

Муниципальное дошкольное общеобразовательное учреждение г.Рыбинска  
детский сад №10

**Методическая разработка  
психолого-педагогического сопровождения образовательных программ  
в ДОУ**

**Методическое руководство  
по использованию инклюзивного stem-модуля  
«Чудеса на магнитной доске»**

**Автор: Некрасова Ольга Николаевна,  
педагог-психолог  
детского сада №10**

г.Рыбинск, 2021 г.

## Содержание

Стр.

Пояснительная записка .....	1
Основная часть .....	2
Заключение .....	4
Методическое обеспечение .....	5
Учебно-методическое обеспечение .....	6
Приложения	
Приложение 1. Содержание организованной образовательной деятельности с детьми .....	7
Приложение 2. Материально-техническое обеспечение .....	19
Приложение 3. Фото-образцы игрового материала .....	20

### Пояснительная записка

Ограниченность существующих форм обучения и воспитания, которые обеспечивали бы реализацию потребностей и возможностей детей с нарушениями развития, многочисленные проблемы их адаптации и интеграции в социокультурное пространство позволяют сделать вывод о несовершенстве социальной и образовательной политики в отношении дошкольников с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). Доминирующей является ориентация на образование детей с отклоняющимся развитием в специализированных учебных заведениях.

Бытующая до настоящего времени знаниевая парадигма как преимущественная репродукция академических знаний, должна быть переориентирована на системную компетентностную, - где социальная, в том числе, образовательная адаптация, а более широко - социальная и культурная интеграция таких лиц в общество займет приоритетное место. В этом заключается смысл и основная цель инклюзивного образования, которые должны стать определенным шагом к изменению всей образовательной системы [ 22 ].

Мы акцентируем внимание на идее социального экспериментирования как диверсифицированном («запасном», нетипичным для данного учреждения и системы образования в целом) подходе к организации образовательного пространства детей с ОВЗ. Нам видится полезным введение оригинального игрового модуля «Чудеса на магнитной доске». Стационарность, вертикально расположенная игровая поверхность и вариативность использования трехмерного настенного модуля позволяет оптимизировать психолого-педагогические условия развития детей с различными физическими и

интеллектуальными особенностями, отклоняющимися от средненормативных. Структура модуля, обеспечивающего целостность восприятия, учитывает динамизм дошкольников с дефицитным развитием (нарушением зрения) и потребность в сочетании наглядно-действенных и наглядно-образных мыслительных действий дошкольников при недостаточном развитии. Принимая настрой современных детей на обучение через деятельность и на более глубокое восприятие не самой информации, а пути, ведущем к ней, мы вместе идем к абстрактному мышлению от наглядных образов. Мы опираемся на понимание детского экспериментирования как поиска, в котором возникают и развиваются новые мотивы личности, личности, умеющей адаптироваться к многообразию мира, взаимодействовать с другими, личности толерантной и коммуникабельной, самостоятельно мыслящей и способной к состраданию и сопереживанию.

### **Основная часть**

*Проект формирования социокультурной компетенции на этапе дошкольного детства в условиях инклюзии имеет целью трансформирование психолого-педагогических условий в образовательном пространстве детского сада в процессе развития социальной компетенции у детей дошкольного возраста 6 – 7 лет с различными физическими и интеллектуальными особенностями.*

К 6 годам у ребенка впервые появляются представление о себе как о члене общества, осознание своей индивидуальной значимости, собственных индивидуальных качеств и переживаний. Ребенок в состоянии воспринимать новые правила и требования, может учитывать другие точки зрения и понимает относительность оценок. У ребенка появляется познавательный интерес к миру, поэтому его надо ставить в позицию исследователя. Ребенок должен сам анализировать, сопоставлять и делать выводы [ 12 ].

Нами разработан и предложен к использованию инклюзивный stem-модуль «Чудеса на магнитной доске», который способствует реализации требований Федерального образовательного стандарта дошкольного образования по формированию интегративных качеств личности дошкольников с различными физическими и интеллектуальными особенностями. **Применение модуля по представленному в методическом руководстве алгоритму позволяет:**

- *развивать мотивацию выполняемой деятельности;*

- *развивать самоиндивидуализацию (поиск индивидуального стиля взаимодействия с окружающими в деятельности на основе рефлексии и поддерживающего взаимодействия со стороны педагога);*
- *развивать практические навыки партнерского взаимодействия дошкольников с различными физическими и интеллектуальными особенностями в деятельности;*
- *содействовать сотрудничеству детей и взрослых.*

***Этапы реализации:***

- I. Подготовительный (ознакомление с правилами и возможностями работы с игровым материалом, формирование умений оперировать игровым материалом).
- II. Исследовательский (проявление творческой самостоятельности и принятие индивидуальных особенностей участников).
- III. Практический (проявление и обогащение индивидуальных стратегий взаимодействия).
- IV. Аналитический (создание условий для рефлексии).

***Ожидаемые результаты для субъектов образовательного процесса:***

1. Для детей – формирование умения проявлять индивидуальный стиль социального взаимодействия со сверстниками с различными физическими и интеллектуальными особенностями и взрослыми; облегчение социокультурной интеграции детей с ОВЗ.
2. Для родителей (законных представителей) – повышение непосредственной вовлеченности в инклюзивную образовательную деятельность.
3. Для педагогов – формирование инновационной культуры.
4. Для образовательного учреждения – трансформирование предметно-пространственной среды, перепланирование методов оценки и проектирования образовательной деятельности.
5. Для системы образования – разработка и применение средства реализации требований Федерального образовательного стандарта дошкольного образования по формированию интегративных качеств личности дошкольников с различными физическими и интеллектуальными особенностями.

***Общие рекомендации к использованию инклюзивного stem-модуля «Чудеса на магнитной доске»:***

- формирование подгрупп дошкольников (3 – 6 человек в зависимости от степени ОВЗ);

- выявление динамики развития социальной компетенции (анкета «Выявление уровня сформированности инициативности, самостоятельности, ответственности дошкольников» [ 12 ]);

- соблюдение четких интервалов начала и окончания занятия (30 минут);

- демонстрация педагогами партнерского (субъект-субъектного) взаимодействия.

### **Алгоритм построения организованной образовательной деятельности (ООД):**

1. Приветствие.
2. Закрепление достижений предыдущих этапов.
3. Формирование умений (информирование, отработка, использование в деятельности, обсуждение).
4. Прощание.

### **Тематическое планирование**

№ п/п	Тема	Количество академических часов
1	Презентация «Чудес на магнитной доске»	1
2	«Головоломки»	2
3	«Мой персонаж»	1
4	«Среда обитания моего персонажа»	1
5	«Наши обидчики»	1
6	«Наши помощники»	3
7	«Мы – герои!»	3
8	Напутствие «Чудес на магнитной доске»	2
	Итого	14

Курс ООД состоит из 14 академических часов, реализуемых в течение одного учебного полугодия. При необходимости курс может быть повторен с исходным составом подгрупп, с иным составом подгрупп при сохранении некоторых участников, а также с новым подгрупповым составом. Таким образом поддерживается гибкость образовательной стратегии и оптимальность использования игрового модуля.

### **Заключение**

Поставив цель трансформирования психолого-педагогических условий в образовательном пространстве детского сада в процессе развития социальной компетенции у детей дошкольного возраста 6 – 7 лет с различными физическими и интеллектуальными особенностями, мы пополнили базу

инклюзивного учебно-методического обеспечения stem-модулем «Чудеса на магнитной доске».

Развитие – это «спираль» с возвратами, падением темпов, падением результатов, трудновоспитуемостью и негативизмом, сопровождающими новообразования, а также преодоления, открытия и достижения. И в процессе социокультурной интеграции дошкольников с различными физическими и интеллектуальными особенностями дезадаптационные риски особенно велики. Полагаем, что stem-модуль «Чудеса на магнитной доске» может являться инклюзивной «точкой роста» для всех субъектов образовательного процесса в детском саду.

### **Методическое обеспечение**

1. Приказ Министерства образования и науки РФ от 17.10.2013 г. № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования».
2. Алимova Ю.А. Сказочные метафоры в работе детского психолога. СПб.: Речь; М.: Сфера, 2012.
3. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте / Л.С.Выготский. – СПб.: СОЮЗ, 1997.
4. Зинкевич-Евстигнеева Т.Д. Практикум по креативной терапии. СПб.: Речь, 2001.
5. Зинкевич-Евстигнеева Т.Д. Путь к волшебству. Теория и практика сказкотерапии. СПб.: Златоуст, 1998.
6. Колганова В.С. Нейропсихологические занятия с детьми: В 2 ч. Ч. 1. М.: АЙРИС-пресс, 2015.
7. Колганова В.С. Нейропсихологические занятия с детьми: В 2 ч. Ч. 2. М.: АЙРИС-пресс, 2015.
8. Кряжева Н.Л. Развитие эмоционального мира детей. Ярославль, 1996.
9. Малюкова И.Б. Абилитация детей с церебральными параличами: Массаж и самомассаж. Комплексные упражнения творческого характера: практическое пособие / И.Б.Малюкова. – М.: ГНОМ, 2018.
10. Мониha Г.Б. Технология формирования у детей 6 – 7 лет инициативности, самостоятельности, ответственности и парциальная программа «Лесенка РОСТА». – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2017.
11. Праведникова И.И. Нейропсихология. Игры и упражнения. АЙРИС-пресс, 2017.
12. Семаго Н.Я., Чиркова О.Ю. Типология отклоняющегося развития: Недостаточное развитие / Под общ. ред. М.М.Семаго. – М.: Генезис, 2011.

13. Семенович А.В. Нейропсихологическая диагностика и коррекция в детском возрасте. М.: АCADEMA, 2002.
14. Шаповал И.А. Методы изучения и диагностики отклоняющегося развития: Учебное пособие. – М.: ТЦ Сфера, 2005.
15. Гатанов Ю. Курс развития творческого мышления. – СПб., 1999.
16. Зинкевич-Евстигнеева Т., Кудзилов Д. Психологическая настольная игра «Властелин Чудес»: методические рекомендации. СПб., Речь, 2004.
17. Малюкова И.Б. Нейродинамическая ритмопластика. Комплексные упражнения творческого характера: учебно-методическое пособие. Ярославль, 2014.
18. Бондаревская Е. Е. Ценностные основания личностно-ориентированного воспитания // Педагогика. 1995. № 4.
19. Веракса А.Н. Социальный аспект в развитии регуляторных функций в детском возрасте: обзор современных зарубежных исследований // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология.- 2014.- №4.
20. Пазухина И.А. Маленькие экспериментаторы в детском саду// Дошкольная педагогика. 2012. Декабрь.
21. Уманская Н.В., Иванова А.И. Об инновациях ФГОС ДО// Управление ДОУ. 2014. № 7.
22. Эльконин Б.Д. Знаковое опосредование, волшебная сказка и субъективность действий /Вестник МГУ, серия 14. Психология. 1993.
23. Цыренов В.Ц. Социализация и инкультурализация детей с ограниченными возможностями здоровья в общеобразовательных организациях разных типов и видов: дис. канд. наук: 13.00.01 – Общая педагогика, история педагогики и образования. М., 2015.
24. Жегульская Ю.С. Социальное проблемно-игровое экспериментирование в работе с детьми старшего дошкольного возраста по социально-коммуникативному развитию / Ю.С.Жегульская. – Текст: непосредственный // Молодой ученый. – 2015. - № 18 (98). – С.330-332. – URL: <https://moluch.ru/archive/98/22043/> (дата обращения: 08.11.2020).
25. Межрегиональная научно-практическая конференция «Региональная система дополнительного профессионального педагогического образования: ресурс развития кадрового потенциала». Малая конференция 6 «Обучение детей с ОВЗ в условиях инклюзии: очное и дистанционное». [Электронный ресурс] // Государственное автономное учреждение дополнительного профессионального образования Ярославской области Институт развития образования. – 2020. – URL: <http://80letiro.tilda.ws/mal-konf6rec234309733> (дата обращения: 08.11.2020).
26. STEM-технологии в дошкольном образовании – Уфимский международный салон образования. [Электронный ресурс] // LIVE Трансляции. - 2018. - URL:

<https://www.youtube.com/watch?v=ddK8jDTtTcw>  
08.11.2020).

(дата обращения:

### **Учебно-методическое обеспечение**

1. Содержание организованной образовательной деятельности с детьми (приложение 1).
2. Материально-техническое обеспечение (приложение 2).
3. Фото-образцы игрового материала (приложение 3).

### **Приложения**

Приложение 1.

#### ***Содержание организованной образовательной деятельности с детьми***

##### ***I. Подготовительный этап***

##### ***Презентация «Чудес на магнитной доске»***

Цель – знакомство с правилами и возможностями работы с игровым материалом.

Задачи – создание мотивации к групповой работе, активизация позитивного настроения детей, создание атмосферы открытости и доброжелательности по отношению друг к другу.

Игровой материал – stem-модуль «Чудеса на магнитной доске»

##### **Игра «Трифон»**

Участники игры повторяют за ведущим забавное стихотворение:

У дядюшки Трифона семеро детей,

(можно назвать число, соответствующее количеству детей в подгруппе)

Они не пьют, не едят, друг на друга глядят

И все делают вот так...

При этом водящий демонстрирует любое забавное и доступное для выполнения всеми игроками движение, а играющие повторяют его. После совершения нескольких движений водящего нужно поменять. Новый водящий должен придумать новые движения.

##### **Презентация игрового модуля «Чудеса на магнитной доске»**



Ведущий предлагает осмотреть игровой модуль в итоговом виде, когда он оптимально заполнен имеющимся игровым материалом, показывает игровые элементы и способы оперирования с ними, знакомит с сюжетным содержанием расположенного игрового материала и предлагает поиграть.

### Упражнение «Считалки»

Дети разучивают забавную считалку:

Жаба прыгала, скакала,  
Чуть в болото не упала.  
Из болота вышел дед –  
Двести восемьдесят лет.  
Нес он травы и цветы.  
Выходи из круга ты.

Вышедший из круга принимает от участников комплименты, начинающиеся со слов «Ты умеешь хорошо...»

### *«Головоломки»*

Цель – формирование умений оперировать игровым материалом.

Задачи – накопление позитивного эмоционального опыта, развитие восприятия формы, зрительного анализа и синтеза, умения работать по образцу и по схеме, развитие пространственного воображения и зрительно-моторной координации.

Игровой материал – головоломки «Абрис» и головоломки «Магнитный куб» (по количеству игроков).

Дополнительные материалы – мяч, колокольчик.

Встреча 1

### Игра «Здравствуйте!»

Закрепление знания о том, что с разными людьми мы общаемся по-разному. Ведущий предлагает детям поздороваться друг с другом так, как они здороваются

- с другом в детском саду;
- с воспитателем;
- с продавцом в магазине игрушек;
- с клоуном в цирке;
- с любимым дедушкой;

- с тем, на кого очень обиделись;
- с тем, кого очень рады видеть.

В заключении дети хором говорят: «Здравствуй!» и аплодируют друг другу.

### Игра «Магнит»

Ведущий рассказывает детям о свойствах магнита и показывает, как магнит притягивает металлические предметы. Затем он переходит к теме о том, как часто мы стремимся к другому человеку, к маме, к другу так, как будто этот человек нас притягивает. Каждый ребенок в игре может стать таким «магнитом».

Дети встают в круг и берутся за руки. Ведущий включает музыку и, пока она звучит, дети держатся за руки. Затем взрослый останавливает музыку и называет имя любого из присутствующих детей. Этот ребенок становится «магнитом», а все остальные отпускают руки и подходят к нему, вставая вокруг. Затем музыка включается вновь, дети берутся за руки и игра повторяется.

### Головоломка «Магнитный куб»

Ведущий знакомит детей с головоломкой и способами работы с ней.

Дети выполняют простейшие действия с магнитным кубом.

### Игра «Сто мячей»

Главное правило игры – молчание. Все участники встают в круг. В руках у педагога – мяч. Он бросает его кому-либо из играющих, предварительно «договорившись» с ним взглядом. Тот, кто поймал мяч, перебрасывает его еще кому-либо, тоже предварительно «связавшись» взглядами и так далее. Задача игроков – не допустить падения мяча на пол.

### Упражнение «Считалки»

Дети повторяют считалку:

Шел баран по крутым горам.

Вырвал травку, положил на лавку.

Кто ее возьмет, тот сюда пойдет.

Вышедший из круга рассказывает группе о том, что он больше всего любит.

### Встреча 2

### Игра-приветствие с колокольчиком

Дети стоят в кругу, ведущий с колокольчиком подходит к одному из участников и произносит приветственные слова: «Здравствуй, ..., я рад тебя видеть!» Ребенок, получивший приветствие, берет колокольчик и подходит к другому ребенку. Игра продолжается.

#### Головоломка «Магнитный куб»

Дети вспоминают правила работы с магнитным кубом и пробуют повторить простейшие действия, освоенные на предыдущей встрече.

#### Головоломка «Абрис»

Ведущий знакомит детей с головоломкой и способами работы с ней.

Дети выполняют простейшие действия по образцу и по схемам-приложениям к игре.

#### Упражнение «Считалки»

Плыл по морю чемодан,  
В чемодане был диван,  
А в диване спрятан слон.  
Кто не верит – выйди вон!

Вышедший из круга рассказывает о том, что для него сегодня было самым приятным, а что расстроило.

## *II. Исследовательский этап*

### *«Мой персонаж»*

Цель – проявление творческой самостоятельности и принятие индивидуальных особенностей участников.

Задачи – проявление активности в выборе личных предпочтений, принятие ответственности за собственные решения, развитие творческого воображения, самопрезентация.

Игровой материал – элементы головоломки «Абрис» с магнитами, магнитная доска, набор схем-образцов возможных персонажей для детей с ОВЗ, испытывающих затруднения в создании образа персонажа по собственному замыслу.

Дополнительные материалы - флипчарт, магниты-держатели, бумага формата А4 по количеству участников, наборы цветных карандашей по количеству участников, наклейки, декор, картинки для украшения рисунков.

### Игра «Похвалилки»

Дети стоят в кругу. Каждый по очереди выходит в центр круга и говорит: «Я умею хорошо...» - называет действие, которое у него хорошо получается. Если кто-то из участников тоже умеет это делать хорошо, то он встает рядом с говорящим и произносит: «Я тоже!» Если никто в группе не умеет делать того, что сказано, все аплодируют и хором говорят: «Здорово!»

### Рисунок «Я – это я»

Каждый ребенок рисует себя и выбирает из предложенного набора наклеек и тому подобного то, чем хочет украсить свой рисунок. Рисунки с образами личных предпочтений располагаются на общем флипчарте.

### Игра-упражнение «Мой персонаж»

Детям предлагается на общей магнитной доске сконструировать персонажа, который будет в дальнейшем одним из героев общей сюжетной истории, расположив его по желанию в любой части игрового поля.

Презентация персонажей.

### Упражнение «Считалки»

Семь ворон сидели тихо.

Подлетела к ним слониха.

И как крикнет: «Кар-кар-кар!»

Ты не веришь – выйди к нам!

Вышедший из круга рассказывает, чей персонаж ему понравился и добавляет какое-либо украшение на рисунок автора данного персонажа. В заключении встречи дети берут на память свои рисунки.

### *«Среда обитания моего персонажа»*

Цель – проявление творческой самостоятельности и принятие индивидуальных особенностей участников.

Задачи – проявление активности в выборе личных предпочтений, принятие ответственности за собственные решения, развитие творческого воображения, самопрезентация; создание условий для осмысления каждым ребенком индивидуального стиля деятельности.

Игровой материал – миниатюры зданий, транспортных средств, природных объектов и декоративных деталей на магнитах.

### Игра «Здороваются все, у кого...»

Дети стоят в кругу на стульях. Ведущий – у него нет стула – стоит в центре и говорит: «Здороваются все, у кого (например, черная обувь)». Все, у кого есть данный признак, встают со стульев, хором говорят ведущему: «Здравствуй!» и меняются местами. Ведущий стремится занять любой из освободившихся стульев. Ребенок, оставшийся без стула, становится ведущим, и игра продолжается.

### Игра «Башня»

Детям предлагается вспомнить имена и характерные признаки созданных на предыдущей встрече персонажей. При этом разрешается называть имя и признак не своего персонажа, а чьего-либо из сверстников. Ответивший ребенок кладет деревянный брусок в общую башню. Следует стремиться совместно построить высокую и устойчивую башню.

### Игра-упражнение «Среда обитания моего персонажа»

Участникам встречи предлагается набор миниатюр зданий, транспортных средств и объектов природы. Требуется оформить среду обитания своего персонажа и обосновать свой выбор.

В заключении игры детям предъявляется собранный магнитный куб и объясняется сюжетное правило: «Если магнитный куб целый, он способен сделать так, что обстановка игровой комнаты засверкала разноцветными огнями». Включаются сенсорные модули игровой комнаты.

### Игра «Прощаемся со своими»

Каждый из участников получает карточку с изображением африканца, европейца или японца. Никто из детей не должен говорить, кто нарисован на его карточке. Объясняется, что японцы кланяются, европейцы пожимают друг другу руки, а африканцы прикасаются друг к другу ступнями ног. Задача детей – приветствовать друг друга заданным способом и по приветствиям найти своих «соотечественников» и собраться вместе. Завершается игра аплодисментами.

## *III. Практический этап*

### *«Наши обидчики»*

Цель – обобщение негативных стратегий взаимодействия с окружающими.

Задачи – принятие существования деструктивных стратегий взаимодействия с окружающими, осмысление их стилей, отреагирование негативных переживаний при столкновении с ними.

Игровой материал - элементы головоломки «Абрис» с магнитами, набор схем-образцов возможных персонажей для детей с ОВЗ, испытывающих затруднения в создании образа персонажа по собственному замыслу.

Встреча начинается в игровой комнате с включенными сенсорными модулями.

### Игра «Понарошку»

Взрослый просит детей войти в игровую комнату так, как будто они очень устали (очень веселые, заносят очень тяжелые чемоданы, опаздывают в детский сад, пошел сильный град, они находятся в состоянии невесомости).

### Игра «Обезьянка из Бразилии»

Все участники стоят в кругу. Ведущий произносит определенные слова в сочетании с движениями, дети повторяют. Каждому следующему ребенку предлагается повторить на одно движение больше, чем предыдущему. В заключении игры – совместное повторение слов и движений.

У меня есть обезьянка в Бразилии (рука прикасается к груди).

У нее вот такая рука (рук упирается в талию).

И вот такая нога (одна нога выставляется вперед).

И вот такая голова (голова склоняется к плечу).

И она улыбается вот так (улыбка).

И прыгает (прыжки вверх).

И говорит: «Какая же я красивая!»

### Игра-упражнение «Наши обидчики»

Взрослый объявляет, что кто-то хочет, чтобы у окружающих не было хорошего настроения, берет магнитный куб и ломает его, модули выключаются. Детям предлагается вспомнить, что игровая комната может сверкать разноцветными огнями только если магнитный куб целый, и собрать куб. Дети не справляются с заданием.

Затем требуется из элементов головоломки «Абрис» собрать отрицательного персонажа и прикрепить его в игровое пространство магнитной доски, назвать и охарактеризовать.

Взрослый подводит итог, говоря, что не всегда мы можем справиться с обидчиками сразу, иногда требуется много стараний, чтобы вернуть хорошее настроение.

### Игра «Дождь»

Дети сидят на стульях и произносят за ведущим показываемые им движения.

Одна ладонь – земля, она неподвижна, пальцы другой руки – дождь. Сначала дождь мелкий – указательный палец касается ладони-земли, затем усиливается – пальцы добавляются по одному и касаются ладони-земли интенсивнее. Начинается ливень – хлопки ладонью об ладонь. Гром – добавляется стук ногами об пол. Гром закончился – стук прекращается, ливень стихает и дождь идет все слабже и слабже – касание пятью, четырьмя, тремя, двумя, одним пальцем ладони-земли. Выходит солнце и сушит землю – поглаживание ладоней.

### *«Наши помощники»*

Цель – обогащение стратегий конструктивного взаимодействия.

Задачи – осмысление стилей и обобщение образцов позитивного взаимодействия, развитие интеллектуальной, эмоциональной и поведенческой гибкости и продуктивности, повышение уровня личной значимости в группе.

Игровой материал – элементы головоломки «Абрис» с магнитами, набор схем-образцов возможных персонажей для детей с ОВЗ, испытывающих затруднения в создании образа персонажа по собственному замыслу; миниатюры сказочных предметов.

Дополнительные материалы – флипчарт, магниты-держатели, контурные изображения домиков, цветные карандаши по количеству участников, фотографии детей-участников встречи.

### **Встреча 1 (совместное детско-родительское занятие)**

#### Игра «Все, кто любит рисовать, здравствуйте!»

Присутствующие стоят полукругом. Ведущий стоит напротив и говорит, что сейчас он будет здороваться, но не со всеми сразу, а по очереди. Те, с кем он поздоровается, должны сделать шаг вперед и ответить: «Здравствуйте!»

Те, кто сейчас в хорошем настроении, здравствуйте!

Те, которые плачут, здравствуйте!

Те, которые еще не до конца проснулись, здравствуйте!

Те, которые замерзли на улице, здравствуйте!  
Те, которые ждут-не дождутся прогулки, здравствуйте!  
Те, которые любят рисовать, здравствуйте!  
Те, которые хотят петь, здравствуйте!  
Те, которые еще ни разу ни поздоровались, здравствуйте!

### Игра «Тропинка»

Присутствующие двигаются по комнате под музыку. По команде «Копна!» участники должны соединить руки над головой и встать в центр круга, по команде «Тропинка!» начать двигаться снова, положив руки на плечи впереди идущего ребенка или на пояс впереди идущего взрослого.

### Игра-упражнение «Наши помощники»

Дети вспоминают, что отрицательный персонаж хочет помешать радостным встречам детей друг с другом и со взрослым. Взрослый напоминает, что вокруг нас всегда есть те, которые могут помочь справиться с трудностями, и предлагает вместе с родителями собрать из элементов головоломки «Абрис» позитивного персонажа и прикрепить его в игровое пространство магнитной доски, назвать и охарактеризовать.

### Игра «Коридор приветствий»

Участники встают в две шеренги лицом друг к другу, образуя между шеренгами коридор в 1 метр. Участник, стоящий с края любой шеренги, медленно двигается по коридору. Участники приветствуют его так, как будто он знаменитая личность (машут, кланяются, аплодируют, кричат «Ура!»). Как только первый участник дойдет до середины шеренги, движение начинает следующий участник, стоящий с края второй шеренги и так далее. После прохождения «коридора приветствий» участник встает с противоположного края своей шеренги.

## Встреча 2

### Игра «Кто на фотографии – доброе утро!»

Ведущий раскладывает фотографии детей изображениями к столу и объясняет, что сейчас все будут по очереди здороваться друг с другом. Для этого кто-то подойдет к столу и возьмет любую фотографию. Требуется подойти к изображенному на фотографии ребенку и пожать ему руку, помахать ему рукой или сказать: «Привет!» Ребенок, получивший приветствие, отвечает на него любым способом, а затем выбирает фотографию, и процедура



приветствия повторяется. Игра идет до тех пор, пока на столе не останется ни одной фотографии.

### Упражнение «Я смогу»

Детям предлагается встать на одну ногу, а другой ногой «нарисовать в воздухе круг, повторяя вслух «Я смогу!» Затем можно предложить гладить себя одной рукой по голове, а другой – по животу, повторяя ту же фразу.

### Игра-упражнение «Сказочные предметы»

Дети вспоминают характеристики позитивного персонажа, созданного на предыдущей встрече. Взрослый демонстрирует миниатюры сказочных предметов (например, шапка-невидимка, сапоги-скороходы, меч-кладенец, скатерть-самобранка, ковер-самолет и волшебная палочка) и просит детей подумать и рассказать, в каких трудных ситуациях могут пригодиться перечисленные сказочные предметы. Также дети могут выдвинуть версии о том, какие сказочные предметы могут решить конкретные сложности игровой ситуации, сложившейся на занятиях в связи с появлением отрицательных персонажей. Необходимые для развития сюжета игры сказочные предметы дети прикрепляют на магнитную доску.

### Игра «Деревня сказочных мастеров»

Для игры требуются контурные изображения «парных домиков», одинаковых по дизайну. Задача детей – найти свою «пару» и раскрасить домики «сказочных мастеров» одинаково, чтобы «сказочные мастера» могли и дальше дружно изготавливать сказочные предметы. Размещение работ на флипчарт.

### Встреча 3

### Игра-упражнение «Новоселье»

Дети по очереди выбирают дом «сказочного мастера» и рассказывают, что, кому и почему они хотели бы изготовить.

### Создание книги «Если бы я был волшебником»

Дети изображают карандашами на бумаге тот сказочный предмет, который им хотелось бы изготовить, вокруг изображенного предмета требуется нарисовать три решенные с его помощью проблемы. Взрослый помогает детям в осознании подходящих образов. Затем рисунки соотносятся с раскрашенными ранее «домами сказочных мастеров», ведущий демонстрирует обложку с соответствующим названием и происходит коллективное скрепление листов в книге. Книга передается в группу детей-участников встречи.

## *«Мы – герои!»*

Цель – проявление стратегий конструктивного взаимодействия.

Задачи – развитие регуляторных функций, коммуникативных навыков, адекватной самооценки, ориентированности на здоровый образ жизни, инициативности и самостоятельности.

Игровой материал – Игра «Автомобильная пробка», сенсорная дорожка, тоннель детский Z-образный, нейропсихологическая дорожка, зрительные дорожки, лазерная указка, игра «Сложи узор» (по количеству участников встречи), игра «Времена года», игрушка «золотой ключ», игрушка «сундучок», игрушки на руку.

### Встреча 1

#### Игра «Да – нет»

Дети стоят в кругу. Ведущий бросает каждому мяч, задавая при этом вопрос. Ошибающийся участник выбывает из игры.

Ты мальчик?

Тебе сто лет?

Ты любишь мороженое?

Ты ходил когда-нибудь в зоопарк?

Ты кормил верблюда кактусом?

У тебя есть домашнее животное?

Ты умеешь плавать?

Ты ходишь в школу?

Тебе нравится в детском саду?

На тебе красный свитер?

У тебя есть друзья?

Ты прилетел в детский сад на самолете?

Ты умеешь читать?

Ты умеешь летать?

Тебе нравится занятие?

#### Игра-упражнение «Мы – герои!»

Детям предлагается проверить свои силы, пройдя игровую «полосу препятствий», состоящую из сенсорной дорожки, Z-образного тоннеля, нейропсихологической дорожки и «зрительных лабиринтов».

#### Игры с игрушками на руку

Взрослый объявляет, что за смелость, ловкость и внимательность позитивный персонаж желает поделиться с ними еще одним сказочным предметом. Это «золотой» ключ, которым открывается сказочный сундучок с игрушечными животными. Животных можно оживить и выпустить в лес, выполнив специальные игровые действия (нейродинамические упражнения с использованием игрушек на руку [ 11 ]).

В заключении встречи требуется ответить на вопросы взрослого о здоровом образе жизни.

## Встреча 2

### Игра «Повторение ритма»

Дети сидят на стульях по кругу. Взрослый говорит, что сейчас все будут приветствовать друг друга хором словами «Здравствуйте, друзья!», но эту фразу потребуется произносить в разном ритме, заданном ведущим.

### Игра-упражнение «По парам»

Используя любую из понравившихся считалок, дети по очереди выбирают себе «напарника» по игре. Каждая из игровых пар получает игры «Автомобильная пробка» и «Сложи узор» и выполняет предложенное взрослым задание.

После выполнения заданий дети делятся впечатлениями, обдумывают, что мешало работать дружно и продуктивно, а что помогало. Взрослый обобщает высказывания.

## Встреча 3

### Упражнение «Маленький поэт»

Взрослый просит детей подобрать рифму:

Женский день совсем уж близко, подарите маме ...

Речка стала прогреваться, всем нам хочется ...

Если вы идете в гости, то с собой берите ...

Закружился у ворот наш веселый ...

Если дождь на улице, значит, небо ...

### Игра «Времена года»

### Игра «Магнитный куб»

В заключении встречи взрослый включает сенсорные модули игровой комнаты.

## *IV. Аналитический этап*

## *Напутствие «Чудес на магнитной доске»*

Цель – создание условий для рефлексии.

Задачи – развитие навыков сотрудничества, содействие проявлению дружелюбия, направленная вербализация полученных умений и перспектив их применения в группе детского сада, в семье, среди сверстников в школе.

Игровой материал – stem-модуль «Чудеса на магнитной доске».

Дополнительные материалы – изображения сюжетов известных сказок.

Дополнительные материалы – листы картона А4, цветная бумага, офисная бумага А4, декоративные детали, картинки с сюжетными образами, схожими с игровыми образами, создаваемыми детьми на протяжении всех встреч, карандаши, фломастеры, клей-карандаш по количеству участников встречи, флипчарт.

Встреча 1

### Игра «Сказка, в гости приходи»

На флипчарте расположены изображения сюжетов известных сказок. По любой понравившейся считалке выбирается водящий, который выходит за пределы комнаты. Остальные игроки договариваются, какую из изображенных сказок предстоит отгадать водящему. Вернувшись, водящий задает детям вопросы, на которые они отвечают: «Да» или «Нет». Если вопрос не предполагает однозначного ответа, дети хором отвечают: «Догадайся!»

Спонтанная игра с использованием stem-модуля «Чудеса на магнитной доске»

### Беседа по итогам игры

Встреча 2

### Игра «Бумажное приветствие»

Участники делятся на две подгруппы при помощи любой понравившейся считалки. Игроки одной из подгрупп получают листы белой бумаги, которую требуется смять в комочек (шарик). Каждый из участников бросает свой бумажный шарик любому участнику без бумажного шарика со словами приветствия. Игрок, получивший бумажный шарик, перебрасывает его кому-либо, не имеющему бумажного шарика и так далее.

### Игра «Пожелания»

Изготовление детьми памятных открыток с изображением позитивного опыта взаимодействия детей. Вручение с пожеланиями.

### Игра-упражнение «Спасибо»

Участники стоят в кругу, вытягивают обе руки вперед ладонями кверху и кладут правую руку на ладонь соседа справа. Ведущий, стоящий в кругу вместе со всеми, перекладывает свою правую ладонь на ладонь соседа слева со словом «Спасибо» и возвращает свою ладонь на место. Получивший благодарность, в свою очередь, поступает таким же образом. Игра заканчивается, когда благодарность получает ведущий.

Беседа о перспективах применения полученного опыта в группе детского сада, в семье, среди сверстников в школе.

### Приложение 2

#### ***Материально-техническое обеспечение***

1. Доска магнитно-маркерная 120x100 см
2. Магниты крупные разноцветные – 6 штук
3. Магниты мелкие одноцветные – 30 штук
4. Головоломка «Магнитный куб». ООО «БиЗи Тойс», Россия. - 6 штук
5. Детали головоломки «Абрис» на магнитах. ООО «ОКСВА», Россия. – 6 комплектов
6. Миниатюры зданий деревянных на магнитах – 9 деталей
7. Миниатюры транспортных средств деревянных на магнитах – 6 штук
8. Миниатюры природных объектов деревянных на магнитах – 30 штук
9. Миниатюры сказочных предметов – 6 штук
10. Декоративные детали на магнитах – 10 штук
11. Игра «Автомобильная пробка». ООО «Бэст Прайс», Россия.
12. Сенсорная дорожка
13. Тоннель детский Z-образный
14. Нейропсихологическая дорожка
15. Зрительные дорожки, лазерная указка
16. Игра «Сложи узор». ООО «КОРВЕТ», Россия. - 6 комплектов
17. Игра «Родная природа». Гиппенрейтер Ю.Б. ООО «Пресспак», Россия.
18. Игрушки «золотой ключ» и «сундучок»
19. Игрушки на руку – 6 штук

### Приложение 3

#### ***Фото-образцы игрового материала***

1. Головоломка «Магнитный куб» (фото 1)

2. Головоломка «Абрис» (фото 2)
3. Миниатюры зданий деревянных (фото 3)
4. Миниатюры транспортных средств деревянных (фото 4)
5. Миниатюры природных объектов деревянных (фото 5)
6. Миниатюры сказочных предметов (фото 6)
7. Игра «Автомобильная пробка» (фото 7)
8. Сенсорная дорожка (фото 8)
9. Тоннель детский Z-образный (фото 9)
10. Нейропсихологическая дорожка (фото 10)
11. Зрительная дорожка (фото 11)
12. Игра «Сложи узор» (фото 12)
13. Игра «Родная природа» (фото 13)
14. Игрушки «золотой ключ» и «сундучок» (фото 14)
15. Игрушки на руку (фото 15)
16. Stem-модуль «Чудеса на магнитной доске» (фото 16)



Фото 1. Головоломка «Магнитный куб»



Фото 2. Головоломка «Абрис»





Фото 3. Миниатюры зданий деревянных



Фото 4. Миниатюры транспортных средств деревянных



Фото 5. Миниатюры природных объектов деревянных



Фото 6. Миниатюры сказочных предметов



Фото 7. Игра «Автомобильная пробка»



Фото 8. Сенсорная дорожка



Фото 9. Тоннель детский Z-образный

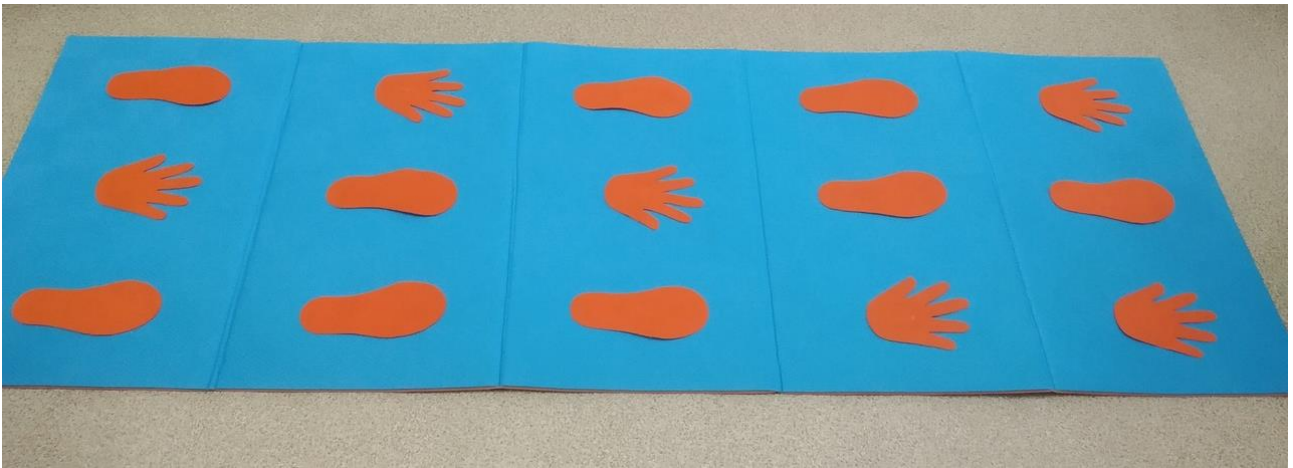


Фото 10. Нейропсихологическая дорожка



Фото 11. Зрительная дорожка



Фото 12. Игра «Сложи узор»





Фото 13. Игра «Родная природа»



Фото 14. Игрушки «золотой ключ» и «сундучок»



Фото 15. Игрушки на руку



Фото 16. Stem-модуль «Чудеса на магнитной доске»