

Соколова Ольга Васильевна

Владимирская область

Государственное автономное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования Владимирской области «Владимирский институт развития образования имени Л.И. Новиковой»

«Крабле-обруч».

Описание «Крабле-обруча»

«Крибли-крабле-бум!». Без этих волшебных слов не может случиться главное превращение, переход в «мир игры и воображения», а наш обруч поможет в предметном обозначении этого действия.

Крабле-обручи представлены в 4 цветах: красный, синий, зеленый и желтый. Каждый из них представляет собой пластиковое кольцо, внутренний диаметр 15 см, внешний диаметр – 18 см, ширина обода обруча – 1, см. На ободке нанесены 24 сквозных отверстия, диаметром 0,5 см на равном расстоянии друг от друга. Дополняется набор:

-шнурками диаметром 4 мм и длиной 1 метр 4 цветов: желтый, красный, синий, зеленый.

- разноцветными узкими атласными лентами;

- разноцветными бусинами и пуговицами большого диаметра.

Кольцо не было самостоятельно изготовлено, а было частью пособия для развития логического мышления и предлагалось для обозначения определенных признаков и создания логических групп, поэтому может использоваться и по прямому назначению. Расширение его функциональных характеристик позволило наполнить развивающую среду группы дополнительными предметами-заместителями.

Ход использования пособия, игры

1 такт: Введение в игру.

Знакомство с обручем может происходить в условиях утреннего круга, сбора детей, когда при обсуждении и планировании интересных дел педагог предлагает детям «разбудить в себе волшебника» с помощью заклинания «Крибле-крабле-бум» и необычного предмета «крабле-обруча»: если в него посмотреть, то сразу появится улыбка и хорошее настроение.

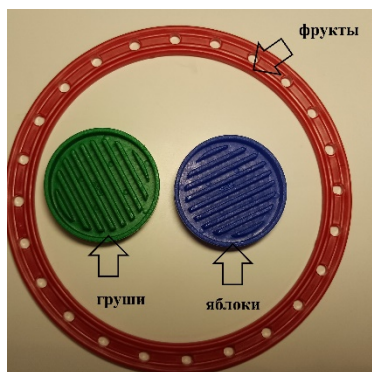
2 такт: Варианты использования для реализации различных задач развития:

1. Развитие познавательных способностей:

Образовательная ситуация 1: Крабли-обруч становится «ключом» в Царство математики. Перед началом образовательной деятельности по развитию элементарных математических представлений необходимо выполнить ритуал вхождения. Для этого можно использовать следующие варианты по закреплению сенсорных эталонов:

- положить внутрь круга круглый предмет, прямоугольный, квадратный и т.п.;
- положить внутрь круга красный или зеленый предмет;
- положить внутрь круга фигуру, которая ни желтая, ни зеленая и т.п.

Образовательная ситуация 2: Крабли- обруч используется как круг Эйлера, который замещает понятие.



Образовательная ситуация 3: Крабли – обручи кладутся друг за другом и символизируют этапы деятельности, в которые можно положить графические обозначения действий.

2. Развитие образной игры:

Образовательная ситуация 1: «Короли и королевы»

Педагог: «Посмотрите, какая я сегодня красивая. Точно, как королева. Но чего-то мне не хватает для того, все это поняли. Какая вещь или предмет мне обязательно нужен?» Необходимо обсудить с детьми варианты атрибутов для королей королев. Предложить, из чего их можно сделать, какие предметы в группе можно использовать. Педагог делает корону из крапле-обруча, предлагает и детям ее изготовить. В конце провести показ образов королей, определить их главные отличия от других персонажей: походка, взгляд, неторопливость в движениях.

Образовательная ситуация 2: «Рыцари и принцессы»

Игра разворачивается после прочтения материалов по теме, фиксирования педагога на галантности и вежливости мальчиков по отношению к девочкам и

необходимых атрибутах для рыцаря – копье и щита, создании игровой ситуации по спасению принцессы от дракона, где просто необходим амулет - щит.

Образовательная ситуация 3: «Зоопарк»

Педагог: Отыгрывание образов животных лучше организовать, чтобы дети понимали вход и выход из воображаемой ситуации, обсудить до игры правила поведения в ней.

«Предлагаю сегодня всем превратиться в кошек, собак, мышек, жирафов и т.д. Но для того, чтобы случилось превращение, мы обязательно должны посмотреться в крабле-зеркало. Педагог делает маску из обруча и шнурка, дети предполагают, что это за животное, по очереди в него смотрятся и «превращаются в это животное».

3. Развитие речи:

Образовательная ситуация 1: игра «Расскажи историю», если бы ты был жирафом. Ребенок берет крабли-обруч с маской жирафа и придумывает историю по заданному сценарию.

Образовательная ситуация 2: игра «Угадай, мою эмоцию». Ребенок держит крабли-обруч перед собой, как маску, и изображает эмоциональное состояние, остальные угадывают и предполагают, почему «Петя может быть злым или веселым, плачущим или задумчивым и т.п.)

4. Развитие графомоторных навыков и пространственной ориентации:

Образовательная ситуация 1: «Пришить» пуговицы на обруч можно по словесной по инструкции педагога, например, «пришейте, пожалуйста, на обруч зеленым шнурком две красные бусины.

Образовательная ситуация 2: «Пришить» пуговицы на обруч можно по наглядной инструкции, например, подготовить графическое изображение с обручем и определенным количеством бусин, пришитых в определенной последовательности.

Образовательная ситуация 3: Создание плоских фигур из крабле-обруча и шнурка по заданной графической инструкции.

Ловец силы.

Став взрослыми, нам уже не понять, какой мучительный и ужасный холод может охватить ребенка в ночной темноте. В этом густом мраке неумная фантазия детей превращает шкаф в логово страшного чудовища, занавески в шевелящихся призраков, а в углу обязательно сидит КТО-ТО и пристально смотрит...

Страхи растут вместе с ребенком, они являются нормальной реакцией на неизведанные и непонятные вещи окружающего мира. Каждому возрасту присущ свой страх. Страх темноты и «монстров под кроватью» обычно проявляется в 3 – 4 года и может сохраниться до 6-7 лет.

Спокойствие – главный инструмент взрослого при профилактике невротизации страха ребенка. Чрезмерная встревоженность, равно как и игнорирование и равнодушие к проблеме, могут привести к усугублению ситуации. О страхе нужно обязательно говорить, его рисовать, в него играть, сооружать для него ловушки, которые превращают монстров в милашек.

Данная методическая разработка предназначена для профилактики возрастных страхов и может использоваться в работе педагогов-психологов, воспитателей, родителей только при отсутствии фобий у ребенка.



Ловец силы – инструмент в борьбе со страхами.

Предлагаю один из инструментов борьбы с детскими страхами – создание «ловца силы».

На его создание меня вдохновила индейская «Легенда народов Лакота»:

«Давным-давно, когда мир еще был молод, старец-шаман из племени Лакота был высоко в горах, когда ему пришло видение. В этом видении, Иктоми, Великий Шаман и Учитель Мудрости, предстал перед ним в облики паука. Иктоми говорил с ним на сокровенном языке. Во время разговора Иктоми поднял ивовый обруч старца, на который были прицеплены перья, конский хвост, бусы и начал плести паутину. Он говорил старому шаману о циклах жизни, о том, что мы начинаем жизнь детьми, а, пройдя детство, мы взрослеем. После чего мы, обычно, старимся, и за нами снова приходится ухаживать, как за детьми, завершая цикл.

"Но, - сказал Иктоми, продолжая плести паутину, - в каждый момент жизни мы сталкиваемся со множеством сил, и некоторые несут нам вред, некоторые, наоборот могут помочь. Если ты будешь прислушиваться к добрым силам, откроешься им, то они с радостью помогут тебе идти в нужном направлении. Но, если твой выбор окажется неправильным, то ты можешь попасть в ловушку и пострадать. Так что, эти силы могут и помочь, и вмешаться в Природную Гармонию и нарушить ее".

Он говорил, продолжая плести паутину. Когда Иктоми закончил повествование, он подал шаману паутину и сказал: "Эта паутину - идеальный круг с дырой в центре. Используй паутину, чтобы помочь своему народу достичь их цели, черпая из источника идей, видений и снов. Если ты доверишься Великому Духу, паутину будет ловить добрые идеи, а злые будут проходить сквозь дыру".

Некоторые полагают, что Ловец Снов — это наследие культуры североамериканских индейцев. На самом деле, Ловцы Снов или Ловушки для духов и сновидений пришли к нам из шаманских практик не только коренного населения Америки, но и народов Севера, Сибири, Азии и т.д.

легенда взята с сайта:



Опустим весь религиозный подтекст легенды, оставив только круг, как основу, на которую можно «нанизывать»:

- ✓ повышение уверенности ребенка,
- ✓ снижение невротических проявлений,
- ✓ развитие восприятия, зрительно-моторной координации и сенсорных ощущений,
- ✓ тренировку навыков счета,
- ✓ развитие пространственных представлений.

Для создания всех видов Ловца нам помогут атрибуты из волшебного чемоданчика LADO (набор педагога «Атрибуты для логических блоков»):

разноцветные **Кrabли-обручи** диаметром 18 см с 24 круглыми отверстиями, расположенными на одинаковом расстоянии друг от друга (можно заменить на заготовку из плотного картона);

разноцветные шнуры длиной 1 метр;

дополнительные материалы: разноцветные узкие атласные ленты, пряжа, бусины и пуговицы, пластиковые иглы.



Игровая ситуация.

Предварительно необходима беседа о страхах детей.

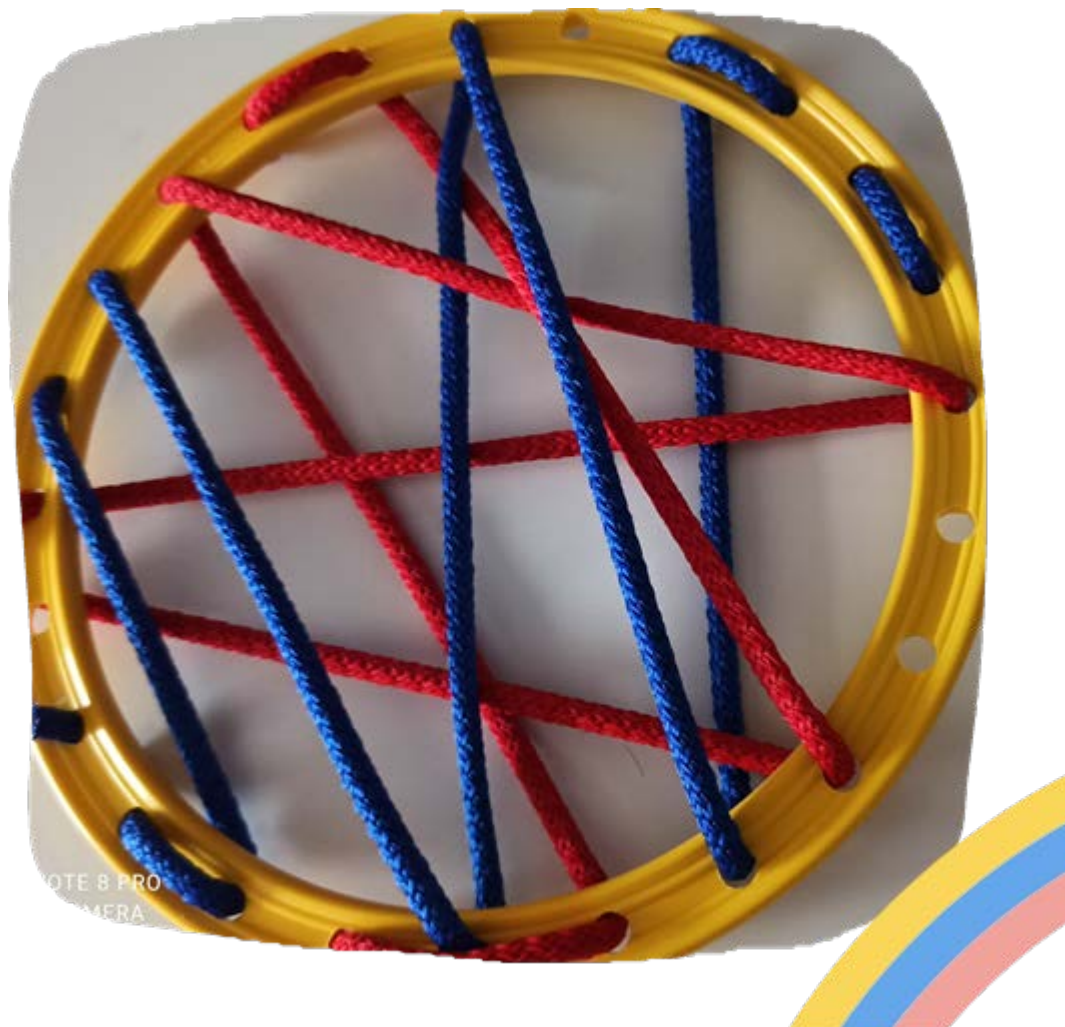
Можно начать с описания собственной ситуации, когда педагог испугался «монстра под кроватью», или обсудить с детьми впечатления после прочтения рассказа, например, «Живая шляпа» Н. Носова, или просмотра мультфильма «Ничуть не страшно». Дети сами могут начать разговор на тему страхов, главное, поддержать дискуссию и обдумать вместе с ними варианты их преодоления.

Одним из вариантов преодоления может стать ловец силы «**Щит рыцаря**» Он будет ловить и задерживать силу, а страхи прогонять.

Оборудование: кольца-пяльца с отверстиями по диаметру, шнурки, стикеры или стираемые маркеры для облегчения ориентации на круге.

Ловец силы «Щит рыцаря»

Шнурки продеваются в отверстия и формируют заполненное пространство внутри круга по замыслу ребенка. Желательно детям дать свободу в выборе цвета материалов и количестве использованных шнурков.



ВАРИАНТ 2: ЛОВЕЦ СИЛЫ "ЗВЕЗДНЫЙ ЩИТ"

ШАГ 1:
ВОЗЬМИТЕ КОЛЬЦО, ШНУРИ И СТИКЕР

ШАГ 2:
ФОРМИРУЕМ ВЕРХУШКУ ЗВЕЗДЫ. ПРОДЕВАЕМ ШНУР ЧЕРЕЗ ВЫБРАННОЕ ОТВЕРСТИЕ

ШАГ 3:
НА ОТВЕРСТИЕ С ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТОРОНЫ НАКЛЕИВАЕМ СТИКЕР. ПОДСЧИТАЕМ ПУСТЫЕ ОТВЕРСТИЯ С ОБЕИХ СТОРОН ОТ СТИКЕРА (11 ШТУК.)

ШАГ 4:
ПРАВЫЙ КОНЕЦ ШНУРА ВСТАВИМ В ТРЕТЬЕ ОТВЕРСТИЕ СПРАВА ОТ СТИКЕРА. ПОДЪИМЕМ ЛЕВЫЙ КОНЕЦ ШНУРА ТАК, ЧТОБЫ С ПРОТИВОВОЛОЖНОЙ СТОРОНЫ ОСТАВАЛОСЬ СВОБОДНЫМ ПРИМЕРНО 2 СМ ШНУРА

ШАГ 5:
ВСТАВЛЯЕМ ПРАВЫЙ КОРОТКИЙ КОНЕЦ ШНУРА В СЛЕДУЮЩЕЕ ОТВЕРСТИЕ СПРАВА ("ПРЯЧЕМ" ХВОСТИК И ФИКСИРУЕМ ШНУР)

ШАГ 6:
ШНУР СЛЕВА ВСТАВЛЯЕМ В ТРЕТЬЕ ОТВЕРСТИЕ СЛЕВА ОТ СТИКЕРА. ФОРМИРУЕМ ЛЕВЫЙ НИЖНИЙ ЛУЧ ЗВЕЗДЫ.

ШАГ 7:
ОТСЧИТЫВАЕМ ОТ ВЕРХУШКИ ЗВЕЗДЫ ВПРАВО ВНИЗ ЧЕТЫРЕ ОТВЕРСТИЯ, В ПЯТОЕ ВСТАВЛЯЕМ ШНУР, ФОРМИРУЯ ПРАВЫЙ ЛУЧ ЗВЕЗДЫ

ШАГ 8:
ОТСЧИТЫВАЕМ ОТ ВЕРХУШКИ ЗВЕЗДЫ ВЛЕВО ВНИЗ ЧЕТЫРЕ ОТВЕРСТИЯ И В ПЯТОЕ ВСТАВЛЯЕМ ШНУР, ФОРМИРУЕМ ЛЕВЫЙ ЛУЧ ЗВЕЗДЫ

ШАГ 9:
ОТСЧИТЫВАЕМ ОТ СТИКЕРА ВТОРОЕ ОТВЕРСТИЕ И ВСТАВЛЯЕМ В НЕГО ШНУР. ФОРМИРУЕМ ПРАВЫЙ НИЖНИЙ ЛУЧ ЗВЕЗДЫ.

ШАГ 10:
В ОТВЕРСТИЕ РЯДОМ СЛЕВА ОТ СТИКЕРА ВЫТЯГИВАЕМ ШНУР

ШАГ 11:
ПРЯЧЕМ ОСТАТОК ШНУРА В СВОБОДНОЕ ОТВЕРСТИЕ РЯДОМ.

Ловец силы «Миром правит красота»

Оборудование: Крабли-обручи, разноцветные узкие атласные ленты, пряжа, бусины и пуговицы, пластиковые иглы.

Чтобы победить всех чудовищ, нужно усилить ловца атрибутами красоты и творчества. Они помогут стать монстрам красивыми и счастливыми. А параллельно рука ребенка тренирует зрительный праксис, мелкую моторику и получает новые сенсорные навыки. Каждый может дать волю своей фантазии и воображению. Пусть дети сами выберут цвет и размер бусин, пуговиц, лент и пряжи.



Ловец силы «Карусель сладостей»

Оборудование: Крабли-обручи, "разрешенные в детском саду" сладости в упаковке, веревочки-крепления для них (у меня это упаковочная бумажная лента).

А что, если монстрам не хватает радостей и сладостей? Можно же угостить их, чтобы раскрасить жизнь карамельками и баранками. А может это будут те сладости, которые, как лекарства от страха, придадут сил и уверенности, которых не хватает в борьбе с чудищами?

Здесь опять очень важно обсудить, что важно детям, и отталкиваться от их варианта, чем может помочь "Карусель сладостей".

Закрепите веревочки на кольце. Пусть дети привязывают карамельки удобным им способом.

