сторон соединения образуется единый, четко симметричный рисунок. В «грушевой» дело обстоит сложнее, Критерием для соединения двух карточек может быть:

• размер и взаимное расположение частей рисунка;

• чередование цветов в цепочке (теле гусеницы);

• количество точек в узоре.

Игроку нужно определить, что именно является критерием для соединения двух карточек. Об этом он рассказывает ведущему, другие дети могут его поправить.

**После проигрывания психолог предлагает обсудить педагогам возможность использования данного игрового пособия с детьми их возрастной группы (в какое время, с кем, возраст детей).**

**ГОНЩИК**

**Игра способствует:**

– развитию координации движений;

– развитию внимания, зрительной и тактильной памяти;

– развитию навыка анализа своей деятельности и составления алгоритма; логического мышления.

**Описание игрового пособия**

Комплект состоит из раздвижной деревянной доски с прорезями различных конфигураций. В зависимости от возраста детей и характера задания игровую доску можно разместить вертикально или горизонтально на полу. Прорези доски являются элементами различных букв и цифр. В них вставлены 20 фишек, цветных палочек с шариками на обоих концах. Фишки видны с обеих сторон доски. Они свободно передвигаются рукой вдоль прорезей.

К комплекту прилагается блокнот с заданиями. Они представляют собой разнообразные конфигурации расположения фишек, которые игрокам надо повторить на доске. Задания в блокноте размещены по возрастанию сложности. В ходе игры ребёнок должен добиться, чтобы конфигурация фишек на доске совпала с образцом в блокноте.

**Психолог знакомит педагогов с ходом игры и предлагает проиграть ее.**

**Инструкции**

Игроку самому предоставляется возможность разобраться с принципом передвижения фишек: изучить образец и составить план действий (инструкцию): какую фишку в какой прорези следует располагать и в какой момент её можно туда передвинуть.

План может быть словесным (например: «Красную фишку со второй прорези левой части доски переместить на правую часть доски, на третью прорезь») или графическим (при этом задание копируют на лист бумаги, затем стрелками показывают направление перемещения фишек, а цифрами - их очередность).

**После проигрывания психолог предлагает обсудить педагогам возможность использования данного игрового пособия с детьми их возрастной группы (в какое время, с кем, возраст детей).**

**СКАЛОЛАЗЫ**

**Игра способствует развитию:**

– ориентации в пространстве листа;

– мелкой моторики;

– стратегического мышления.

**Психолог знакомит педагогов описанием игрового пособия и ходом игры и предлагает проиграть ее.**

Комплект состоит из большой вертикально расположенной деревянной доски (наподобие мольберта) с прорезями в виде кругов различного диаметра (рис. 1), шести фигурок деревянных человечков и шести штырьков для управления движениями человечков (четырех основных и двух запасных). Деревянные человечки окрашены в два цвета (три в синий и три в красный); каждый человечек маркирован треугольником, кружком или квадратом.

Задача состоит в том, чтобы с помощью деревянных штырьков довести карабкающихся человечков от стартовой позиции (например, А) до финиша (соответственно, В) - рис. 2.

Стартовых позиций шесть, по числу разных человечков. Стартовая позиция состоит из трех отверстий, каждое из которых маркировано одним из шести вариантов фигурок (например, синим треугольником).

Игроки выбирают, какого цвета человечка и с какой маркировкой будет передвигать каждый из них. Обоих человечков устанавливают на стартовой позиции с помощью двух деревянных штырьков. Три отверстия на человечке должны совпасть с тремя отверстиями игрового поля, маркированными его знаком (рис. 3). Синий человечек «карабкается» по левой половине поля, а красный – по правой (рис. 2).

Ходы делаются поочередно. Человечка продвигают вверх, вытаскивая один из штырьков и поворачивая человечка до тех пор, пока не появятся возможности снова вставить этот штырек в отверстие, но находящееся уже выше предыдущего. Следующим ходом снова вытаскивают штырек и продвигают. человечка дальше вверх. Так продолжается до тех пор, пока человечек не достигнет финиша. Если человечек у какого-либо игрока заблокирован соперником, то этот игрок пропускает ход.

Большие отверстия являются непреодолимым препятствием, поскольку штырек в них не удержится. Поэтому использовать их для передвижения невозможно.

**Окончание игры**

Выигрывает тот игрок, чей карабкающийся человечек первым окажется на своем месте наверху игрового поля (В). При этом три отверстия с соответствующей маркировкой должны совпасть с тремя отверстиями на карабкающемся человечке.

В эту игру можно играть и в одиночку.

**После проигрывания психолог предлагает обсудить педагогам возможность использования данного игрового пособия с детьми их возрастной группы (в какое время, с кем, возраст детей).**

**КУБИКИ НИКИТИНА**

**Сложи узор**

**Игра способствует формированию и развитию:**

– внимания;

– мелкой моторики;

– мышления;

– навыков счета

– комбинаторных навыков;

– навыка самопроверки.

**Описание игрового пособия:**

Комплект состоит из 16 деревянных кубиков одинакового размера, уложенных в коробку, и двух тетрадей с образцами – заданиями.

Грани кубиков окрашены по-разному в четыре цвета, что позволяет составлять из них множество вариантов узоров.

**Психолог знакомит педагогов с вариантами игры и предлагает проиграть их.**

Игроки выполняют три вида заданий:

сначала – сложить узор по образцу, копируя узор-задание.

затем решают обратную задачу – срисовывают узор, сложенный по образцу, глядя на кубики;

занимаются творческой работой – придумывают свои узоры, складывают их и зарисовывают.

**После проигрывания психолог предлагает обсудить педагогам возможность использования данного игрового пособия с детьми их возрастной группы (в какое время, с кем, возраст детей).**

**УНИКУБ**

**Игра:**

– способствует развитию пространственного мышления;

– учит классифицировать;

– развивает умение считать.

**Описание игрового пособия**

Комплект состоит из 27 деревянных кубиков одинакового размера, уложенных в коробку, и блокнота с заданиями. Грани кубиков окрашены в красный, синий, желтый цвета.

Технология работы с пособием уникуб точно такая же , как и с пособием сложи узор.

**КИРПИЧИКИ**

**Игра способствует развитию:**

– пространственной ориентации;

– концентрации внимания;

– мышления;

– зрительного контроля за выполнением своих действий.

**Описание игрового пособия**

Комплект состоит из 8 неокрашенных деревянных брусков, выполненных в форме кирпича, и альбома с заданиями.

**Психолог знакомит педагогов с вариантами игры и предлагает проиграть их.**

Игрокам предлагаются различные виды деятельности:

– построение моделей по чертежу с использованием 2 кирпичиков;

– построение параллелепипедов по чертежам из разного количества кирпичиков;

– построение чертежа детали в 3 проекциях;

– построение моделей по чертежу.

**После проигрывания психолог предлагает обсудить педагогам возможность использования данного игрового пособия с детьми их возрастной группы (в какое время, с кем, возраст детей).**

**4. Обратная связь.**

Психолог предлагает подвести итог встречи, высказаться каждого участника о том, что по их мнению было интересно, что можно использовать в работе.

**ВОРКШОП № 5**

**«Технология работы с дидактическими пособиями, направленными на развитие моторики , воображения ».**

**Задача:**

– создать положительный эмоциональный фон занятия (раскрепощение участников, объединение в группу);

– обучить технологии работы с дидактическими пособиями, направленными на развитие моторики;

– обучить технологии работы с дидактическими пособиями, направленными на развитие воображения;

**Перечень необходимого игрового оборудования для воркшопа:**

**Моторика:**

1. "Книга-лабиринт"

2. "Магнитный лабиринт"

**Воображение:**

1. "Волчок Кюкельхауза"

2. "Мальберт Пабло"

**Содержание:**

**1.Приветствие.**

Психолог предлагает педагогам встать в круг и поздороваться.

**2. Активная игра** «Приветствие».

Цель: создание положительного эмоционального фона, атмосферы доверия

**3. Основная часть.**

**Мелкая моторика** - сфера двигательных функций, включающая в себя координацию движений пальце рук, регуляцию силы их движений, манипулятивную деятельность с орудиями рисования и письма.

**КНИГА – ЛАБИРИНТ**

**Игра развивает:**

– мелкую моторику, в том числе координацию движений пальцев; понимание пространственных отношений ("влево – вправо", "вверх – вниз" );

– навык различения цветов и геометрических форм; концентрацию внимания; содружественные действия глаз и руки; тактильную кинестетическую чувствительность**.**

**Описание игрового пособия**

Комплект состоит из семи деревянных пластин (24x24 см) и семи разноцветных пластмассовых шариков. Пластины скреплены в виде книги, но их можно разнимать и использовать по отдельности. На каждой пластине вырезана дорожка (маршрут для шарика) определенного цвета и формы (змейка, зигзаг, треугольник, четырехугольник, круг, лабиринт и «загогулина»).

**Психолог знакомит педагогов с возможными вариантами игр и предлагает проиграть их.**

**Варианты игр:**

На пластинах линиями указано направление движения. Игрок должен прокатить шарик по маршруту, наклоняя доску в разные стороны. При этом ему не обязательно сидеть за столом.

Можно выполнять упражнение, стоя на одной ноге или даже лежа на полу (если это позволяет покрытие).

Психолог может предоставить педагогам возможность самим выбрать пластины для игры либо усложнить задание дополнительной инструкцией:

• выбери пластину и шарик одного цвета;

• выбери пластину с квадратным лабиринтом;

• выбери пластину с замкнутым лабиринтом; и т.д.

**После проигрывания психолог предлагает обсудить педагогам возможность использования данного игрового пособия с детьми их возрастной группы (в какое время, с кем, возраст детей).**

**МАГНИТНЫЙ ЛАБИРИНТ**

**Игра способствует:**

– развитию мелкой моторики;

– укреплению руки для последующего обучению письму;

– развитию самоконтроля, выдержки, настойчивости.

**Психолог знакомит педагогов с описанием игрового пособия и предлагает проиграть ее.**

В комплект входит деревянное игровое поле с лабиринтом из прорезей и двенадцатью шариками двух цветов (шесть синих и шесть неокрашенных стальных). Слева и справа при помощи шнуров прикреплены ручки с магнитными наконечниками. В противоположных углах игрового поля имеются специальные прорези для вкладывания ручек. В двух других углах находятся углубления, служащие стартовой и финишной зонами. Игроки могут выбрать, какое из углублений будет стартовым. В лабиринте игрового поля расположены отверстия-ловушки, в которые может провалиться шарик.

Игровое поле покрыто прозрачной акриловой пластиной. Пластмассовые колпачки деревянных ручек иногда при сильном нажиме оставляют на акриловом диске следы. Эти следы, однако, легко удаляются при помощи сухой или влажной мягкой тряпки. Рекомендуется применять только щадящие моющие средства и вытирать поверхность игрового поля специальной салфеткой или же салфеткой с антистатическими свойствами.

В этой игре дети учатся координировать движения пальцев, а также следить глазами за движением руки. Ручку необходимо держать строго перпендикулярно к поверхности игрового поля и вести ее точно по центру дорожки. Это связано с ловушками, которые встречаются шарику на пути.

Магнит, помещенный в ручке, предохраняет шарик от падения в ловушку, только когда магнит расположен совсем близко к центру шарика. Когда ручка наклонена или находится чуть сбоку от шарика, силы магнита в ручке не хватает, чтобы не дать шарику упасть в ловушку. При необходимости извлечь шарик из ловушки нужно поставить ручку строго перпендикулярно поверхности лабиринта.

Сначала все шарики устанавливают в начальную позицию. Для этого следует приподнять игровое поле за край, чтобы все 12 шариков скатились в стартовую зону. Теперь можно начинать игру предложенным вариантам.

**После проигрывания психолог предлагает обсудить педагогам возможность использования данного игрового пособия с детьми их возрастной группы (в какое время, с кем, возраст детей).**

**Воображение (фантазия)** – психическая активность, состоящая в создании мысленных представлений о действительных, возможных или желаемых ситуациях. Различают воссоздающее и творческое воображение.

**Волчок Кюкельхауза**

**Игра способствует развитию:**

– зрительного и тактильного анализаторов;

– мелкой моторики;

– воображения;

– наблюдательности и мышления.

Игра побуждает детей к исследованиям и рукоделию, создаёт мотивацию к продуктивному общению.

Пособие представляет собой шесть квадратных пластин из оргалита с рисунком на лицевой (верхней) стороне. На нижней стороне каждой пластины, строго в центре, находится «пятка» – пластмассовая сплюснутая полусфера. Эта «пятка» служит опорой. Если поставить волчок пяткой на стол или на пол и крутануть руками за края, он будет свободно вращаться. При этом наблюдаются интересные явления.

Игроки видят нечто необычное – не то, что ожидали увидеть. Неподвижное начинает двигаться. Движущееся становится неподвижным. Возникают интересные узоры и неожиданные цвета.

Получение каждой из этих иллюзий требует определённых физических действий. Волчок надо закрутить: иногда очень быстро, иногда совсем медленно. Порой хочется ощупать изображение, чтобы убедиться, что оно нарисованное, плоское, а не как-то там специально сделанное.

Результат наблюдения зависит от освещения, от скорости вращения, от направления вращения, от угла зрения, от подвижности или неподвижности взгляда наблюдателя.

**После проигрывания психолог предлагает обсудить педагогам возможность использования данного игрового пособия с детьми их возрастной группы (в какое время, с кем, возраст детей).**

**МОЛЬБЕРТ ПАБЛО**

**Игра способствует:**

– развитию мелкой моторики;

– формированию коммуникативных навыков;

– снятию нервного напряжения, агрессивности, детских страхов;

– воображению.

**Психолог знакомит педагогов с описанием игрового пособия и предлагает проиграть ее.**

Комплект состоит из магнитного мольберта белого цвета и 50 деталей на магнитной основе разнообразных форм и окраски. Из магнитных деталей можно составлять фигуры зверей, птиц, целые картины, разные темы.

Сначала следует дать игрокам возможность ознакомиться со всеми магнитными деталями. При этом педагог может задавать вопросы, которые помогут детям понять, как выбирать магнитные детали сочетать их между собой. Например: «На туловище какого животного похожа эта деталь?» (белый прямоугольник с черными пятнами имеется в виду туловище коровы). «Найдите среди этих деталей (дается на выбор три-пять магнитных деталей) ту, которая больше всего похожа на ногу коровы. Сколько ног у коровы? Значит, сколько таких магнитных деталей нужно найти? С помощью каких деталей можно изобразить согнутую в колене ногу?» и т.д.

Очень важно, чтобы после составления фигуры какого-либо животного или целой сюжетной картины игроки рассказали о том, что ими сделано. Можно предлагать вопросы, направленные на уточнение представлений детей о данном животном, об образе его жизни и питании, о том, как называют детенышей этого животного, и т.д. Например «Фигуру какого животного ты составил? Где живет корова? Чем она питается? Как называют детеныша коровы? Кто пасет стадо коров? Какие полезные для человека, особенно для детей, продукты дает корова? Кто такая доярка?» и т.д.

В зависимости от задач, которые решает педагог с помощью «Мольберта Пабло», игра может быть индивидуальной или коллективной.

**1. Ошибка художника**

Ведущий составляет на мольберте из магнитных деталей какую-либо фигуру, «пропустив» одну или две детали (например, оставив корову без рогов). Игрокам нужно понять, какие части тела отсутствуют, найти, с помощью каких деталей набора можно их изобразить. Нужно взять эти детали и присоединить к фигуре на мольберте.

При необходимости полезно предложить игрокам найти ошибки на своей картинке.

**2. Воссоздание по образцу**

1. На мольберт прикрепляется какая-либо фигура, нарисованная на бумаге (все составные части рисованной фигуры должны быть такими же, как магнитные детали, необходимые для воспроизведения этой фигуры). Игрокам нужно сделать такую же фигуру из магнитных деталей.

В этом задании игроки лишены возможности разобрать фигуру на составные детали практически, они могут это сделать лишь в воображении.

2. Нарисованный на бумаге образец (например, фигура животного) можно не раскрашивать, предоставив игрокам возможность определить, какое животное нарисовано, какие магнитные детали требуются для его составления и каких цветов должны быть эти детали.

**3. Работа по словесной инструкции**

Игрокам предлагается по словесной инструкции воссоздать какое-либо животное или сюжетную картину.

Игрокампредоставляется творческая самостоятельность в выборе магнитных деталей. Работа, после её выполнения, анализируется игроками .Сравниваются детали, использованные разными игроками. При необходимости исправить (уточнить) неверные (недостаточные) представления игроков о животном, которое они составляли, можно посоветовать им воспользоваться иллюстрированной энциклопедией или поискать его изображение в какой-нибудь другой книге. При этом следует обращать внимание на форму частей тела животного, их размер и окраску.

**4. Свободное творчество**

Один или несколько игроков создают из магнитных деталей композицию на свободную или заданную тему. Количество используемых деталей может оговариваться специально, а может быть неограниченным. После такой работы очень полезен рассказ о составленной композиции – либо в соответствии с планом, предложенным учителем, либо в свободной форме.

**После проигрывания психолог предлагает обсудить педагогам возможность использования данного игрового пособия с детьми их возрастной группы (в какое время, с кем, возраст детей).**

**4. Обратная связь.**

Психолог предлагает подвести итог встречи, высказаться каждого участника о том, что по их мнению было интересно, что можно использовать в работе.