

Мастер-класс по развитию произвольной регуляции поведения у детей 2-4 лет на основе упражнений с водой



Педагог-психолог
МБУ детский сад
№ 73 «Дельфин»
Панченко
Елена Борисовна

Просмотр видеоролика с опытом работы по программе

Программа формирования элементов произвольной регуляции поведения у детей 2-4 лет на основе упражнений с водой



Творческое задание № 1

«Составление технологической карты»

Задание: составить упрощенный вариант технологической карты занятия с водой по предлагаемой форме. Для этого необходимо, имея заданного персонажа и примерный перечень оборудования, опираясь на список упражнений с водой по Монтессори, придумать сюжет занятия с мотивацией и кратко описать.

Творческое задание № 1

«Составление технологической карты»

Персонажи

Оборудование



Творческое задание № 1

«Составление технологической карты»

Несмотря на то, что идея игр с водой является заимствованной, в отличие от предложенных по методике Монтессори упражнений, все занятия в нашей коррекционно-развивающей программе сюжетные и имеют 3 части:

1. Встреча персонажа и создание мотива.
2. Практическая деятельность, которая заключается в помощи персонажу.
3. Анализ результатов, где персонаж благодарит за помощь каждого ребенка

Эти три этапа занятия мы и заложили в предлагаемый шаблон технологической карты

Творческое задание № 1

«Составление технологической карты»

Тематический план Программы коррекционно-развивающей работы с детьми младшего дошкольного возраста «Развитие элементов произвольной регуляции поведения на основе упражнений с водой».

№	Название занятия	Мотивация	Название упражнения по Монтессори, взятого за основу	Оборудование	Примечание
1.	Перекладывание крышек	Помочь разноцветным мишуткам построить домик из крышечек соответствующего цвета.	Перекладывание шариков	Общая большая емкость с водой(таз), ситечко на каждого ребенка, 40 разноцветных крышек от пластиковых бутылок(по 10 на каждый основной цвет), мишутки 4-х основных цветов, губки.	<u>диагностическое</u> <u>занятие</u>
2.	Переливание воды с помощью ложечки	1 вариант: Спасти морских животных, заполнив их аквариум водой. 2 вариант: Научить утят плавать		Персональные миски у каждого ребенка, набор резиновых морских животных(1 вариант), набор резиновый Утка с утятами (2 вариант), ложечки, общая емкость с водой, тряпки для удаления пролитой воды.	2 варианта
3.	Водяная мельница	Помочь зайке полить огород	Водяная мельница	Таз, в котором стоит игрушечная водяная мельница с водоотводом, поддон с <u>посаженными</u> зеленью или луком (можно использовать «огород на окне»), салфетка для удаления пролитой воды.	

Творческое задание № 1

«Составление технологической карты»

ФОРМА ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ КАРТЫ

Персонаж _____ Сюжет _____

Название занятия _____

№	Этап занятия	Содержание деятельности с детьми по сюжету	Название упражнения по Монтессори, взятого за основу	Оборудование	Примечание
1.	Встреча персонажа и создание мотива.				
2.	Практическая деятельность, помощь персонажу.				
3.	Анализ результатов, персонаж благодарит за помощь каждого ребенка.				

Творческое задание № 1

«Составление технологической карты»

Презентация своих
технологических карт



Творческое задание № 2

«Придумываем название для программы»

Задание: опираясь на суть программы, ее направленность, содержание и задачи придумать лаконичное название для программы по развитию элементов произвольной регуляции поведения у детей младшего дошкольного возраста на основе упражнений с водой. Предлагаем использовать «Синектику» как технику развития креативного мышления.

Творческое задание № 2

«Придумываем название для программы»

Синектика – метод аналогий, креативная техника для активации творческого мышления и преодоления шаблонов.

При символической аналогии необходимо всю вашу креативную задачу свести к короткому выражению или символу, отражающему суть вашей проблемы. Это могут быть некие **образы, знаки, метафоры**. Главное очень четко и лаконично выразить суть разрабатываемой задачи. Самый простые примеры: мороженное – сладкий лед, или название блога по развитию творческого мышления – «креативный мозг».

Творческое задание № 2

«Придумываем название для программы»

Параметры, которые нужно заложить в название программы:

- регуляция
- сенсорика
- терапия
- малыши
- вода

Названием может быть

образ

устойчивое выражение

метафора

Благодарим за сотрудничество!

