**Паспорт авторского пособия**

**«Командный нейротренажер «Когнитивитиборд»»**

****

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Критерий:** | **Описание:** |
|  | Название | **«Командный нейротренажер «Когнитивитиборд»»** |
|  | Автор | Зайнутдинова Аделя Рамилевна  |
|  | Должность  | Педагог-психолог |
|  | Наименование образовательной организации | Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение «Агрызская школа-интернат для детей с ограниченными возможностями здоровья» |
|  | Актуальность и практическая значимость  | У 25-30 % детей встречается хотя бы одно из нарушений работы мозжечка, примерно в половине случаев эти нарушения сохраняются во взрослом возрасте.В настоящее время остро стоит проблема снижения уровня речевого, интеллектуального и физического развития детей. В результате диагностических исследований было отмечено, что у большинства детей с ограниченными возможностями здоровья одновременно наблюдается соматическая слабость, замедленное развитие моторных функций речи и отставание в двигательной и познавательной сферах. С целью развития зрительного и слухового восприятия, зрительно-моторной координации, стимуляции интеллектуального развития, общей и мелкой моторики, повышения устойчивости внимания, концентрации, равновесия и стимуляции работы мозжечка мной разработан тренажер мозжечковой стимуляции, который способствует физическому и умственному развитию детей с первых лет жизни.Применение нейротренажера в рамках дидактического пособия способствует формированию высших психических функций.Нейротренажер оказывает содействие в решении проблемы разрозненности детского коллектива, служит подспорьем в его сплочении. Использование нейротренажера «Когнитивитиборд» в качестве командного развивает дух единства у детей, умение договариваться и работать в команде для достижения общей цели, оказывает содействие в формировании толерантного отношения детей друг к другу. |
|  | Для какого возраста предназначен | Предназначен для любого возраста (от 3 лет) |
|  | Адресаты | Педагоги - психологиУчителя - дефектологиУчителя - логопедыУчителя - предметникиВоспитатели школ и ДОУ |
|  | Цель: | Коррекция имеющихся нарушений посредством мозжечковой стимуляции мозга, развитие высших психических функций. |
|  | Задачи: | * Гармонизация работы обоих полушарий мозга;
* Активизация навыков концентрации внимания;
* Улучшение восприятия;
* Мозжечковая стимуляция мозга;
* Снижение эмоционального напряжения;
* Формирование высших психических функций;
* Совершенствование коммуникативных навыков;
* Коррекция адаптивности (быстроты и гибкости переключения);
* Развитие сплоченности, духа единства, умения работать в одной команде для достижения общей цели.
 |
|  | Описание пособия | Пособие выполнено из фанеры, толщиной 1 см. Древесина обработана специальной пропиткой, сохраняющей ее свойства. Тренажер выполнен в виде плоскостного круга. По периметру круга высверлены отверстия, в которые ввязаны отрезки шнура голубого с красными вкраплениями цвета, длиной 70 см. Станком для профессиональной лазерной резки на поверхности круга вырезаны бороздки глубиной 7 мм. По бороздкам свободно перемещается стеклянный или металлический шар диаметром 1 см. Между отверстиями, в которые ввязаны шнуры, расположены пластиковые прозрачные карманы в количестве 8 шт. |
|  | Дополнительное оборудование | Ламинированные карточки с условными обозначениями, пиктограммами, изображениями предметов, людей, явлений живой и неживой природы, сюжетных картинок, цифрами, буквами, эмоциями и др.  |
|  | Принципы использования: | * **Безопасность:**
* выполнено из материала, который можно легко обрабатывать хлорсодержащими средствами;
* имеет сравнительно легкий вес, не несет опасности травмирования;
* гладкое, не имеет острых углов, щелей и стыков;
* имеет нейтральный, древесный цвет, не вызывает раздражения.
* **Многофункциональность:**
* выполняет функции дидактического пособия;
* выполняет функции нейротренажера.
* **Мобильность:**
* в пластиковых кармашках, расположенных на поверхности пособия могут быть размещены ламинированные карточки с условными обозначениями, пиктограммами, изображениями предметов, людей, явлений живой и неживой природы, сюжетных картинок, цифрами, буквами, эмоциями и др., с помощью которых определяется характер и цель дидактической, подвижной игр или нейроигры;
* пособие можно использовать в простом, среднем и сложном вариантах. Простой вариант - пособие расположено на столе. За борт пособия учащиеся держатся в среднем варианте сложности игры. Сложный вариант – дети держат тренажер за шнуры.
* **Соответствие:**
* соответствует возрастным особенностям детей;
* соответствует особым образовательным потребностям учащихся школы- интернат 8 вида.
 |
|  | Формы работы: | * Индивидуальная
* Подгрупповая
* Групповая
 |
|  | Ожидаемые результаты: | * Благоприятный психо -эмоциональный климат в среде учащихся;
* Улучшение зрительного и слухового восприятия, зрительно-моторной координации;
* Повышение уровня общеинтеллектуальных умений и навыков;
* Развитие общей и мелкой моторики;
* повышения устойчивости внимания, концентрации.
 |

**Варианты использования пособия**

* **Дидактическая игра «Расскажи историю»**

**Цель:** формировать навыки речевого общения, навыки самостоятельного высказывания, развивать речевое творчество, навыки сотрудничества, взаимодействия и самостоятельности.

**Ход игры:** в кармашках игрового поля – карточки с изображениями различных предметов, животных, явлений природы. Играющие перекатывают шарик по бороздкам от одного изображения к другому. Ориентируюсь на выпавшую карточку первый игрок составляет предложение. Второй игрок составляет следующее предложение, связанное по смыслу с первым, ориентируюсь на выпавшую ему карточку. Все игроки участвуют в составлении одного общего рассказа.

* **Дидактическая игра «Составь словечко»**

**Цель:** развивать умение составлять из букв слова, развивать зрительное восприятие, внимание, навыки чтения.

|  |  |
| --- | --- |
| **C:\Users\ALMA\Desktop\qLIc_xyZcl0.jpg** | **Ход игры:** в кармашках игрового поля – буквы. Перекатывая шар по бороздкам, играющие составляют слова из предложенных букв. Игра проводится на время. Для контроля времени используются песочные часы. |

* **Авторская нейроигра «Освободим пленника»**

**Цель:** развивать концентрацию внимания, зрительно-моторную координацию, пространственную ориентацию.

|  |  |
| --- | --- |
| C:\Users\ALMA\Desktop\5CMf7kSvKiI.jpg | **Ход игры:** в кармашках игрового поля – стрелки, указывающие в разных направлениях и цифры, обозначающие, сколько шагов должен сделать пленник. Пленник – один из участников фокус-группы, двигается по игровому полю на полу, в соответствии с выпавшими на «Когнитивитиборде» условными обозначениями. Игра начинается снова, как только игрок – пленник выйдет за границы поля. |

* **Дидактическая игра «Собери радугу»**

**Цель:** продолжать формировать знания о последовательности цветов радужного спектра.

|  |  |
| --- | --- |
| C:\Users\ALMA\Desktop\MkFXMysdz3o.jpg | **Ход игры:** в кармашках игрового поля – карточки с цветами радужного спектра. Нужно собрать последовательность цветов радужного спектра, перекатывая шарик по бороздкам тренажера. |

* **Дидактическая игра «Угадай эмоцию»**

**Цель:** формировать умение распознавать схематичное изображение эмоций и уметь передать их с помощью средств невербального общения.

**Ход игры:** в кармашках игрового поля – карточки с изображением эмоций (смайлики). Перекатывая шар по бороздкам, играющие узнают выпавшую эмоцию, передают ее с помощью средств невербального общения.

* **Дидактическая игра «Кто это и чем питается?»**

**Цель:** закреплять знания детей о пищевых предпочтениях насекомых, птиц, животных.

**Ход игры:** в кармашках игрового поля – карточки с изображениями насекомых, птиц, животных. Перекатывая шар по бороздкам, играющие узнают изображение на выпавшей карточке, называют чем питается выпавшее существо.

* **Дидактическая игра «Кто это и где живет?»**

**Цель:** закреплять знания детей о месте обитания и названиях жилищ насекомых, птиц, животных.

**Ход игры:** в кармашках игрового поля – карточки с изображениями насекомых, птиц, животных. Перекатывая шар по бороздкам, играющие узнают изображение на выпавшей карточке, называют место обитания и жилище выпавшего существа.

* **Авторская нейроигра «Мой портрет и твой портрет»**

**Цель:** развивать навыки сотрудничества, взаимодействия.

|  |  |
| --- | --- |
| C:\Users\ALMA\Desktop\gy3OxA716-A.jpgC:\Users\ALMA\Desktop\lOhknTxYKBI.jpg | **Ход игры:** в кармашках игрового поля – карточки с изображениями частей головы и лица. Один участник команды зарисовывает выпавшие на тренажере части на заранее приготовленном листе, закрепленном на планшете. Задача играющих безошибочно собрать все необходимые для портрета части, перекатывая шарик из бороздки в бороздку. |

* **Дидактическая игра «Сосчитай-ка»**

**Цель:** закрепление количественного счета, умения соотносить количество предметов с цифрой, развитие логического мышления, внимания, речи детей.

В игре может быть задействована мультимедийная презентация, на слайдах которой – математические задачи.

|  |  |
| --- | --- |
| C:\Users\ALMA\Desktop\VjAev0S-u58.jpgC:\Users\ALMA\Desktop\1RPaVBQsGrY.jpg | **Ход игры:** в кармашках игрового поля – карточки с цифрами. Играющие решают математические задачи, правильный ответ отмечают, перекатывая шарик по бороздкам. |