**Мастер-класс для педагогов ДОУ *«Приемы использования пособия «Волшебный экран. Рисуем цепочками» в практике педагога ДОУ».***

Цель: создание условий для профессионального самосовершенствования педагогов и формирования у них индивидуального стиля творческой педагогической деятельности через показ приемов работы с конструктором «Волшебный экран».

Задачи:

* Познакомить участников мастер-класса с набором «Волшебный экран. Рисуем цепочками» и его возможностями.
* Показать приемы использования набора в работе с детьми дошкольного возраста.
* Провести с участниками мастер-класса фрагмент занятия с использованием конструктора.

Результаты:

* Расширение педагогического опыта через представление набора «Волшебный экран. Рисуем цепочками», стимулирование творческой активности педагогов.
* Ознакомление с развивающими, диагностическими и коррекционными возможностями конструктора.
* Создание педагогами своей собственной композиции на магнитном экране и закрепление полученного опыта.

«Волшебный экран» - уникальная авторская разработка психолога Павла Грецова, имеющая патентную защиту. Этот набор, состоящий из магнитного полотна в раме, металлических цепочек и разнообразных мелких предметов для моделирования, первоначально нашел свое применение в среде практических психологов для исследования и коррекции внутреннего состояния человека и использовался в работе с подростками и взрослыми. Однако сразу же стало понятно, что этот конструктор, благодаря неструктурированному материалу, может стать отличным инструментом в руках каждого творческого педагога и обогатить его работу с детьми разного возраста. Неслучайно набор «Волшебный экран. Рисуем цепочками» стал победителем всероссийского конкурса "Инновационная игрушка 2010".

**Комплектность проективного конструктора**

1. Магнитное полотно в раме.
2. Предметы для моделирования: металлические цепочки, мелкие фигурки разной формы и цвета.
3. Футляр для хранения предметов для моделирования.
4. Комплект съемных цветных листов для создания фона моделируемой картины.
5. Цветной картон и кусочек магнитной ленты для самостоятельного изготовления фигур для моделирования.

Преимущество «Волшебного экрана» в том, что передвигая цепочки и другие элементы конструктора, можно моделировать практически любые сюжеты и образы. Это роднит данную методику с приемами арт-терапии, песочной терапии, является прекрасным инструментом для развития визуального восприятия, воображения, мелкой моторики, стимулирования нестандартного мышления, высвобождения ресурсов для творческого решения проблем и эмоциональной разгрузки.

Уникальное соотношение качеств магнита и цепочки дает возможность многократно менять формы, размер созданных образов, легко исправлять «недостатки» и неточности (в отличие, например, от обычных рисунков). Сменный цветной фон расширяет возможности «автора" в выражении своего настроения. Именно поэтому «Волшебный экран» хорошо зарекомендовал себя в изучении и коррекции эмоциональной сферы детей и взрослых.

Особенности стимульного материала позволяет легко преобразовывать изображение, а это особенно важно в работе со страхами. В процессе этой работы ребенку предлагается нарисовать собственный страх и легко превратить его в смешное или красивое изображение. Как правило, такое упражнение снижает выраженность страхов. Возможность легко разрушить и восстановить картинку можно использовать при работе с агрессией, гневом, тревогой для гармонизации эмоционального состояния. Создание легко трансформирующихся изображений снижает страх оценки и неправильного действия, как у детей, так и у взрослых.

Манипулирование мелкими деталями при создании изображения позволяет ребенку отрабатывать точные дифференцированные движения (мелкую моторику), что так важно для детей дошкольного возраста. При играх с конструктором ребенок постоянно работает обеими руками, в которых у него оказываются разные интересные нестандартные предметы. Известно, что это способствует активизации межполушарного взаимодействия мозга.

Таким образом, набор «Волшебный экран» является прекрасным средством, позволяющим в увлекательной игровой форме решать множество практических задач, актуальных для развития детей разного возраста:

* развитие мелкой моторики, тренировка тонких и сложных движений кисти руки (наиболее актуально в дошкольном возрасте!),
* развитие познавательных процессов: произвольного внимания, памяти, мышления,
* развитие пространственного мышления и воображения,
* развитие речевых способностей, навыка составления рассказа,
* развитие волевых качеств,
* формирование навыков самопрезентации,
* развитие творческой активности, нестандартного мышления,
* гармонизация эмоционального состояния, коррекция страхов, тревоги, агрессивности (актуально в любом возрасте!).

Спектр направлений работы с проективным конструктором «Волшебный экран» может быть легко расширен, исходя из потребностей специалистов, использующих его в своей практике. Богатые возможности использования данной методики обеспечиваются:

* широким возрастным диапазоном применения;
* низкой чувствительностью методики к образовательному уровню обследуемого;
* высокой эргономичностью и полифункциональностью стимульного материала;
* легкой трансформацией создаваемой композиции;
* оригинальностью и занимательностью стимульного материала;
* применением как в диагностической, так и в коррекционно-развивающей и консультативной практике.

**О системе занятий с использованием конструктора «Волшебный экран. Рисуем цепочками».**

Возраст, с которого рекомендуется использовать набор с цепочками в занятиях с детьми – от 4-х лет. Применение конструктора «Волшебный экран» возможно как в индивидуальных занятиях (например, с логопедом или психологом), так и в групповых развивающих занятиях воспитателя с детьми. Групповые занятия, особенно создание совместных композиций в паре, способствует развитию навыков конструктивного межличностного взаимодействия и сотрудничества, осознанию смысла понятий «правила» и «границы», принятию групповых норм поведения в процессе достижения результата. Для детей постарше рисование цепочками не только открывает уникальные возможности самопознания, но и позволяет внести позитивные изменения в собственный внутренний мир.

Если говорить о месте данного пособия в системе занятий с детьми, то это будет зависеть от задач, которые ставит педагог, от его собственного воображения и заинтересованности в применении этого материала. Например, «Волшебный экран», наряду с другим более традиционным оборудованием, может стать дополнительным средством в любых коррекционно-развивающих программах, направленных, например, на развитие мелкой моторики. Или занять достойное место в кабинете логопеда и применяться в занятиях по развитию речи. Для психолога «Волшебный экран» может стать дополнительным диагностическим инструментом, так как диагностический потенциал этого конструктора как проективной методики позволяет эффективно использовать его в целях изучения личности.

Очень органичным является применение конструктора для решения задач, связанных с выявлением и развитием креативности. В системе подобных занятий «Волшебный экран» может сыграть «главную партию» и стать основным инструментом (конечно, если не считать самый главный инструмент: личность самого педагога). Наиболее естественным для таких занятий является сказкотерапевтический формат. Структура занятия при этом может быть следующая:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этап | Задачи | Содержание |
| 1. Ориентация | На первом занятии – знакомство. Далее - вспомнить то, что делали в прошлый раз и чему научились. | Ведущий задает детям вопросы: что было в прошлый раз, что они помнят; как им помогло в жизни то, чему они научились в прошлый раз и пр. |
| 2.Ритуал «входа» в занятие | Создать настрой на совместную работу, разделить мир материального и волшебного, творческого | Коллективное упражнение, которое разграничит реальный и сказочный миры. Например, взявшись за руки в кругу все смотрят на свечу; или передают друг другу мячик; или совершается иное “сплачивающее” действие. |
| 3.Расширение | Расширить представления ребенка о чем-либо. Предложить новую информацию в виде сказки или сказочной задачи | Ведущий рассказывает или показывает детям что-то новое. Спрашивает, хотят ли они этому научиться, попробовать, помочь какому-либо существу из рассказа и пр. |
| 4. Закрепление | Приобретение нового опыта, проявление новых качеств личности ребенка | Дети создают свои композиции на магнитном экране. Ведущий наблюдает, оказывает помощь, затем организует презентацию работ, отмечая положительные моменты в работе каждого ребенка (это может касаться как самого «рисунка», так и поведения ребенка на занятии). |
| 5. Интеграция | Обсуждение игрового опыта. Объединение нового опыта с реальной жизнью. | Ведущий обсуждает и анализирует вместе с детьми, в каких ситуациях их жизни они могут использовать тот опыт, что приобрели на занятии. |
| 6. Обобщение | Обобщить приобретенный опыт, связать его с уже имеющимся. | Ведущий подводит итоги занятия. Четко проговаривает последовательность происходившего на занятии, отмечает отдельных детей за их заслуги, подчеркивает значимость приобретенного опыта для повседневной жизни. |
| 7. Ритуал «выхода» из занятия | Закрепить новый опыт, подготовить ребенка к взаимодействию в привычной социальной среде | Это может быть повторение ритуала «входа» в занятие с некоторым дополнением. Ведущий говорит: «Мы берем с собой все важное, что было сегодня с нами, все, чему мы научились».  |

**Варианты игр и инструкций**

1. ***Жила-была линия***… Далее с ней происходят разные события, и ее настроение последовательно меняется на веселое, испуганное, сердитое и спокойное.
2. ***«Загадочный лабиринт»***
3. ***«Угадай, что нарисовано»***
4. ***Сказка о Хранителе Здравия и создание его портрета***
5. ***«Линия превратилась…»***
6. ***Мое любимое животное***
7. ***Рисунок с закрытыми глазами***
8. ***«Новогодняя сказка»***
9. ***Времена года***
10. ***От меньшего к большему***

**Игры в паре с взрослым**

***«Веселые домики».*** Эта игра позволяет ребенку развивать мыслительные способности, научит его классифицировать разные предметы, объединять их по их свойствам в группы. Предложите ребенку собрать в разных домиках детали одной формы, или одного размера, или сделанные из одного материала. Для детей постарше можно усложнить задание и предложить им «сходить в гости». Для этого необходимо выбрать детали из разных домиков, имеющие сходства. Для детей старшего дошкольного возраста эта игра может стать поводом для разговора о дружбе, добрососедских отношениях, о том, что объединяет людей и делает их ближе.

***«Волшебные картинки».*** Эта игра позволяет ребенку развивать внимание и память, а также воображение. В этой игре ребенок и взрослый создают картинку, а потом по очереди изменяют ее, добавляя, убирая или незначительно изменяя конфигурацию деталей. Водящий на время изменения картинки отворачивается или закрывает глаза, а затем определяет как изменилась картинка. Можно поочередно изменять одну и ту же картинку или же создавать для каждого изменения новый рисунок. Для детей младшего дошкольного возраста рекомендуем взрослым изменять картинку сначала самим, чтобы продемонстрировать ребенку, что изменения должны быть незначительными. Кроме развития познавательных процессов данная игра позволяет ребенку усвоить понятие «правила игры», почувствовать себя полноправным ее участником, приносит много удивительных открытий и веселья. Важно попытаться вспомнить первоначальную картинку, обсудить с ребенком изменения в картинке и порадоваться конечному результату.

***«Прятки».*** Эта игра позволяет развивать восприятие, внимание и воображение ребенка. Выложите на экране изображение хорошо знакомого ребенку и узнаваемого предмета (например, яблоко, совочек, елка и т.п.). Далее добавьте к картинке дополнительные детали так, чтобы рисунок угадывался не сразу. Предложите ребенку найти спрятанный предмет. Детям постарше можно предлагать самим создавать картинки со «спрятанными» предметами. Эту игру также хорошо использовать для совместных игр разновозрастных братьев и сестер.

***«Книжка с картинками».*** Для того чтобы развить интерес и любовь ребенка к чтению рекомендуем использовать «Волшебный экран» в процессе совместного чтения книг. В этом случае можно использовать конструктор для создания иллюстраций к читаемой книге. Взрослый и ребенок могут совместно создавать картинки, иллюстрирующие прочитанный фрагмент книги. Легкость трансформации изображения позволит вам «оживить» картинки и приблизиться к созданию мультфильма.

***«Цветные семейки».*** Эта игра учит ребенка распознавать цвета и размеры предметов. Для начала предложите ребенку собрать на экране «семейки» из деталей одного цвета. Постарайтесь, чтобы ребенок собрал как можно больше «семеек» и назвал их цвета. Можно предложить ребенку более сложное задание. В этом случае, ему нужно собрать «семейки» из деталей одного цвета, но разного размера, назвав их роли (например, самые крупные – папа, дедушка, дядя и т.п., следующие по величине – мама, бабушка, тетя и т.п., самые маленькие – дети). Такая игра поможет ребенку не только развивать свои представления о цвете и размере, но и расширять свои представления о семье и ее членах.

После завершения игр с конструктором взрослым следует организовать сбор деталей в определенные ячейки. Это занятие также может быть выполнено в игровой форме. Ребенку можно предложить уложить их спать в разные комнаты, отсортировать их по цвету, форме или размеру, посоревноваться с взрослым в скорости уборки и т.п. Такие действия способствуют формированию у ребенка навыков произвольной саморегуляции, волевых качеств, развитию аккуратности, а также представлений о составляющих процесса (начало, середина, конец) и планирования своих действий.

Большое значение для сохранения физического и психологического здоровья детей имеет активизация их творческого потенциала, создание атмосферы поиска, радости, удовольствия, развитие детской индивидуальности, удовлетворение их индивидуальных потребностей и интересов.

Возможность быть принятым окружающими без всяких условий позволяет ребенку проявлять свою индивидуальность. Повторяющаяся структура занятия помогает детям быстро ориентироваться в новом материале, быть уверенными, создавать образы, творить, помогать другим участникам и радоваться их успехам и удачным находкам

Принципы, которыми я руководствуюсь в работе с детьми:

* Работа педагога - это тоже импровизация. Когда разворачивается творческий процесс, педагог не авторитарный персонаж, он помогает детям раскрыться, создает ситуацию принятия и заинтересованности взрослого в результатах ребенка.
* Ориентация на индивидуальные открытия: дети становятся соучастниками в спонтанных играх с неструктурированным материалом и магнитным экраном.
* Преодоление трудностей. Учиться - делая и играя, познавая мир и самого себя.
* Принцип комплексного развития: каждое занятие способствует реализации потребности детей в игре, общении, познании себя и мира.

В результате этой работы у детей развивается зрительное восприятие, воображение, способность к сосредоточению и точным движениям, реализуются познавательные потребности, преодолевается застенчивость, развивается речевая и общая инициатива, повышается уровень познавательных и творческих способностей.

**Практическое задание**

Многим знаком совет психологов улыбаться себе в зеркало. Еще лучше, если удастся себя рассмешить, подобрав соответствующее выражение лица. Поток положительных эмоций согреет вас изнутри, снимет лишнее напряжение мышц лица и зарядит энергией на ближайшее будущее. В этом же направлении работает игра-антистресс "Нарисуй веселый портрет".

*Инструкция:* Сделайте паузу в вашей деятельности (1-2 минуты), нарисуйте цепочками портрет. Если созданный персонаж не вызывает у вас улыбки, попробуйте изменить выражение его лица, переместив элементы на магнитном поле игры. Если вы улыбнулись, рассмеялись или почувствовали симпатию к вашему персонажу, значит цель короткой паузы достигнута. Попробуйте перенести возникшие положительные эмоции с игры в окружающее пространство и вскоре вы непременно почувствуете, что мир возвращает вам вашу улыбку с процентами!

**Рефлексия**

1. Как вы чувствовали себя в позиции обучающихся?

2. Какие в связи с этим открытия, выводы для себя вы сделали?

3. Возник ли у вас интерес к использованию конструктора «Волшебный экран» в своей педагогической практике? Какие появились идеи по его использованию?