

ОКУ «Курский Центр для несовершеннолетних»

Отделение методической помощи



«Влияние современных технологий на повышение учебной и творческой мотивации»

**Подготовила:
соц. педагог
Быканова М.А.**



2020 год

*«Все наши замыслы, все поиски и
построения превращаются в прах,
если у ученика нет желания учиться»
В. А. Сухомлинский*

Дети, живущие в век информационных технологий, попадают в активную, разнообразную медиа-среду, представленную телевидением, радио, Интернетом, компьютерными играми и другими носителями не всегда полезной для несовершеннолетних информации.

Для современных детей характерно: низкий уровень развития основных свойств внимания, памяти, восприятия, низкий познавательный интерес, низкий уровень речевого развития, быстрая утомляемость, низкая мотивация. В связи с этим, одной из важных задач в коррекционной работе с детьми, является поиск новых, наиболее эффективных способов передачи знаний.

Умение заинтересовать детей – одно из направлений инновационного педагогического поиска, как для молодого специалиста, так и для опытного профессионала.

Дети должны удивиться, пойти вперед, а, столкнувшись с проблемным вопросом, с проблемной ситуацией, захотеть решить проблему, исследовать вопрос, найти решение. Без пробуждения интереса, без внутренней мотивации освоение знаний не произойдет, это будет лишь видимость учебной деятельности.

Как же поддержать у несовершеннолетних интерес к изучаемому в школе материалу и активизировать их в течение всего учебного процесса, чтобы роль педагога состояла не в том, как яснее и красочнее, сообщить необходимую информацию, а в том, чтобы стать организатором познавательной деятельности, где главное действующее лицо ребенок.

В связи с этим необходимо постоянно искать пути повышения эффективности образовательного и коррекционно-реабилитационного процесса, использовать разнообразные способы передачи знаний, нестандартные формы воздействия на личность, способные заинтересовать детей и подростков, стимулировать и мотивировать процесс познания.

Внедрение современных педагогических технологий позволяет активизировать процесс познания, повысить темп занятий, увеличить объем самостоятельной работы несовершеннолетних. Использование этих технологий является необходимостью для формирования мотивационной сферы и позволяет разнообразить формы работы, деятельность несовершеннолетних, активизировать внимание, повысить творческий потенциал личности.

В настоящее время на помощь формирования положительной устойчивой мотивации к учебной и творческой деятельности приходят инновационные технологии.

Важным отличием инновационной деятельности от традиционной является то, что педагог выполняет роль не наставника, а соучастника

процесса и придерживается положения «не рядом, не над, а вместе». Тем самым воспитанник чувствует больше свободы, что побуждает к большей творческой активности. А также знание даётся воспитаннику не в готовом виде, как раньше, а добывается ребёнком самим в ходе своей исследовательской деятельности.

Целью инновационной деятельности педагогов является повышение эффективности процесса реабилитации и получение более качественных результатов.

При осуществлении инновационной деятельности перед педагогами ставятся следующие **задачи**:

- развитие индивидуальности воспитанников;
- развитие инициативности детей, их самостоятельности, способности к творческому самовыражению;
- повышение любознательности и интереса к исследовательской деятельности;
- стимулирование различных видов активности воспитанников (игровой, познавательной и т. д.);
- повышение интеллектуального уровня детей;
- развитие креативности и нестандартности мышления.

Инновационные педагогические технологии взаимосвязаны, взаимообусловлены и составляют определенную дидактическую систему, направленную на воспитание таких ценностей как открытость, честность, доброжелательность, сопереживание, взаимопомощь и обеспечивающую образовательные потребности каждого ребенка в соответствии с его индивидуальными особенностями. Они предполагают активную позицию педагогов и воспитанников.

При отборе современных технологий необходимо учитывать критерии, в соответствии с которыми они должны:

- создавать атмосферу, в которой ребенок чувствует себя комфортно и свободно, стимулировать его интересы;
- затрагивать личность ребенка в целом, вовлекать в учебный процесс его эмоции, чувства, стимулировать его творческие способности;
- создавать ситуации, в которых педагог не является главной фигурой;
- учить детей работать самостоятельно на уровне его физических, интеллектуальных и эмоциональных возможностей, т.е. обеспечивать дифференциацию и индивидуализацию коррекционно-реабилитационного процесса;
- предусматривать различные формы работы (индивидуальную, групповую, коллективную) стимулирующие активность, самостоятельность, творчество ребенка.

В современных условиях наиболее актуальными становятся технологии:

- информационно-коммуникационная технология;
- технология развития критического мышления;

- проектная технология;
- технология развивающего обучения;
- здоровьесберегающие технологии;
- технология проблемного обучения;
- игровые технологии;
- технология педагогическая мастерская и др.

Остановимся подробнее на некоторых из них.

Информационно-коммуникационная технология

Одной из важных задач в коррекционно-реабилитационной работе с детьми, является поиск новых, наиболее эффективных способов передачи знаний. Коррекционное направление работы с детьми может быть связано с широким использованием информационных технологий, таких как компьютер, телевизор, DVD, CD, мультимедиа, и аудиовизуальное оборудование.

Использование **информационно-коммуникативных технологий** в коррекционно-реабилитационном процессе должно быть ориентировано на ведущую деятельность ребёнка – игру, все задания носить игровой, занимательный характер. Задания должны удовлетворять возрастным интеллектуальным потребностям детей и развивать их способности.

Одним из преимуществ компьютерных технологий является то, что они позволяют значительно повысить мотивационную готовность детей к проведению коррекционных занятий. В процессе занятий с применением компьютера дети учатся преодолевать трудности, контролировать свою деятельность, оценивать результаты. Решая заданную компьютерной программой проблемную ситуацию, ребенок стремится к достижению положительных результатов, подчиняет свои действия поставленной цели. Таким образом, использование ИКТ помогает развивать у воспитанников такие волевые качества, как самостоятельность, собранность, сосредоточенность и усидчивость.

Занятия на компьютере имеют большое значение и для развития произвольной моторики пальцев рук, что особенно актуально при работе с младшими школьниками. В процессе выполнения компьютерных заданий им необходимо в соответствии с поставленными задачами научиться нажимать пальцами на определенные клавиши, пользоваться манипулятором «мышь». Кроме того, важным моментом подготовки детей к овладению письмом, является формирование и развитие совместной координированной деятельности зрительного и моторного анализаторов, что с успехом достигается на занятиях с использованием компьютера.

При коррекции произношения звуков учителя-логопеды и дефектологи традиционно используют упражнения артикуляционной гимнастики, которая включает задания на тренировку подвижности и переключаемости органов артикуляционного аппарата, отработку определенных положений губ, языка, челюсти, необходимых для правильного произношения звуков.

Значительно расширить спектр решаемых в ходе логопедического занятия коррекционных задач можно за счет сочетания традиционных упражнений артикуляционной гимнастики с движениями кистей рук.

Применение компьютерных тренажеров является эффективным методом не только в обучении, но и устранения пробелов в знаниях, т.к. тренажеры активизируют мыслительную деятельность несовершеннолетних, стимулируют их к самостоятельному приобретению знаний, выстраивают процесс познания с учетом индивидуальных способностей и интересов. Педагог на занятиях с использованием электронных тренажеров выступает в качестве помощника и консультанта, стимулирующего активность, самостоятельность и инициативу.

Программа «Электронная школа» (модуль «Занятия по устранению трудностей в обучении») используется в работе с воспитанниками Центра с целью расширения образовательного пространства и повышения образовательного уровня несовершеннолетних.

Социальные педагоги проводят занятия с детьми и подростками с использованием электронных тренажеров, направленных на устранение трудностей в обучении предметам школьной программы. Приоритетными являются тренажеры по русскому языку и математике. Наиболее результативно зарекомендовали себя тренажеры Test Pad, игровые тесты iq24, «Я пишу без ошибок».

Появляется возможность использования их на разных этапах занятия, для групповой или индивидуальной работы воспитанников, для самостоятельной работы, ликвидации пробелов, накопления опыта решения элементарных задач. Самостоятельная работа с тренажерами повышает активность воспитанников в процессе обучения предмету, позволяет работать в индивидуальном, комфортном темпе. Именно поэтому занятия с использованием программы «Электронная школа» интересны для воспитанников Центра и дают положительный результат: устраняются пробелы в знаниях, повышается уровень познавательного интереса и, как следствие, уровень осознанного отношения к учебной деятельности.

Компьютерные технологии являются неотъемлемой частью всех сфер нашей жизни. Данный факт предоставляет возможность оптимизировать коррекционно-реабилитационный процесс, тем самым увеличить его насыщенность и эффективность.

Технология развития критического мышления

Цель технологии развития критического мышления состоит в развитии мыслительных навыков, которые необходимы детям в дальнейшей жизни (умение принимать взвешенные решения, работать с информацией, выделять главное и второстепенное, анализировать различные стороны явлений).

Актуальностью данной технология является то, что она позволяет проводить занятия в оптимальном режиме, у детей повышается уровень работоспособности, усвоение знаний на занятии происходит в процессе постоянного поиска.

Данная технология направлена на развитие ребенка, основными показателями которого являются оценочность, открытость новым идеям, собственное мнение и рефлексия собственных суждений.

При использовании ТРКМ дети являются субъектами при определении целей своей работы, критериев оценки ее результатов; у них есть возможность исправления, редактирования работ. Такие занятия дают несовершеннолетним возможность проявить себя, показать свое видение предложенных тем и проблем, дают большую свободу творческого поиска.

Базовая модель технологии вписывается в занятие и состоит из трёх этапов (стадий):

- стадии вызова (пробуждение имеющихся знаний интереса к получению новой информации);
- стадии осмысления (получение новой информации);
- стадии рефлексии (осмысление, рождение нового знания).

При проведении занятий с использованием данной технологии с целью активизации имеющихся у несовершеннолетних знаний используются различные методические приемы (мозговая атака, кластер, корзина идей, дерево предсказаний, шесть шляп мышления и др.)

Органичное включение технологии развития критического мышления в систему реабилитационной работы даёт возможность личностного роста как педагога, так и несовершеннолетнего, ведь такая работа обращена, прежде всего, к ребёнку, к его индивидуальности.

Проектная технология

Проектная технология не является принципиально новой в мировой педагогике. Она рассматривается в системе личностно ориентированного образования и способствует развитию таких личностных качеств несовершеннолетних, как самостоятельность, инициативность, способность к творчеству, позволяет распознать их насущные интересы и потребности и представляет собой технологию, рассчитанную на последовательное выполнение различных проектов. Понятие «проект» в широком понимании – все, что задумывается или планируется.

При реализации проектной технологии создается конкретный продукт, часто являющийся результатом совместного труда и размышлений несовершеннолетних, который приносит им удовлетворение, в связи с тем, что в результате работы над проектом они пережили ситуацию успеха, самореализации. Проектная технология, обретая черты культурно-исторического феномена, создает условия для ценностного переосмысления, диалога, применения и приобретения новых знаний и способов действия.

Технология проекта – одно из перспективных направлений в педагогической деятельности, кроме того, это увлекательное и интересное занятие и для детей, и для педагогов.

И поэтому необходимо понимать, что, решая вести такую работу педагог, в первую очередь, должен поставить перед собой ряд вопросов практического характера:

- Что такое «проект» и насколько эта деятельность будет интересной детям?
- Как правильно организовать деятельность несовершеннолетних?
- Какую пользу принесут исследования и совместная работа над проектом детям?

Проектная технология предполагает:

- наличие проблемы, требующей интегрированных знаний и исследовательского поиска ее решения;
- практическую, теоретическую, познавательную значимость предполагаемых результатов;
- самостоятельную деятельность ребенка;
- структурирование содержательной части проекта с указанием поэтапных результатов;
- использование исследовательских методов, т.е. определение проблемы, вытекающих из нее задач исследования, выдвижения гипотезы их решения. Обсуждение методов исследования, оформление конечных результатов. Анализ полученных данных, подведение итогов, корректировка, выводы.

Использование проектной технологии предусматривает хорошо продуманное, обоснованное сочетание методов, форм и средств обучения.

Каждый проект является результатом скоординированных совместных действий педагога и ребенка, т. к.

- ✓ педагог помогает несовершеннолетним в поиске источников;
- ✓ сам является источником информации;
- ✓ координирует весь процесс;
- ✓ поддерживает и поощряет детей;
- ✓ поддерживает непрерывную обратную связь.

Использование проектной технологии в работе требует от педагога серьезной подготовительной работы.

По количеству участников выделяют проекты:

- ✓ **индивидуальные**, т.е. когда каждый ребенок самостоятельно готовит проект от его начала и до конца: все собранные материалы представляет группе (классу) и защищает перед группой (классом) свой проект;
- ✓ **групповые (командные)**, т.е. когда группа несовершеннолетних делится на команды по подготовке проекта.

Командный способ имеет следующие **правила и принципы:**

- в команде нет лидеров; все члены команды равны;
- команды не соревнуются;
- между всеми членами команды доброжелательные отношения, они должны получать удовольствие от общения друг с другом при выполнении проектного задания;
- каждый член команды уверен в себе;

- все члены команды должны проявлять активность и вносить свой вклад в общее дело;
- ответственность за конечный результат несут все члены команды, выполняющие проектное задание.

По продолжительности проведения проекты могут быть:

- ✓ **краткосрочными** (для решения небольшой проблемы или части более крупной проблемы). Такие небольшие проекты могут быть разработаны на одном – двух занятиях;
- ✓ **средней продолжительности** (от недели до месяца);
- ✓ **долгосрочные** (от месяца до нескольких месяцев).

Этапы работы над проектом.

1. Подготовительный этап
 - а) выбор темы и целей проекта (через проблемную ситуацию, беседу, анкетирование и т.д.);
 - б) определение количества участников проекта, состава группы
2. Планирование работы
 - а) определение источников информации;
 - б) планирование способов сбора и анализа информации;
 - в) планирование итогового продукта (формы представления результата). Продукт – отчет (устный, письменный, устный с демонстрацией материалов);
 - г) установление процедур и критериев оценки процесса работы, результатов;
 - д) распределение обязанностей среди членов команды.
3. Исследовательская деятельность
Сбор информации, решение промежуточных задач.
Основные формы работы:
интервью, опросы, наблюдения, изучение литературных источников, исторического материала, памятников.
Организация экскурсий, экспериментов, экспедиций и т.д.
4. Результаты или выводы
Анализ информации. Формулировка выводов. Оформление результата
5. Представление готового продукта
Представление разнообразных форм результата работы.
6. Оценка процесса и результатов работы
Метод проектов всегда ориентирован на самостоятельную деятельность несовершеннолетних – индивидуальную, парную, групповую, которую они выполняют в течение определенного отрезка времени. Этот подход органично сочетается с групповым подходом к обучению. Метод проектов всегда предполагает решение какой-то проблемы, предусматривающей, с одной стороны, использование разнообразных методов, средств обучения, а с другой, интегрирование знаний, умений из различных областей науки, техники, технологии, творческих областей.

Технология развивающего обучения

Развивающее обучение – это ориентация образовательного и коррекционно-реабилитационного процесса на потенциальные возможности человека и на их реакцию. Целью данной технологии является подготовка несовершеннолетних к самостоятельному освоению знаний, поиску истины, а также к независимости в повседневной жизни. То есть оно основано на формировании механизмов мышления, а не на эксплуатации памяти. Дети должны овладеть теми мыслительными операциями, с помощью которых происходит усвоение знаний и оперирование ими. Развивающее обучение – это обучение, содержание, методы и формы организации которого основываются на закономерностях развития ребенка.

Выделяют следующие признаки технологии развивающего обучения:

- 1) процессуальный двусторонний характер взаимосвязанной деятельности педагога и несовершеннолетнего, т. е. их совместная деятельность;
- 2) совокупность приемов, методов;
- 3) проектирование и организация процесса обучения;
- 4) наличие комфортных условий для раскрытия, реализации и развития личностного потенциала несовершеннолетних.

При организации деятельности надо помнить, что ребёнок – самостоятельный субъект, взаимодействующий с окружающей средой. Развивающий процесс должен строиться таким образом, чтобы в ходе его несовершеннолетний как бы «переживал» весь познавательный цикл полностью, осваивал его в единстве эмпирического и теоретического познания.

Развивающее обучение учитывает и использует закономерности развития, приспосабливается к уровню и особенностям индивидуума. В развивающем обучении педагогические воздействия опережают, стимулируют, направляют и ускоряют развитие наследственных данных личности. Ребенок является полноценным субъектом деятельности. Основной мотивацией учебной деятельности является познавательный интерес. В методике сочетаются рациональное и эмоциональное, факты и обобщения, коллективное и индивидуальное, информационное и проблемное, объяснительный и поисковый методы. В ходе занятий дети вовлекаются в различные виды деятельности. Педагогами используются дидактические игры, дискуссии, а также методы обучения, направленные на обогащение воображения, мышления, памяти, речи.

Здоровьесберегающие технологии

Здоровьесберегающая технология – это система мер, направленных на сохранение здоровья ребенка на всех этапах его обучения и развития. В концепции данной технологии предусмотрено не только сохранение, но и активное формирование здорового образа жизни и здоровья воспитанников.

Здоровьесберегающие технологии наиболее значимы среди всех известных технологий по степени влияния на здоровье детей. Главный их признак – использование медико-психолого-педагогических приемов, методов, подходов к решению возникающих проблем.

Использование данных технологий позволяют равномерно во время занятия распределять различные виды заданий, чередовать мыслительную деятельность, определять время подачи материала, выделять время на проведение самостоятельной работы, нормативно применять ТСО, что дает положительные результаты в образовательном и коррекционно-реабилитационном процессе.

При подготовке и проведении занятия необходимо учитывать дозировку нагрузки; построение занятия с учетом динамичности несовершеннолетних, их работоспособности; соблюдение гигиенических требований (свежий воздух, хорошая освещенность, чистота); благоприятный эмоциональный настрой; профилактика стрессов (работа в парах, группах, стимулирование несовершеннолетних); оздоровительные моменты и смена видов деятельности на занятиях, помогающие преодолеть усталость, уныние, неудовлетворительность.

Выделяются три группы здоровьесберегающих технологий:

1. Технологии сохранения и стимулирования здоровья. Стретчинг, ритмопластика, динамические паузы, подвижные и спортивные игры, релаксация, технологии эстетической направленности, пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз, дыхательная гимнастика, гимнастика бодрящая, гимнастика корригирующая, гимнастика ортопедическая.

Стретчинг – комплекс упражнений на растягивание и расслабление соединительной и мышечной ткани, делает мышцы более подвижными, предотвращает боли и дискомфорт после нагрузки, развивает гибкость и улучшает эластичность связок и мышц.

Гимнастика для глаз – комплекс упражнений, направленных на тренировку глазных мышц и сохранения зрения детей. Способствует снятию зрительного напряжения и профилактике нарушений зрения у детей.

Дыхательная гимнастика – комплекс упражнений, направленный на развитие физиологического и речевого дыхания. Способствует насыщению кислородом коры головного мозга и улучшению работы всех органов, а также профилактике и лечению заболеваний дыхательной системы (бронхит, астма).

Пальчиковая гимнастика – комплекс упражнений, способствующий формированию произвольных, координированных движений пальцев рук. Уровень развития речи у детей находится в прямой зависимости от степени развития тонких движений пальцев рук. Ежедневная систематическая пальчиковая гимнастика способствует улучшению работы речевых центров коры головного мозга.

Расслабляющие упражнения (релаксация) – коррекционный приём, направленный на снятие мышечного и эмоционального напряжения у детей.

Умение расслабиться и регулировать мышечный тонус помогает детям с заиканием, неврозами, высокой тревожностью.

Бодрящая гимнастика – комплекс упражнений, помогающих проснуться детскому организму после сна или отдыха. Способствует улучшению настроения, поднятию мышечного тонуса. Комплексы бодрящей гимнастики можно проводить в постели или на массажных ковриках рядом с кроватью.

2. Технологии обучения здоровому образу жизни. Физкультурное занятие, проблемно-игровые (игротренинги и игротерапия, коммуникативные игры, беседы из серии «Здоровье», самомассаж, точечный самомассаж).

Самомассаж кистей и пальцев рук – активное воздействие на нервные окончания с помощью различных приспособлений: массажных шариков, сосновых шишек, грецких орехов, массажных щёток, бигуди. Кинестетические импульсы, идущие от пальцев рук, изменяют функциональное состояние коры головного мозга, усиливают её регулируемую и координирующую функции.

Точечный массаж и самомассаж – воздействие на рефлекторные зоны организма с целью поддержания здоровья человека. Кисть, руки, стопа и ушная раковина – мощные рефлекторные зоны, состоящие в контакте со многими внутренними органами и системами организма. Методы су-джок (воздействие на биологически активные точки кисти и стопы) и аурикулярного (воздействие на точки ушной раковины) массажа безопасны, просты в применении, доступны для детей. Сеансы точечного массажа помогают развиваться всем системам организма, усиливают концентрацию внимания, поддерживают организм в здоровом состоянии.

3. Коррекционные технологии. Арттерапия, технологии музыкального воздействия, сказкотерапия, технологии воздействия цветом, технологии коррекции поведения, психогимнастика, фонетическая и логопедическая ритмика, артикуляционная гимнастика.

Арт-терапия – это вид психотерапии и психологической коррекции, основанный на искусстве и творчестве. В узком смысле слова под арт-терапией обычно подразумевается терапия изобразительным творчеством с целью воздействия на психоэмоциональное состояние. Основная цель арт-терапии состоит в гармонизации развития личности через развитие способности самовыражения и самопознания. Ценность применения искусства в терапевтических целях состоит в том, что с его помощью можно на символическом уровне выразить и исследовать самые разные чувства: любовь, ненависть, обиду, злость, страх, радость и т. д. Методика арт-терапии базируется на убеждении, что внутреннее «Я» человека отражается в зрительных образах всякий раз, когда он рисует, пишет картину или лепит.

Ароматерапия – терапевтическое воздействие запахов на организм человека (эфирных масел, фруктов, хвои, ягод). Запахи способны управлять работоспособностью и настроением человека, повышают его концентрацию внимания, усиливают процесс запоминания. Эфирные масла используются в

минимальных дозах и с осторожностью, т.к. могут вызвать аллергические реакции.

Артикуляционная гимнастика – комплекс специально подобранных упражнений для подвижности речевых органов с целью тренировки их мышц. Способствует не только формированию звукопроизношения, но и улучшению общего звучания речи, её темпа, ритма, разборчивости.

Музыкотерапия – воздействие музыки на организм человека с терапевтическими целями. Восприятие отдельных музыкальных произведений и звуки природы способствует достижению седативного или возбуждающего эффекта в зависимости от цели педагога.

Песочная терапия – работа детей с песком, стабилизирующая их эмоциональное состояние. Этот вид терапии развивает мелкую моторику, стимулирует тактильные ощущения, нормализует мышечный тонус. Песок обладает релаксирующим действием. Вместо песка можно использовать другие сыпучие материалы: фасоль, горох, манку и пр.

Психогимнастика – комплекс специально подобранных этюдов, направленных на коррекцию эмоционально-личностной сферы ребёнка. Вызывание у детей здоровьесоздающих эмоций (интереса, радости, спокойствия, удивления, сочувствия) улучшает психическое здоровье. Психогимнастика способствует преодолению страха, тревожности, агрессивности.

Хромотерапия – терапевтическое воздействие цвета на организм человека. Энергия цвета оказывает положительное воздействие на психику ребёнка, может создавать определённый эмоциональный фон, обладает стимулирующим, активизирующим, расслабляющим, успокаивающим эффектом.

Очень важно, чтобы каждая из вышеперечисленных технологий имела оздоровительную направленность, а используемая в комплексе здоровьесберегающая деятельность в итоге сформировала бы у ребенка стойкую мотивацию на здоровый образ жизни, полноценное и неосложненное развитие.

Технология проблемного обучения

Использование методов, основанных на создании проблемных ситуаций и активной познавательной деятельности несовершеннолетних, позволяет нацелить детей на поиск и решение сложных вопросов, требующих актуализации знаний. Проблемная ситуация на занятии создается с помощью активизирующих действий, вопросов, подчеркивающих новизну, важность объекта познания. Создание проблемных ситуаций и организация активной самостоятельной деятельности несовершеннолетних по их разрешению приводит к творческому овладению знаниями, умениями, навыками, развиваются мыслительные способности.

Проблемные ситуации можно использовать на различных этапах занятия.

Методические приемы создания проблемных ситуаций

- педагог подводит несовершеннолетних к противоречию и предлагает им самим найти способ его разрешения;
- сталкивает противоречия практической деятельности;
- излагает различные точки зрения на один и тот же вопрос;
- предлагает детям рассмотреть явление с различных позиций (например, командира, юриста, финансиста, педагога);
- побуждает несовершеннолетних делать сравнения, обобщения, выводы из ситуации, сопоставлять факты;
- ставит конкретные вопросы (на обобщение, обоснование, конкретизацию, логику рассуждения);
- определяет проблемные теоретические и практические задания (например: исследовательские);
- ставит проблемные задачи (например: с недостаточными или избыточными исходными данными, с неопределенностью в постановке вопроса, с противоречивыми данными, с заведомо допущенными ошибками, с ограниченным временем решения, на преодоление «психологической инерции» и др.).

Для реализации проблемной технологии необходимы:

- отбор самых актуальных, сущностных задач;
- определение особенностей проблемного обучения в различных видах работы;
- построение оптимальной системы проблемного обучения, создание учебных и методических пособий и руководств;
- личностный подход и мастерство педагога, способные вызвать активную познавательную деятельность ребенка.

Таким образом, проблемное обучение позволяет направлять несовершеннолетних на приобретение знаний, умений и навыков, на усвоение способов самостоятельной деятельности, на развитие познавательных и творческих способностей.

Игровые технологии

В настоящее время игровые технологии занимают одно из важных мест в педагогическом и коррекционно-реабилитационном процессе. Это связано с тем, что они способствуют повышению эффективности воспитательного воздействия на ребенка, развитию у него познавательных интересов и общей активизации деятельности, формированию разнообразных умений и навыков практической деятельности, а также является эффективным средством мотивации и стимулирования детей на обучение.

Игровые технологии – это совокупность разнообразных методов, средств и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Эффективность использования игровых технологий зависит от соблюдения ряда условий:

✓ игры, используемые в рамках технологии, должны в полной мере соответствовать целям занятия;

✓ количество игр во время занятия должно быть умеренное.

Значение игровых технологий заключается в том, что они направлены на тренировку памяти, выработку речевых умений и навыков, стимулирование умственной деятельности, развитие внимания и познавательного интереса к учебному предмету, преодоление пассивности несовершеннолетних в процессе занятия.

Результативность применения игровых технологий во многом зависит от систематичности использования технологии, ее целенаправленности и сочетаемости с учебной программой.

Функции игровых технологий

Игровые технологии выполняют следующие функции в образовательном и коррекционно-реабилитационном процессе:

✓ развлекательная – данная функция является одной из основных функций игры. Игра призвана доставлять ребенку удовольствие, воодушевлять, пробуждать интерес к различным видам деятельности, удовлетворять его потребности в познании;

✓ коммуникативная – направлена на овладение и развитие ребенком своих коммуникативных умений и навыков, овладение диалектикой общения;

✓ самореализация – игра позволяет ребенку «примерить» на себе различные роли, получить бесценный навык практической деятельности;

✓ игротерапевтическая – направлена на преодоление ребенком разнообразных трудностей, которые возникают в процессе его жизнедеятельности (например, борьба со страхами);

✓ диагностическая – предусматривает выявление у детей отклонений в развитии, в процессе осуществления им игровой деятельности;

✓ коррекционная – направлена на внесение положительных изменений в структуру личностных показателей ребенка.

В настоящее время использование игровых технологий весьма актуально и востребовано. Это связано с тем, что игра положительно сказывается на активизации учебного процесса. Наиболее рационально внедрение игровых технологий в коррекционно-реабилитационный и образовательный процесс, в следующих случаях:

– внедрение игровой технологии как самостоятельной для усвоения конкретной темы или раздела учебной дисциплины;

– в качестве элемента в рамках более обширной и глубокой современной технологии;

– в качестве самостоятельного занятия или его конкретной части и т.д.

Таким образом, современные игровые технологии включают в себя обширную группу методов и приемов организации коррекционно-реабилитационного и педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Технология педагогическая мастерская

Педагогическая мастерская – это нестандартная форма организации занятий, инновационная технология, которая помогает создать на занятиях творческую атмосферу, психологический комфорт, развивает у несовершеннолетних познавательные, творческие и коммуникативные способности, интерес, учебно-познавательную мотивацию, исследовательскую деятельность, позволяет осуществить и эмоционально прочувствовать процесс совместного творчества (сотворчества), поиска знания, путем самостоятельного или коллективного открытия.

Другой особенностью мастерской является реализация идеи диалога во всех его аспектах. Происходит обмен мнениями, знаниями, творческими находками между участниками мастерской, чему содействует чередование индивидуальной, групповой деятельности и работы в парах.

Принципы и правила ведения мастерской:

1. Ценностно-смысловое равенство всех участников, включая руководителя мастерской.

2. Право каждого на ошибку: самостоятельное преодоление ошибки – путь к истине.

3. Безоценочная деятельность, отсутствие критических замечаний в адрес любого участника мастерской создают условия эмоционального комфорта и творческой раскованности, реализуя принципы «педагогике успеха».

4. Значительный элемент неопределенности, неясности, даже загадочности в заданиях. Неопределенность рождает, с одной стороны, интерес, а с другой – психологический дискомфорт, желание выйти из него, что стимулирует творческий процесс. Как и право выбора – обеспечивает ощущение внутренней свободы.

5. Диалог как главный принцип взаимодействия, сотрудничества, сотворчества. Не спор, даже не дискуссии, а диалог участников мастерской, отдельных групп – необходимое условие личного освоения элементов культуры, условие восхождения к новым истинам. Диалог создает в мастерской атмосферу постижения любого явления с разных позиций в разных «цветах», которые лишь совместно дают ощущение «радуги» мира. Рождается истинная коммуникативная культура.

6. Организация и перестройка реального пространства, в котором происходит мастерская, в зависимости от задачи каждого этапа. Это может быть круг всех участников, отдельные места для индивидуальной работы, возможность быстрого представления творческого «продукта» каждого или целой группы. Содействует появлению чувства свободы.

7. Решительное ограничение участия, практической деятельности мастера, руководителя как авторитета на всех этапах мастерской. Задача его состоит скорее в некоторой фиксации достигнутого участниками. Руководитель мастерской не ставит вопросов и не отвечает на них. В ряде случаев он может включиться в работу «на равных».

Эта технология может быть использована как с несовершеннолетними, так и с педагогами. Педагогические мастерские для педагогов подчинены законам андрагогики — науки об обучении взрослых. Следовательно, главное внимание в них уделяется изначально сообщаемым целям и задачам.

Результаты мастерской не программируются мастером детально. Это может быть или развитие мотивации к дальнейшему познанию, или создание завершенных проектов на основе полученных знаний. Можно сказать, что результатом работы в мастерской становится не только реальное знание или умение, но и сам процесс постижения истины и создание творческого продукта. При этом важнейшим качеством процесса оказывается сотрудничество и сотворчество.

Использование вышеперечисленных и других современных технологий позволяет повысить эффективность коррекционно-реабилитационного процесса, помогает достигать лучшего результата в работе с несовершеннолетними, повышает у детей познавательный интерес к предметам школьной программы.

Таким образом, использование современных технологий на занятиях, сотрудничество педагога и детей способствуют повышению мотивации несовершеннолетних к обучению, организации атмосферы свободного развития каждого ребенка, сопровождаемой радостью и высоким уровнем познавательной активности.

Список использованных источников

1. Ахутина Т.В. «Здоровьесберегающие технологии обучения: индивидуально-ориентированный подход» Школа здоровья. 2000. Т. 7. №2. стр.21
2. Еромыгина М.В. «Методические рекомендации по использованию здоровьесберегающих технологий в коррекционно-развивающей работе с детьми» Дошкольная педагогика №3 2014г.
3. Селевко Г.К. «Педагогические технологии по основе информационно-коммуникационных средств», М., НИИ школьных технологий, 2005г.
4. Селевко Г.К. «Энциклопедия образовательных технологий», М., НИИ школьных технологий, 2006г.
5. Современные образовательные технологии: учебное пособие для вузов / Е. Н. Ашанина [и др.]; под редакцией Е. Н. Ашаниной, С. П. Ежова. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва: Издательство Юрайт, 2020.
6. Современные педагогические технологии: учебное пособие для студентов-бакалавров, обучающихся по педагогическим направлениям и специальностям / Автор-составитель: О.И. Мезенцева; под. ред. Е.В. Кузнецовой; Куйб. фил. Новосиб. гос. пед. ун-та. – Новосибирск: ООО «Немо Пресс», 2018.
7. Сухарев А.Г. «Концепция укрепления здоровья детского и подросткового населения России» Школа здоровья. 2000. Т. 7. №2. стр.29
8. Факторович, А. А. Педагогические технологии: учебное пособие для вузов / А. А. Факторович. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва: Издательство Юрайт, 2020.

1. <https://urok.1sept.ru/articles/678635>
2. <https://nsportal.ru/shkola/obshchepedagogicheskie-tehnologii/library/2018/02/12/sovremennye-pedagogicheskie-tehnologii>
3. <https://infourok.ru/vliyanie-sovremennih-tehnologiy-na-povishenie-uchebnoy-i-tvorcheskoy-motivacii-uchaschihsya-1549618.html>
4. <https://multiurok.ru/files/vlianiie-sovremeniennykh-tiekhnologhii-na-povysheniie-uchiebnoi-i-tvorchieskoi-motivatsii-uchashchikhsia-1.html>
5. <https://infourok.ru/sovremennie-zdorovesberegayuschie-tehnologii-v-obrazovatelnom-processe-po-fgos-3193392.html>

Квест-игра «Секретное путешествие»

Цель: расширение образовательного пространства воспитанников.

Задачи:

- повышение образовательной мотивации;
- развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей индивидуальных положительных качеств личности воспитанников и конструктивного взаимодействия;
- формирование исследовательских навыков.

Оборудование: конверты с заданиями, шарики – 6 шт., таз с водой, стул, конфеты.

План

I. Мотивация воспитанников на игру.

II. Выполнение заданий

1. Ищем буквы
2. Перевернутые буквы
3. Математические
4. Какого цвета лето
5. Лопни шарик
6. Отгадай загадку

III. Заключение.

Ход игры.

I. Мотивация воспитанников на игру.

Педагог.

У нас похищен Сундук с необходимыми вещами. Похитители скрылись, но оставили конверт. Возможно, они потребуют выкуп, или просто решили поиграть с нами. Посмотрим, что здесь написано.

II. Выполнение заданий воспитанниками.

1 задание

Следуя указаниям, находим нужную букву, как в игре в шахматы. В результате должно получиться: ПОД ДЕРЕВОМ

Ищем дерево.

Именно там, под деревом мы находим следующий конверт.

2 задание

В конверте записка с кривыми перевернутыми буквами.

«Следующее задание в самом сыпучем месте»

Конверт, конечно, будет в песочнице, или рядом с ней.

Ищем и находим... 2 Листочка бумаги

3 задание

На одном листе написаны математические задания. На другом нарисован круг с цифрами и буквами. Нетрудно догадаться, что необходимо решить пример и найти букву под данной цифрой.

Без труда получаем слово ОЗЕРО

Это может быть, тазик с водой. Под ним мы находим следующий конверт

4 задание

Какого цвета лето?

Традиционное сочетание лето красное. Ищем красные буквы. Выписываем их в таблицу. Надо догадаться. Правильный ответ ЛОПНИ ШАРИК

5 задание

Собрать букет из воздушных шаров

Требуется несколько шариков заполнить гелием и привязать к ним длинные ленточки зеленого цвета. Шары спрятать в ветвях деревьев так, чтобы не улетели. Для подстраховки допустимо привязывать к веточкам. Но сделать это требуется так, чтобы видно было только длинные ленточки. Также важно, чтобы шаров было немного, и находились они поблизости.

В шариках спрятаны кусочки слова. Что бы их сложить необходимо лопнуть шарики (6 шт.).

Когда все шары лопнуты и найдены кусочки слова – складываем, получаем: Тридцать два

Что бы это значило? Надо подумать. Какие ассоциации на это слово? У человека 32 зуба!

6 задание

Находим картинку с зубом. Ее надо так повесить, что б можно было найти, но при этом она не слишком бросалась в глаза.

Переворачиваем картинку. Читаем загадку. Отгадка отправляет нас искать СТУЛ.

Под стулом приклеен скотчем к обратной стороне следующий конверт.

Много букв и лишь некоторые из них цветные. Необходимо сложить буквы по цветам радуги. Используем подсказку-считалку. Каждый охотник желает знать, где сидит фазан

Красный, оранжевый, желтый, зеленый и фиолетовый.

Получаем слово КОНФЕТЫ

Но где они?

Прикрепляем к дереву рисунок с радугой и там же среди ветвей дети нашли сундук с конфетами.

Вот и все! А теперь угощаться!

III. Заключение.

Наша игра подошла к концу. Спасибо всем ребятам за активное участие. Вы проявили смекалку, находчивость, эрудицию, сплоченность, ведь только так можно добиться желаемого результата.

Групповое развивающее занятие «Эрудит-шоу» (14 – 17 лет)

Цель занятия: повышение уровня продуктивности в изучении предметов школьной программы.

Задачи:

1. Развитие наблюдательности и умение делать выводы на основе наблюдаемого.
2. Развитие навыков проведения опытов и экспериментов.
3. Развитие познавательного интереса к предметам школьной программы.
4. Приобщать к навыкам элементарной исследовательской деятельности, путем несложных исследовательских действий.

Оборудование: ноутбук, стол для опытов, оборудование и препараты для проведения опытов.

План

I. Вводная часть

1. Орг. Момент
2. Вступительное слово

II. Основная часть

1. Физика (опыты)
2. Математика (задание, конкурс)
3. Химия (опыты)

III. Заключительная часть

1. Рефлексия
2. Подведение итогов

Ход занятия:

I. Вводная часть

1. Орг. момент
2. Вступительное слово
 - Добрый день, дорогие друзья! Сегодня мы проведем необычное занятие «Эрудит-шоу» и выявим самых эрудированных воспитанников нашей группы.

Презентация «Эрудит шоу»

- Что зашифровано на этом слайде? (*наука*)
- Можем ли мы в жизни обойтись без науки?
- В современном мире мы не можем обойтись без науки. Она наш постоянный спутник. Научные открытия мы используем даже там, где не ожидаем. И сегодня на занятии мы с вами это пробуем доказать на примере некоторых научных фактах и явлениях.

II. Основная часть

1. Физические опыты

- **Что такое физика?**

(*Физика – это наука, которая изучает явления природы*)

- Давайте попробуем это доказать?

Опыт № 1 «Встаньте!» (слайды)

– Если я скажу вам: «Сейчас вы сядете на стул так, что не сможете встать, хотя и не будете привязаны», вы примете это, конечно, за шутку. Хорошо. Сядьте же так, как сидит человек, изображенный на слайде, т. е. держа туловище отвесно и не пододвигая ног под сиденье стула. А теперь попробуйте встать, не меняя положения ног и не нагибая корпуса вперед.

– Что, не удастся? Никаким усилием мускулов не удастся вам встать со стула, пока вы не пододвинете ног под сиденье или не подадитесь корпусом вперед.

Чтобы понять, почему это так, нам придется побеседовать немного о равновесии тел вообще и человеческого в частности. Стоящий предмет не опрокидывается только тогда, когда отвесная линия, проведенная из центра тяжести, проходит внутри основания вещи. Поэтому наклонный цилиндр должен непременно опрокинуться; но если бы он был настолько широк, что отвесная линия, проведенная из его центра тяжести, проходила бы в пределах его основания, цилиндр не опрокинулся бы. Так называемые «падающие башни» – в Пизе, в Болонье или хотя бы «падающая колокольня» в Архангельске не падают, несмотря на свой наклон, также потому, что отвесная линия из их центра тяжести не выходит за пределы основания (другая, второстепенная, причина та, что они углублены в землю своими фундаментами).

Опыт № 2 «Плавающая игла» (слайд)

– Давайте с вами ответим на простой вопрос: может ли иголка плавать в воде? Речь идёт об обычной стальной игле для шитья. Иголка утонет, скажете вы. Но, мы всё-таки можем заставить её плавать.

– Необходимо просто слегка обмазать её маслом или жиром. Если аккуратно, при помощи пинцета положить её на поверхность воды. (Как вариант – положить иглу на кусочек папиросной бумаги, поместить всё это на поверхность воды. Бумага намокнет и утонет.) Иголка останется плавать на поверхности воды. Невероятно??? Попробуйте сами!

– Почему же, однако, она не тонет? Ведь сталь все-таки плотнее воды, а, следовательно, иголка должна утонуть. Чтобы найти причину, рассмотрим внимательно поверхность воды возле плавающей иглы. Близ неё вода образует вогнутость, на дне которой и лежит игла.

– Изгибается водная поверхность возле нашей иглы потому, что игла, покрытая тонким слоем жира, не смачивается водой. Поэтому она оказывается на дне водяной лощинки, поддерживаемой водяной пленкой, которая стремится расправиться под действием сил поверхностного натяжения. Вот это-то стремление воды расправить свою вдавленную иглой поверхность выталкивает иглу из воды, не давая ей затонуть.

Опыт № 3 Воздух в комнате (слайд)

Длина комнаты – 10 м

Ширина – 6 м

Высота – 3 м

1 куб. м воздуха весит 1кг 200 г

Проблема: Кто весит больше ученик или воздух в комнате?

Вывод: Вес воздуха в комнате больше, чем ты!

Результат: Вес воздуха в комнате 216 кг.

Воздух – смесь нескольких газов. Воздух состоит из кислорода (21%), азота (78%), водяных паров, углекислого газа и других газов (1%).

2. «Конкурс смекалистых»

– А теперь немного отдохнем и проведем **Конкурс смекалистых** (участвуют 2 команды и по очереди отвечают на вопросы)

- Это соревнование на смекалку, чувство юмора, эрудицию, знание школьной программы и не только.

Придется выполнить то, что вы изучали в школе и на наших занятиях. Но будьте внимательны — возможны подвохи и ловушки.

- Команда, посоветовавшись, быстро дает свой вариант ответа.

- Будьте внимательны, дружны в командах и тактичны в поведении. За каждый правильный ответ команда получает одну конфету.

- Итак, в путь по интереснейшей стране школьных и жизненных знаний!

1. Музыкальный жанр, особенно любимый военными. (Марш)

2. Сплюснутый квадрат. (Ромб)

3. Его можно съесть или... намазать на сапог. (Крем)

4. Общее между Шерлоком Холмсом, И. Сталиным и Р. Хасбулатовым. (Трубка)

5. Скрипичный, водяной, замочный... (Ключ)

6. Общее между деревом, книгой и венгерской музыкой. (Лист)

7. Конструктор первого летательного аппарата на планете, он же отец первого летчика. (Дедал)

8. Получеловек, полулошадь. (Кентавр)

9. Балерина и курильщик. Что общего? (Пачка)

10. Ученый, увидевший насквозь все человечество. (Рентген)

11. Постоянный обитатель крыши, швед по национальности. (Карлсон)

12. Русский государь, в чье правление у нас появились салфетки за обеденным столом. (Петр I)

13. Имя героя комедии Бомарше, ставшее синонимом расторопного слуги. (Фигаро)

14. Что иногда называют «Русской Америкой»? (Аляску)

15. Какой узел нельзя развязать? (Железнодорожный)

16. Какая река самая «страшная»? (Тигр)

17. Какой месяц короче всех? (Май — три буквы)

18. Где край света? (Там, где начинается тень)

19. Может ли страус назвать себя птицей? (Нет, так как он не умеет говорить)

20. Что у человека под ногами, когда он идет по мосту? (Подошва обуви)

21. Что с земли легко поднимешь, но далеко не закинешь? (Пух)

22. Каким гребнем голову не расчешешь? (Петушиным)

23. Что стоит между окном и дверью? (Буква «и»)

24. Что можно приготовить, но нельзя съесть? (Уроки)
25. Если пять кошек ловят пять мышей за пять минут, то сколько времени нужно одной кошке, чтобы поймать одну мышку? (Пять минут)
26. Сколько месяцев в году имеют 28 дней? (Все месяцы)
27. Собака была привязана к десятиметровой веревке, а прошла триста метров. Как ей это удалось? (Веревка не была ни к чему привязана)
28. Что может путешествовать по свету, оставаясь в одном и том же углу? (Почтовая марка)
29. Как может брошенное яйцо пролететь три метра и не разбиться? (Нужно бросить яйцо на четыре метра, тогда первые три метра оно пролетит целым)
30. Мужчина вел большой грузовик. Огни на машине не были зажжены. Луны тоже не было. Женщина стала переходить дорогу перед машиной. Как удалось водителю разглядеть ее? (Был яркий солнечный день)
31. Два человека играли в шашки. Каждый сыграл по пять партий и выиграл по пять раз. Это возможно? (Оба человека играли с другими людьми)
32. Что все люди на земле делают одновременно? (Становятся старше)

- Молодцы.

А теперь подсчитайте, в какой команде больше правильных ответов

3. Химические опыты

(слайд)

- Что такое химия?

Химия – это наука о веществах, свойствах веществ и их превращениях

Прежде чем перейти к практической работе, вспомним о правилах безопасности

(слайд)

Опыт №1. Оловянная губка

Это несложный химический опыт, направленный на изучение свойств металла.

- Перед началом опыта наденьте перчатки.

- Налейте в пробирку раствор хлорида олова и гидросульфата натрия, если виден осадок, то нужно подождать пока он осядет на дно.

Хлорид олова (II) (дихлорид олова) — бинарное химическое соединение олова и хлора с формулой SnCl_2 , солянокислая соль олова.

В пищевой промышленности зарегистрирован в качестве пищевой добавки E512.

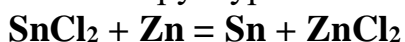
- Бросить гранулу цинка в пробирку

- Через несколько секунд мы увидим, что гранулы цинка начнут покрываться кристалликами олова.

- Чем дольше гранулы цинка находятся в растворе, тем больше они вырастают.

- В ходе проведения опыта гранулы цинка опускаются в химический раствор (солевой). Под воздействием солей гранулы цинка становятся пористыми и похожими на губку.

Объяснение опыта: Более активные металлы могут вытеснять менее активные из растворов их солей. Происходит восстановление олова из хлорида олова более активным металлом – цинком. Кристаллики олова растут прямо на поверхности гранулы цинка, образуя причудливые игольчатые структуры.



Опыт № 2. Вырасти кристалл (слайд)

- Причудливые творения природы, часто завораживающие и притягивающие взгляд, украшающие короны королей. Бытует поверье, что некоторые из них обладают магической чудодейственной силой. Природные кристаллы всегда возбуждали любопытство у людей. Средневековые алхимики думали, что природные кристаллы были сотворены богом раз и навсегда. Лишь в 17 веке поняли, что минералы растут в воде.

Кристаллы так хороши собой, что ими можно любоваться часами. Каких только кристаллических форм не создала природа! Столбики, кубики, пирамиды, звёзды! Поражает разнообразие причудливых форм и цветов кристаллов.

Поэтому мы попробуем вырастить кристаллы из раствора аминокислоты окрашенного пищевым красителем.

Требуется: линейка, ножницы, полоски картона по 3,5 см – 2 шт., по 4 см – 2 шт., раствор вещества группы аминокислот, окрашенным пищевым красителем, поддон для выращивания кристалла.

Ход опыта:

- Установить вертикально полоски картона в углубления на поддоне.
- Вылить раствор аминокислоты в поддон. Допускается лить раствор прямо на полоски картона.
- Поддон с раствором поставить в сухом теплом месте.
- В течение суток на верхних гранях картона должны появиться первые кристаллы.
- Полностью раствор должен испариться и рост кристаллов закончиться в течение 2 – 4 суток.

III. Заключительная часть.

1. Подведение итогов.

- Вот и подошло к концу наше опытно-экспериментальное занятие.
- Что нового вы сегодня узнали?
- Какой опыт вам показался самым простым?
- Какой опыт хотели бы повторить?

2. Рефлексия.

«Солнышко»

На доске прикреплен круг от солнышка, детям раздаются лучики жёлтого и голубого цветов. Лучики нужно прикрепить к солнышку: желтого цвета – мне очень понравилось занятие, получили много интересной информации; голубого цвета – занятие не интересное, не было никакой полезной информации.

Интеллектуально-познавательная игра «Поле чудес»

Цель: развивать познавательный интерес и интеллектуальные способности несовершеннолетних, мыслительные операции, внимание, память, усиливать их потребность в познании, повторять и обобщать знания по различным предметам школьной программы, имеющиеся у несовершеннолетних

Оборудование: карточки с вопросами по предметам школьной программы, «барабан» для игры с секторами, фишки, грамоты или медали победителям

Ход занятия

I. Вводная часть.

1. Орг. момент
2. Разъяснение правил игры.

В игре участвуют 2 команды от 3-х до 6-ти человек. В начале игры проводится жеребьевка для определения очередности выполнения заданий. По сигналу ведущего участники игры крутят стрелку на «барабане», который разделен на 8 секторов: *РУССКИЙ ЯЗЫК, ЛИТЕРАТУРА, БИОЛОГИЯ, ГЕОГРАФИЯ, ИСТОРИЯ, МАТЕМАТИКА, ИСКУССТВО, ЭТИКЕТ*. Каждый сектор включает 10 вопросов. За каждый правильный ответ команда получает фишку.

II. Основная часть.

РУССКИЙ ЯЗЫК

1. Как называются слова, которые в начальной форме отвечают на вопросы КТО? ЧТО? (Имя существительное)
2. Сколько букв в русском алфавите? (33)
3. Назовите главные члены предложения (Подлежащее и сказуемое)
4. Что обычно ставится в конце предложения? (Точка, восклицательный, вопросительный знак, многоточие)
5. Как называется раздел науки о языке, в котором изучается система знаков препинания и правила их постановки? (Пунктуация)
6. Какая часть речи обозначает количество предметов, число, а также порядок при счете. (Имя числительное)
7. Что пишется в конце наречий после букв Ш и Ч? (Мягкий знак)
8. Как называется изменяемая часть слова без окончания? (Основа)
9. Как называются два и более предложений, связанных между собой по смыслу и с помощью языковых средств и расположенных в определенном порядке? (Текст)
10. Какая частица ко всем словам на письме присоединяется с помощью дефиса? (Частица – то)

ЛИТЕРАТУРА

1. Назовите поэта и писателя, автора сказки «Двенадцать месяцев» (С.Я.Маршак)
2. Как называется подпись, которой автор заменяет свое настоящее имя? (Псевдоним)

3. Какая героиня сказки Г.Х.Андерсена превратилась в морскую пену? (Русалочка)

4. Как называется торжественное стихотворение, посвященное какому-либо историческому событию или герою? (Ода)

5. Назовите участников квартета из одноименной басни И.А.Крылова (Мартышка, Осел, Козел, Мишка)

6. Как называется речь одного человека в художественном произведении? (Монолог)

7. Назовите героя русских былин, который встал на ноги через 33 года после рождения? (Илья Муромец)

8. Назовите автора сказки «Конек-горбунок» (Петр Павлович Ершов)

9. Как называется момент наивысшего действия в художественном произведении? (Кульминация)

10. В какой сказке Г.Х.Андерсена главную героиню зовут Герда? («Снежная королева»)

БИОЛОГИЯ

1. Как называется совокупность видов растений, обитающих на определенной территории? (Флора)

2. Назовите самое крупное современное млекопитающее? (Синий кит)

3. Какие птицы имеют слабые крылья и не могут летать. Но бегают со скоростью 60 – 70 км/час? (Страусы)

4. Что представляют собой иголки ежа? (Видоизмененные волосы)

5. Как называется отряд животных, имеющих на ногах четное число пальцев? (Парнокопытные)

6. Из какого морского растения получают йод, калийные соли, целлюлозу, спирт, уксусную кислоту? (Из водорослей)

7. Как называется личинка лягушки? (Головастик)

8. Какое насекомое человек разводит с глубокой древности? (Медоносная пчела)

9. Букеты из цветков какого растения, важнейшей продовольственной и кормовой культуры, украшали прически знатных дам в 17 веке? (Картофель)

10. У какого крупного хищника, обитателя Арктики, самцы достигают 800 кг, а детеныши рождаются массой около 1 кг? (Белый медведь)

ГЕОГРАФИЯ

1. Эти озера нашей Родины называют морями. Обычно срок жизни озера – десятки тысяч лет. Возраст этих озер – миллионы лет. Одно из них самое большое на земле, другое – самое глубокое. В их водах обитают тюлени. Назовите эти озера. (Байкал, Каспий)

2. Одно из толкований древнего названия этой страны – ЯМАТО – «ПУТЬ ГОР». И, действительно, это, прежде всего, страна гор. Она изобилует конусами вулканов и без конца содрогается от землетрясений. Западному миру она известна по книге Марко Поло как СТРАНА ВОСХОДЯЩЕГО СОЛНЦА. Это название прижилось у ее жителей, поскольку они поклонялись предметам и явлениям окружающего мира. Что это за страна? (Япония)

3. Это единственная точка северного полушария, которая не участвует в суточном вращении Земли вокруг ее оси. Здесь нет суточной смены дня и ночи нет долготы, нет восточного, западного и северного направления, а любая точка на поверхности земли всегда расположена по отношению к ней только в одном направлении. Что это за точка? (Северный полюс. По отношению к нему любая точка нашей планеты находится на юге)

4. Где на Земле день всегда равен ночи, а солнце дважды в году (в день весеннего и осеннего равноденствия) бывает в зените? (Экватор)

5. Какую страну, по мнению Христофора Колумба, он открыл? (Индия)

6. Как называются гигантские волны, возникающие при подводных землетрясениях? (Цунами)

7. Какой внезапно проснувшийся вулкан, расположенный в Италии, в 79г. н.э. уничтожил город Помпеи? (Везувий)

8. Назовите самую длинную горную систему России. (Урал)

9. Что составляют Солнце, планеты и их спутники? (Солнечная система)

10. Как называют пути движения планет вокруг Солнца? (Орбита)

ИСТОРИЯ

1. Какая наука занимается изучением вещественных исторических источников. (Археология)

2. Как называлось государство славян в 9 – 12 веках? (Киевская Русь)

3. При каком князе в 988 году произошло крещение Руси? (Князь Владимир)

4. Как называлось войско каждого русского князя? (Дружина)

5. Какой город героически выдержал 900 дней блокады? (Ленинград)

6. Кто из римских императоров ввел год, равный 365 дням? (Юлий Цезарь)

7. Когда русские воины были вынуждены встретиться со «Свиньей»? (Во время Ледового побоища в 1242 году)

8. Почему алфавит русского языка называют кириллицей? (В честь одного из братьев – болгарских просветителей Кирилла и Мефодия. Более тысячи лет назад они изобрели славянскую письменность)

9. Назовите один из древнейших городов Руси, который величали «Господином Великим» и «Государем»? (Новгород)

10. Послушайте стихи. О каких исторических событиях идет речь?

По льду летели с лязгом, с громом,

К мохнатым гривам наклоняясь;

И первым на коне огромном

В немецкий строй врубился князь.

Автор: К. Симонов

(Это победа князя Александра Невского на Чудском озере. Битва вошла в историю как Ледовое побоище)

МАТЕМАТИКА

1. Как называется треугольник, у которого все стороны равны? (Равносторонний)

2. Назовите четыре арифметических действия. (Сложение, вычитание, умножение, деление)
3. Сколько вершин у многоугольника? (количество вершин равно количеству углов)
4. Как называется фигура, образованная двумя лучами с одним и тем же началом? (Угол)
5. Как называется равенство, содержащее неизвестное число, которое нужно найти? (Уравнение)
6. Как записать двойку тремя пятерками? $((5 + 5):5)$
7. Назовите лишнее слово: Пифагор, Евклид, Чайковский, Гаусс. (Чайковский)
8. Задача на смекалку: Если курица стоит на одной ноге, то она весит 2кг. Сколько будет весить курица, если она встанет на две ноги? (2кг.)
9. Как называется результат вычитания? (Разность)
10. Чему равен развернутый угол? (180 градусов)

ИСКУССТВО

1. Какая линия в рисунке помогает правильно найти место изображаемых предметов? (Линия горизонта)
2. Краски какого цвета помогут узнать гжельскую роспись? (Синяя)
3. Под аккомпанемент какого инструмента исполняли былины народные певцы-сказители? (Гусли)
4. Как называется поверхность, на которой проверяется цвет взятой краски? (Палитра)
5. Как называется в музыке грустное, меланхолическое настроение? (Минор)
6. В каком жанре написаны наиболее известные картины Ивана Шишкина? (Пейзаж)
7. Какая школьная отметка “проживает” в Третьяковской галерее? (Ф.П. Решетников “Опять двойка”).
8. Как называется искусство зодчества, проектирования и строительства сооружений? (Архитектура)
9. Как называется шуточный песенный жанр? (Частушка)
10. Кто руководит оркестром? (Дирижер)

ЭТИКЕТ

1. Кто должен пройти первым: входящий в помещение или выходящий в это же время из него? (Говорят, что уступает дорогу тот, кто лучше воспитан. А вообще при выходе входящий должен пропустить выходящего)
2. Можно ли войти в магазин с собакой? (С собаками нельзя входить ни в одно общественное здание)
3. Как идти вдоль сидящих в ряду к своему месту: лицом к ним или спиной? (Лицом)
4. В какое время можно звонить по телефону? (С 9 до 22 часов, если вы не оговорили более раннее или более позднее время звонка)
5. Сколько следует ждать, если на ваш телефонный звонок никто не отвечает? (6 – 7 гудков, потом вешайте трубку)

6. Можно ли заглядывать в книгу, журнал сидящего или стоящего рядом человека? (Нет)

7. Сколько цветов одновременно можно сочетать в своей одежде? (не более 3 цветов)

8. Если вам сказали: «Дорогие гости, почувствуйте себя, как дома!» Значит ли это, что вы можете разгуливать по всей квартире, заходить на кухню, в спальню и т.д. (Нет, это бестактно)

9. За сколько минут до начала праздника необходимо прийти в гости? (За 5 – 10 мин.)

10. Какие продукты можно брать руками? (Хлеб, печенье, пирожки, целые фрукты, целые помидоры, огурцы, а также сахар-рафинад, если не поданы щипцы)

III. Заключительная часть.

Подведение итогов занятия.

Тимбилдинг «Искатели приключений»

Цель: сплочение детского коллектива, формирование и развитие навыков командной работы.

Возраст участников: от 13 – 17 лет.

Количество участников: 4 команды по 10 человек.

Реквизит: таблички с названиями станций, маршрутные листы по количеству команд, аттракцион «Паутина горизонтальная», гигантский пазл, 4 обруча, аттракцион «Пятнашки», небольшая корзина, 5 – 10 пластмассовых яиц от «Киндер-сюрприза» (или шарик для пинг-понга), 2 веревки длиной по 2 метра (гигантская скакалка), аттракцион «Гусеница», спицы деревьев (10 – 15 штук), грамоты.

Время: 1 – 1,5 часа

Место проведения: спортивная площадка

Краткое описание: команды передвигаются по станциям согласно своим маршрутным листам. На станциях их ждут педагоги, которые предлагают командам выполнить определенные задания и заработать части гигантского пазла.

Ход занятия.

«Любопытно! Любопытно! – думал
Паспарту, возвращаясь на пароход.
– Я теперь вижу, что путешествие –
вещь великолепная, небесполезная,
если захочешь увидеть что-нибудь новенькое»
Жюль Верн «Вокруг света за 80 дней»

I. Вводная часть.

1. Орг. момент

Сегодня я приглашаю Вас стать Искателями приключений! Игра сплачивает коллектив, поднимает «командный дух», увлекает своей азартностью.

Все предлагаемые конкурсы и этапы ограничены по времени прохождения. Задачи игры разноплановы. Вам необходимо обладать ловкостью, меткостью, упорством и, конечно же, чувством юмора и смекалкой. (Специальной физической подготовки не требуется.) Итак, начинаем!

2. Деление на команды.

Способ «Сговорка». Выбирается 4 игрока, которые будут по очереди набирать себе команду. Остальные становятся по 4 человека и сговариваются, кто из них как назовется. Потом подходят к набирающим и спрашивают, какое из двух прозвищ он выберет.

Варианты сговорки: «Яблоко, груша, вишня или клубника?», «Ниточка, иголочка, клубок или узелок?».

Игрок выбирает один из вариантов, и тот, кто так назвался, играет в его команде.

На каждом этапе участники команды за правильно выполненное задание получают часть гигантского пазла, который соберут на заключительном этапе.

II. Основная часть.

1. «Паутина горизонтальная»

Вместе шагать по просторам не только весело, но и порой трудно. В этом испытании командам предстоит преодолеть верёвочную паутину с колокольчиками, натянутую параллельно земле. Необходимо пройти ее, переступая, пролезая, перепрыгивая, ...не задев ни одного колокольчика.

При этом члены команды перемещаются по паутине, взявшись за руки.

(Команды, которые быстрее и безошибочно выполнившие задание, получают 1-ю часть пазла).

2. «Игольное ушко»

Коллективное упражнение – протягивание кольца через цепочку игроков, которые не должны расцеплять руки.

(Команды, занявшие 1 – 3-е место в конкурсе получают 2-ю часть пазла).

3. «Пятнашки»

Наверное, многим известно развлечение – игра в «Пятнашки»: своеобразный квест-лабиринт, где необходимо, перемещая фишки с цифрами от 1 до 15 внутри квадрата 4x4, выстроить их по порядку.

Наша игра немного усложнена тем, что фигурки двигает не один человек, согласно своим мнению и воле, а над задачей бьётся коллективный разум. Кто будет управлять фишками: лидер или вся команда десятком рук? Найдётся ли в команде человек, который сможет модерировать обсуждение или хотя бы улавливать все точки зрения и методики и генерировать действенные решения? Сможет ли команда в сжатое время научиться слушать разные мнения и принимать решения?

(Команды-победители получают 3-ю часть пазла).

4. «Самый меткий»

Команды получают 5 – 10 пластмассовых яиц от «Киндер-сюрприза» (или шарики для пинг-понга). На расстоянии 5-ти метров от них стоит корзина. Задача команды – по очереди бросать яйца в корзину. В конкурсе побеждают самые меткие.

(Команды, занявшие 1–3-е место в конкурсе получают 4-ю часть пазла).

5. «Скакалка»

Используя огромную длинную скакалку, игроки команд синхронно совершают прыжки через нее. Выигравшей является та команда, которая перепрыгнула наибольшее количество раз, не сбившись и не запутавшись в скакалке.

(Команды-победители получают 5-ю часть пазла).

6. «Гусеница»

Задача игроков – опередить команду соперников, перемещаясь мелкими шажками внутри «гусеницы». Гонки на «гусеницах» покажут, какая из команд наиболее слаженно работает.

(Команды-победители получают 6-ю часть пазла).

7. «Путаница»

Вся команда встает в круг и вытягивает вперед руки. После этого каждый участник должен схватиться своей рукой за руку другого человека. Нельзя брать за руку своего соседа или обеими руками соединяться с одним и тем же человеком. После того как все взяли за руки, группа должна распутаться, то есть, не разжимая рук, сделать так, чтобы все снова стояли в общем кругу.

Время на выполнение 5 – 7 минут.

(Команды-победители получают 7-ю часть пазла).

8. «Болото»

Импровизированное «сухое болото» из деревянных кочек, которое необходимо преодолеть командой, с определенными «усложнениями», например, не разжимая рук всей цепочки участников.

(Команды-победители получают 8-ю часть пазла).

9. «Слаженная команда»

На бумаге записана небольшая фраза со знаками препинания, кавычками и пробелами, например:

«Наша команда – самая лучшая в городе».

Играет одна команда, действия должны быть слаженными и одновременными.

Задача команды: произнести эту фразу без слов, на гласные буквы – хлопать, на согласные – топать, кавычки, пробелы и знаки препинания – надо встать и сесть.

Как показывает опыт, сделать это совсем не просто, можно посадить в центр «дирижёра».

(За правильное выполнение задания команды получают 9-ю часть пазла).

Блиц-турнир

(для команд, не собравших все части пазла в течение игры).

За 20 секунд участникам необходимо ответить на 10 вопросов. Если нет ответа, то нужно говорить "Дальше". За каждый правильный ответ участники получают 1 балл.

Если участники отвечают на все вопросы правильно – получают часть недостающего пазла.

1. Проворная зверюшка живет в дупле – избушке. (Белка)
2. По лужку он важно бродит, из воды сухим выходит. (Гусь)
3. Кто на дереве сидит, клювом дерево долбит. (Дятел)
4. Растет зеленый кустик, дотронешься – укусит. (Крапива)

5. Человек, лечащий животных по сказке К. Чуковского. (Айболит)
 6. Днем спит, ночью летает, прохожих пугает. (Сова)
 7. Много рук, а нога одна. (Дерево)
 8. Самая маленькая девочка. (Дюймовочка)
 9. Зеленая царевна. (Лягушка)
 10. Драгоценный петух. (Золотой)
-

1. Дружит со щукой. (Емеля)
 2. Собеседница вороны, укравшая у нее сыр. (Лиса)
 3. Отчество у Мороза. (Иваныч)
 4. Название сказки обо всех временах года. («12 месяцев»)
 5. Мальчик, превратившийся в козленка. (Иванушка)
 6. Кто развалил теремок? (Медведь)
 7. Без рук, без ног, а на брюхе ползет. (Змея, червяк)
 8. Он похож на елку, шуба вся в иголках. (Ёж)
 9. Работящие зверьки строят дом среди реки. (Бобры)
 10. Где хранится смерть Кощея? (В яйце)
-

1. Наглая плутовка, выгнавшая зайца из избушки. (Лиса)
 2. Волшебный конек Иванушки. (Горбунок)
 3. Лежит - молчит, подойдешь – заворчит. (Собака)
 4. Всех я вовремя бужу, хоть часы не завожу. (Петух)
 5. Волшебная избушка. (На курьих ножках)
 6. Под водой живет народ, ходит задом наперед. (Раки)
 7. Первая жительница теремка. (Муха - цокотуха)
 8. Сколько козлят съел волк. (6)
 9. Кого угощала лиса манной кашей из плоской тарелки. (Журавля)
 10. Рыбак, ловивший рыбу хвостом. (Волк)
-

1. Рыжая плутовка, хитрая да ловкая. (Лиса)
 2. Волшебные слова Емели. (По щучьему велению)
 3. Каково настоящее имя Царевны-лягушки? (Василиса Премудрая)
 4. Назовите единственную героиню сказки «Репка», имя которой нам известно? (Жучка)
 5. В какой сказке рассказывается о тяжелых последствиях плохого состояния средств противопожарной безопасности? («Кошкин дом»)
 6. Кому Винни-Пух подарил на день рождения пустой горшок? (Ослику Иа)
 7. В нем 38 попугаев, 6 мартышек и 1 слонёнок. Кто это? (Удав)
 8. Верное сказочное средство для проверки происхождения. (Горошина)
 9. Краденый подарок для любимой дочери. («Аленький цветочек» Аксакова)
 10. Из какого растения Элиза сплела рубашки своим братьям? (Крапива)
-

1. Назовите сказочный персонаж, лезущий вон из кожи? (Царевна-лягушка)
 2. Транспорт с крыльями, который украл мальчик для Бабы Яги.
(Гуси - лебеди)
 3. Зимой белый, летом серый. (Заяц)
 4. Отчество медведя. (Потапыч)
 5. Назовите «рабочее место» кота учёного? (Дуб)
 6. Над цветком порхает, пляшет, веерком узорным машет. (Бабочка)
 7. Два каких гуся жили у бабуся? (Веселых)
 8. Кто так говорил: «Чего тебе надобно, старче? » (Золотая рыбка)
 9. К кому обращался за помощью король Елисей, чтоб отыскать молодую царевну? (Солнце, месяц, ветер)
 10. Кого подарил царю Дадону Мудрец? (Золотого петушка)
-

III. Заключительная часть.

- 1. Сбор гигантского пазла.**
- 2. Подведение итогов. Награждение победителей.**

УПРАЖНЕНИЯ ДЫХАТЕЛЬНОЙ ГИМНАСТИКИ

Упражнения для детей разного возраста

С самыми маленькими рекомендуется заниматься следующим образом: пусть малыш вдыхает запах цветка, фрукта, овоща, травы и т.д. Вдох делается медленно через нос, выдох — через рот. Выдыхается весь воздух, щеки не надуваются.

В возрасте 2 – 3 лет ребенок способен освоить следующие упражнения:

1. Встать, руки опустить вдоль тела. На раз – вдох, руки поднять, на два – выдох, руки опустить.
2. Руки вытянуть прямо перед собой. На раз – вдох, руки развести в стороны, на два – сделать выдох и обхватить руками плечи, на три – вернуться в исходное положение.
3. Руки поставить на пояс. Ребенок слегка приседает на вдохе и выпрямляется на выдохе.

Все упражнения повторяются 4–5 раз.

Дыхательная гимнастика для детей 4–5 лет.

1. Руки согнуты в локтях. Нужно изобразить ими движения, как птица машет крыльями. На движении вверх делается вдох, вниз – выдох.
2. Надуть щеки, сделать несколько шагов по комнате и постучать по ним, выпуская воздух.
3. Сидя на стуле, на вдохе согнуть руки в локтях и поднять ладонями вверх. На выдохе опустить руки ладонями вниз.

Дети 6 – 7 лет могут выполнять более сложные упражнения.

1. На вдохе зажать одну ноздрю пальцем, на выдохе – другую. Дышать поочередно разными ноздрями.
2. «Котыта». Ползая на четвереньках, на выдохе говорить «мяу-мяу».
3. «Насос». Стоя прямо, сделать наклон в сторону и произнести «ссс». Руки скользят по туловищу. Выполнять наклоны в обе стороны.

Чтобы привлечь дошкольников к дыхательной гимнастике, лучше преподнести это как игру.

Игровые упражнения для малышей

1. Лежа на спине, ребенок делает вдох через нос, при этом надувая животик, как воздушный шарик. Можно положить ручки на животик, чтобы лучше ощущать, как он надувается. Выдох делается через рот.
2. Представьте, что вы заблудились в лесу. Чтобы найти путь, нужно покричать «ауу», поворачивая голову в разные стороны.
3. Представьте, что на руку или ногу села пчела. Пусть ребенок изобразит ее продолжительным звуком «ззз» или «жжж».
4. «Водолаз». Нужно вообразить погружение под воду и задержать дыхание, насколько это возможно.
5. «Мельница». Поднять руки вверх и начать медленно их вращать, изображая мельницу. Упражнение сопровождается звуком «жрр». Постепенно движение ускоряется, а звук усиливается.

Чтобы заинтересовать ребенка упражнениями, им нужно придумать смешные названия. Хорошо, если комплекс будет содержать различные звуки (животных, птиц, предметов) и интересные движения.

Психогимнастика

1. Пластические этюды. Изобразить ласковую кошечку, игривого жеребенка; довольную, полакомившуюся капустой козочку; бодливую корову, грозного быка; поросенка, валяющегося в грязи; верблюда, идущего по пустыне.

Обыгрывание ситуаций Кошка и мышка. Изобразить мышонка, попавшего в лапы кошки, и довольную кошку. Показать хитрого мышонка, убежавшего от кошки, и огорченную кошку. Передать движением, мимикой или иным способом бычка и ежика (по содержанию стихотворения).

Ежик и бычок.

Встретил ежика бычок и лизнул его в бочок.

Но, лизнув его, бычок,

Уколол свой язычок.

А колючий еж смеется:

«В рот не суй что попадется!»

А. Воронько

2. Образно-пластическое творчество детей. Представьте, что вы строители. Наливаете краску в ведро, красите стену, ставите лестницу к стене, поднимаетесь по лестнице, забиваете гвозди молотком, сверлите дырки дрелью, вставляете стекла в раму, проводите электропроводку, открываете и закрываете замок. Угадайте, что я делаю. Один ребенок показывает действия строителей, а другие – угадывают. Образные перевоплощения и оживление предметов. Изобразить подъемный кран, груженный самосвал, брошенный на дороге кирпич, бетономешалку, электродрель и другие инструменты. Изобразить дом, покинутый хозяевами; разрушенную избушку; дом, в который въезжают новоселы. Представить себя пилой, полотком, дрелью. Показать назначение этих инструментов.

3. Передать мимикой и движением поведение. Обыгрывание.

Енот-полоскун полощется в воде, барсук прячется в норе, ежик ищет место для зимней спячки, лось-великан ходит по болоту, белочка грызет орешки. Медведь в берлоге. Осень. Медведь выбирает место для берлоги, ложится и засыпает. Зима. Медведь находится в зимней спячке. Весна. Медведь просыпается, вертит головой, вытягивает поочередно ноги, зевает, потягивается, а затем выходит из берлоги. Лето. Медведь лакомится малиной и ловит рыбу. Медвежата и пчелы. Медвежата мед искали, дружно дерево качали. Показать, как раскачивается дерево. Изобразить, как медведь залезает на него, запускает лапу в улей, ест сладкий мед, выражая удовольствие. Пчелы нападают и жалят медведя, ему больно. Показать, как медведь отмахивается, бежит, а затем прыгает в воду. Изобразить: вам жалко медведя.

Изобразить движением, мимикой или другим способом птиц и зверей (зайца, медведя, лису и других) по содержанию стихотворений.

Шумный Ба-Бах

В очень громких сапогах
Ходит по лесу Ба-Бах!
И, заслышав этот звук,
В ветках спрятался Тук-тук,
На сосну взбежал Цок-цок,
В чащу кинулся Прыг-скок;
Чик-чиришка в листья – порх!
Шебуршонок в норку – порх!
Тихо-тихо все сидят
И, хихикая, следят,
Как шумит в лесу Ба-Бах
В очень громких сапогах.

Дж. Ривз

Мишка

Бедный мишка заболел,
Мишка много меда ел.
Мишка плачет и кричит:
– У меня живот болит!
Мишка стонет,
Слезы льет
У него болит живот.
Непослушный Жадный мишка
Съел лесной малины
Лишка.

Ф. Бобылев

4. «Воздушный шарик»

Цель: снять напряжение, успокоить детей.

Все играющие стоят или сидят в кругу. Ведущий дает инструкцию: «Представьте себе, что сейчас мы с вами будем надувать шарики. Вдохните воздух, поднесите воображаемый шарик к губам и, раздувая щеки, медленно, через приоткрытые губы надувайте его. Следите глазами за тем, как ваш шарик становится все больше и больше, как увеличиваются, растут узоры на нем. Представили? Я тоже представила ваши огромные шары. Дуйте осторожно, чтобы шарик не лопнул. А теперь покажите их друг другу».

Упражнение можно повторить 3 раза.

5. «Корабль и ветер»

Цель: настроить группу на рабочий лад, особенно, если дети устали. «Представьте себе, что наш парусник плывет по волнам, но вдруг он остановился. Давайте поможем ему и пригласим на помощь ветер. Вдохните в себя воздух, сильно втяните щеки... А теперь шумно выдохните через рот воздух, и пусть вырвавшийся на волю ветер подгоняет кораблик. Давайте попробуем еще раз. Я хочу услышать, как шумит ветер!»