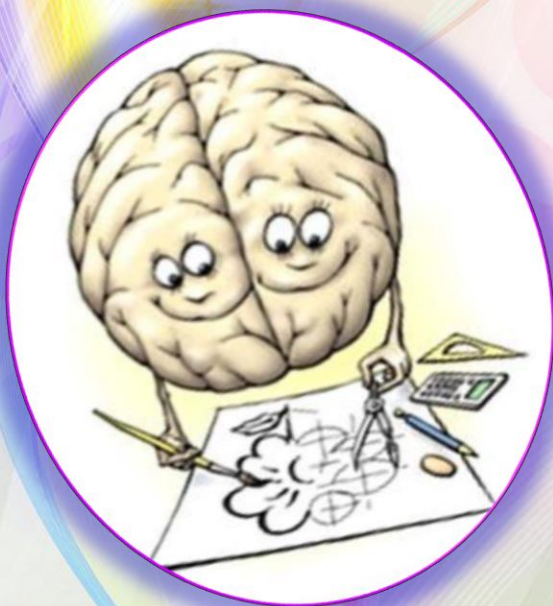


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ "ДЕТСКИЙ САД
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕГО ВИДА "АЛЕНЬКИЙ ЦВЕТОЧЕК"

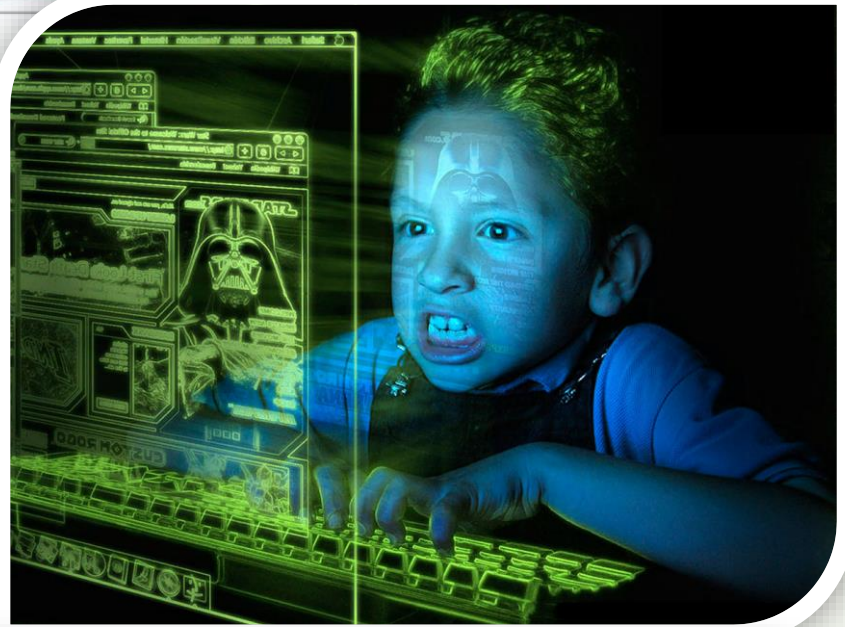
Нейротехнологии в работе воспитателя дошкольной организации



Подготовила:
Новицкая О.В.
Старший воспитатель

с. Перегрёбное
2022





Влияние игровой деятельности на дошкольников:

- ✓ интеллектуальное развитие;
- ✓ психическое развитие;
- ✓ нравственно - волевое развитие.



Нейротехнологии – технологии, которые используют или помогают понять работу мозга, мыслительные процессы, высшую нервную деятельность, в том числе технологии по усилению, улучшению работы мозга и психической деятельности.

Нейропсихологические технологии:

- ✓ нейробика,
- ✓ брейн- финес для мозга;
- ✓ биоэнергопластика.

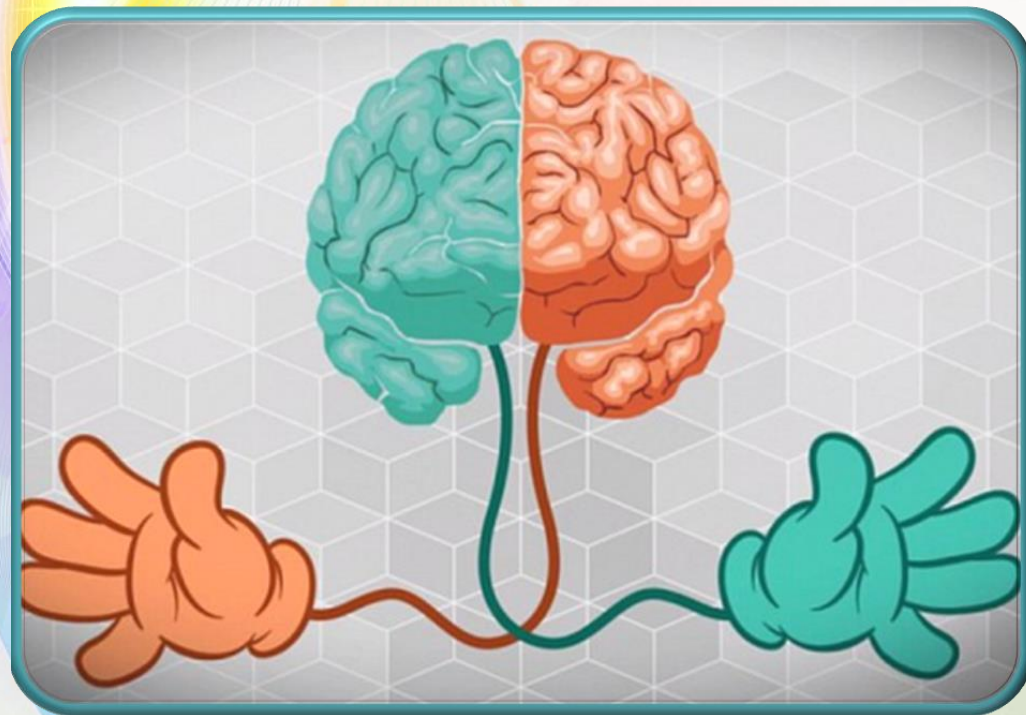
Кинезиология - наука о развитии умственных способностей и физического здоровья через определенные двигательные упражнения.



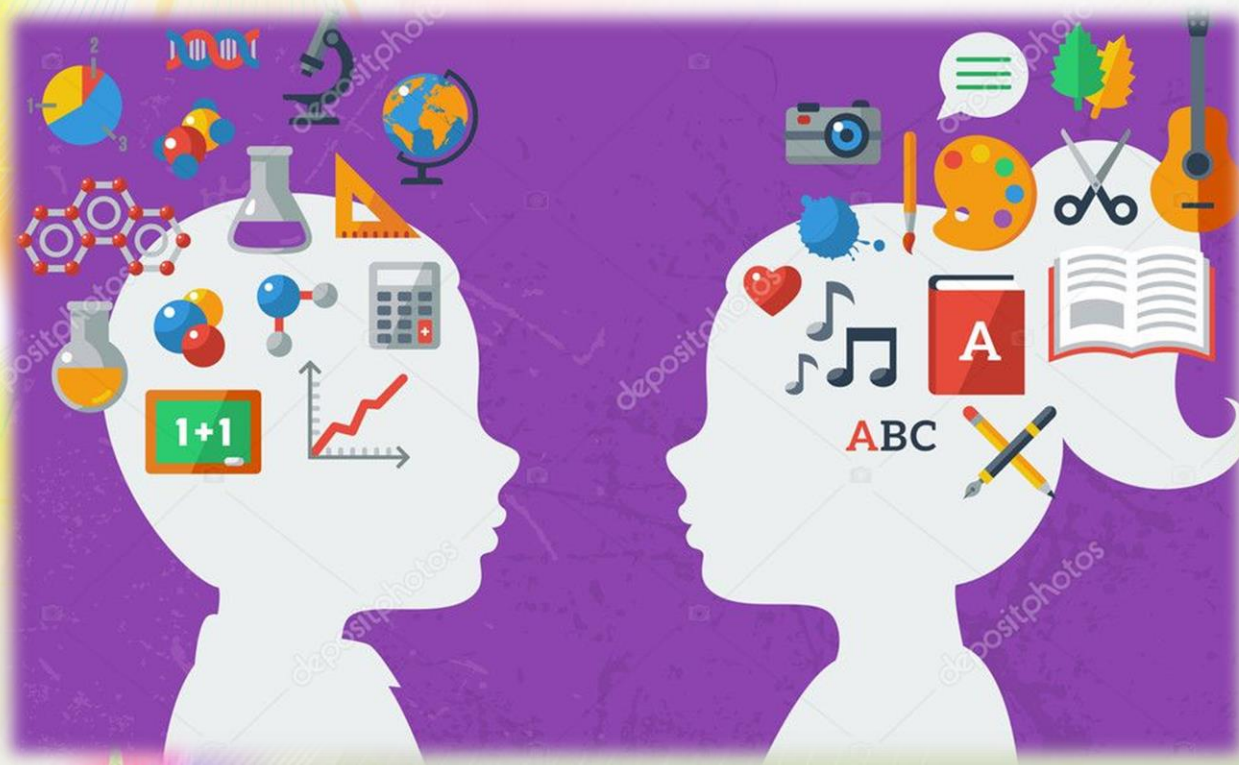
Игры на развитие межполушарного взаимодействия

«Развитие функций обеих рук и связанное с этим формирование речевых «центров» в обоих полушариях даёт человеку преимущество в интеллектуальном развитии»

И.П. Павлов



Межполушарные связи позволяют передавать сигналы и взаимодействовать обеим половинкам мозга. Отсутствие слаженности в работе обеих полушарий – основная причина трудностей в обучении и адаптации.



Кизенеологические упражнения

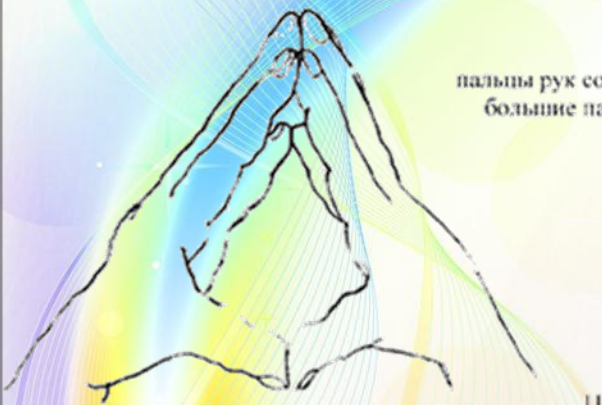
Комплекс движений, позволяющий активизировать межполушарное взаимодействие, развивать комиссуры (нервные волокна, осуществляющие взаимодействие между полушариями) как межполушарные интеграторы, через которые полушария обмениваются информацией, происходит синхронизация работы полушарий.

«Кулак –ребро –ладонь»

Три положения на плоскости стола, последовательно сменяют друг друга. Ладонь на плоскости, сжатая в кулак ладонь, ладонь ребром на плоскости стола, распрямленная ладонь на плоскости стола. Выполняется сначала правой рукой, потом –левой, затем двумя руками вместе по 8-10 раз.



Упражнение: «Дом-ёжик-замок»



Дом.
пальцы рук соединить под углом,
большие пальцы соединить.

Ёжик.
Поставить ладони под углом
друг к другу. Расположить
пальцы одной руки между
пальцами другой.



Замок.
Ладони прижать друг к другу.
Пальцы переплести.



Курс межполушарное развитие (15 дней)

день 2

1. Тонус и релаксация

(Проведите упражнение в начале вашего занятия, а затем повторите после выполнения упражнений для развития мелкой моторики рук).

«Яблоки в саду»

Ребенок представляет, что он находится в саду и пытается сорвать красивое яблоко. Для этого он максимально вытягивает руки, когда "рвет" яблоко, делает резкий вдох и, нагибаясь до пола, кладет яблоко в корзину. Руки использовать по очереди, затем вместе.

2. Дыхательное упражнение

«Задуть свечу»

Ребенок представляет, что перед ним стоит 5 свечек.

Ему нужно задуть сначала большой струей воздуха одну свечу, затем этот же объем воздуха распределить на 5 равных частей, чтобы задуть все.

«Ветер»

Глубокий вдох через нос (грудь и плечи не двигаются, вдох делается животом). На медленном выдохе пальцем или всей ладонью прервать воздушную струю, так, чтобы получился «звук ветра».

3. Глазодвигательное упражнение

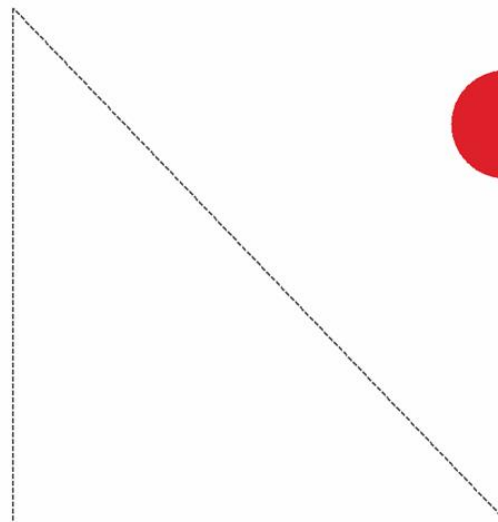
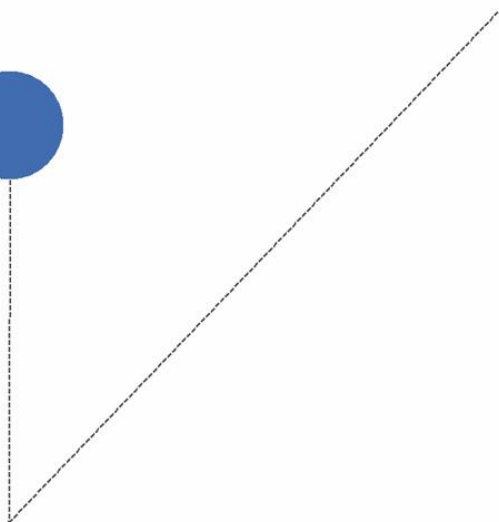
«Горизонтальная восьмерка»

Ребенок вытягивает перед собой правую руку на уровне глаз, пальцы сжать в кулак, средний и указательный пальцы вытянуты. Малыш рисует в воздухе горизонтальную восьмерку как можно большего размера. Рисовать необходимо с центра и следить глазами за кончиками пальцев, не поворачивая головы. Упражнение необходимо повторить, только теперь рисует левая рука.

4. Упражнения для развития мелкой моторики рук

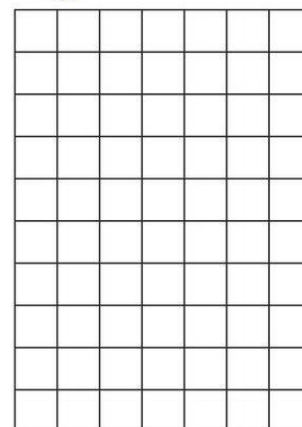
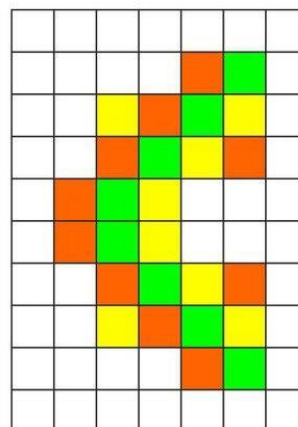
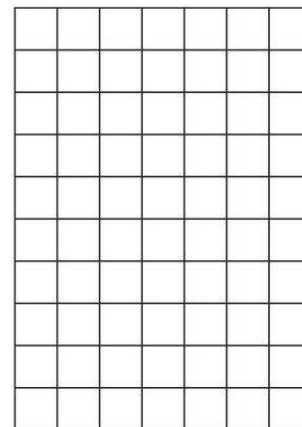
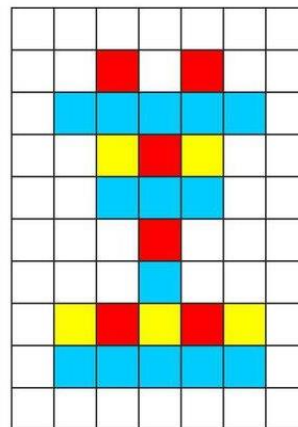
Пока бабушка вязала шарф, котята играли с клубками ниток, клубки укатились слишком далеко.

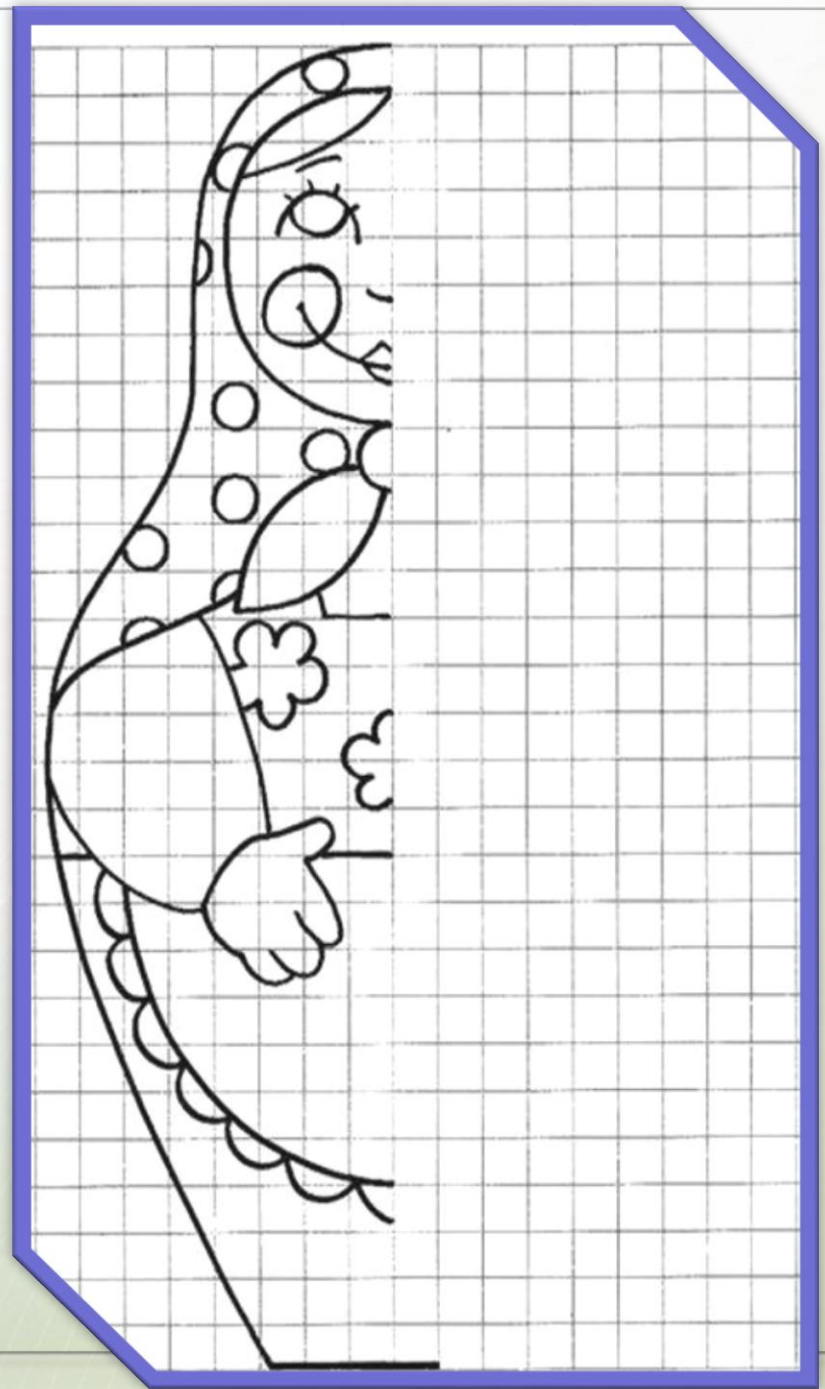
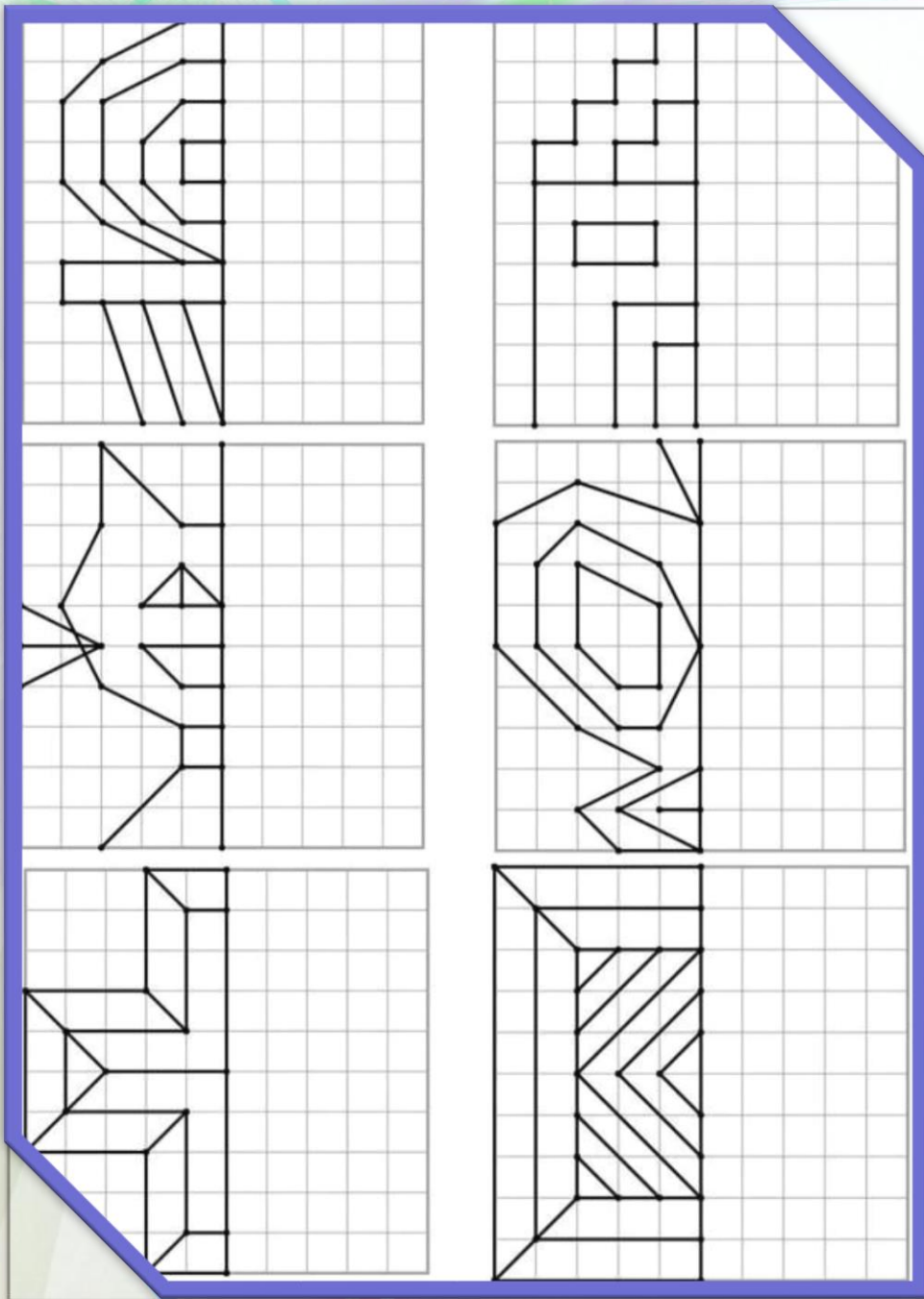
Помоги котяткам вернуть их на место. Двигаясь одновременно двумя руками, докати их до бабушки



Перед началом занятия вырежьте фигурки клубков

Зеркальное рисование





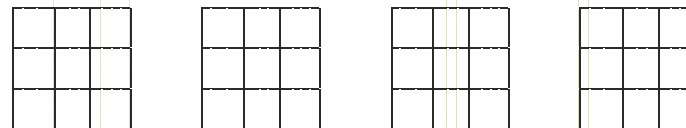
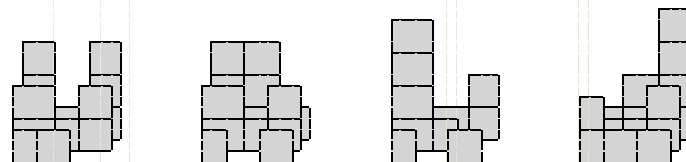
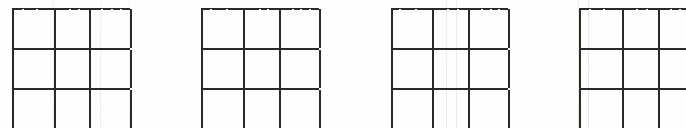
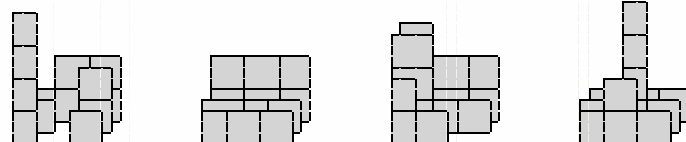
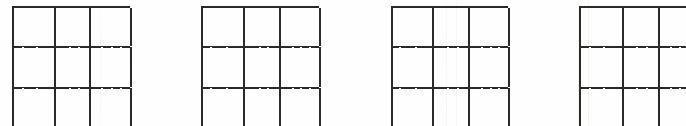
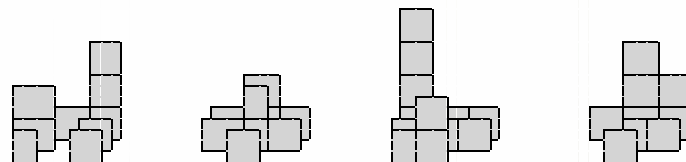
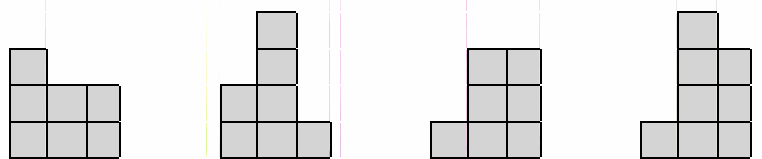
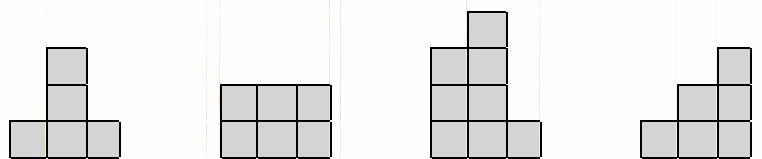
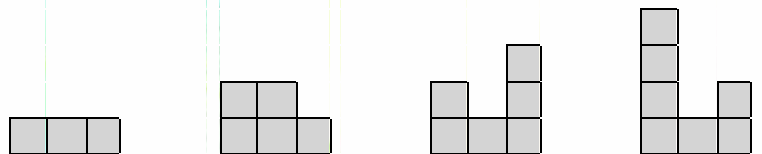
Логические игры.

Сделай строительный план здания из кубиков.
Запиши в каждой клеточке, сколько кубиков должно быть над этой клеткой.
Проверь себя, построив башню по своему плану.

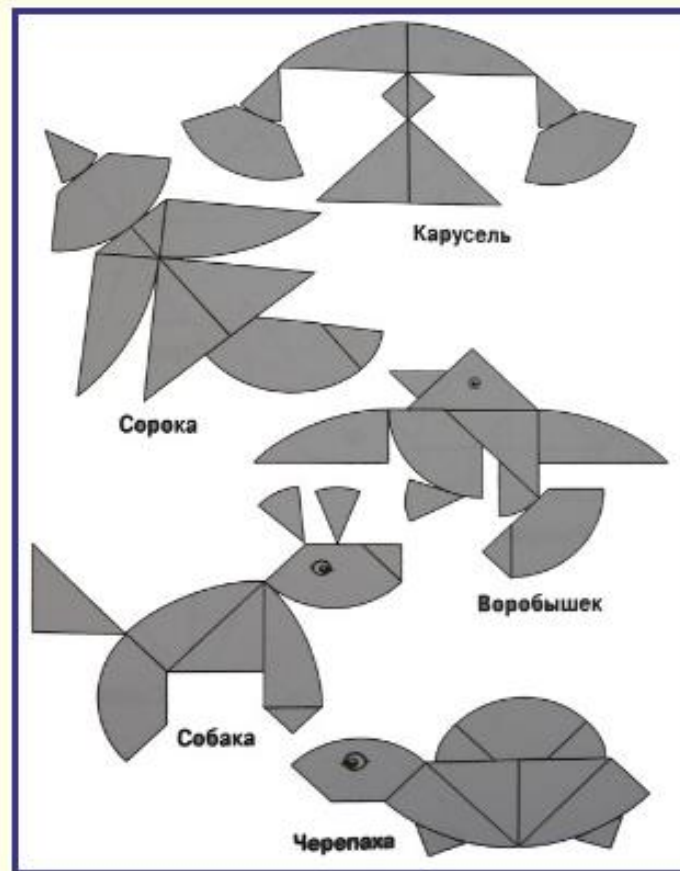
Уровень 1

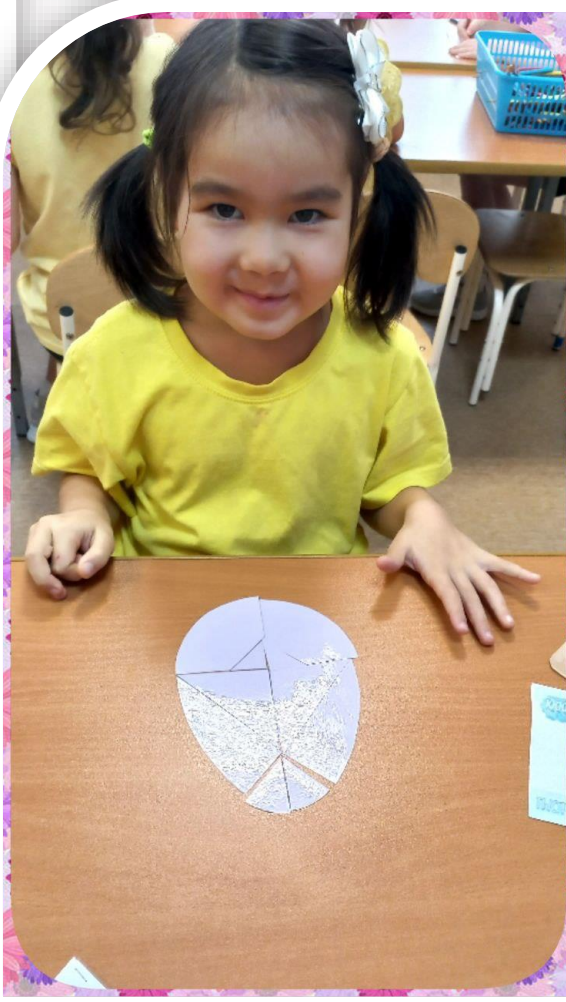
Сделай строительный план здания из кубиков.
Запиши в каждой клеточке, сколько кубиков должно быть над этой клеткой.
Проверь себя, построив башню по своему плану.

Уровень 3



Колумбово яйцо





Занимательные задачи

Задача на развитие логического мышления у детей старшего и подготовительного к школе возраста. Для развития логического мышления необходимо особенно умело и вовремя использовать детское воображение.

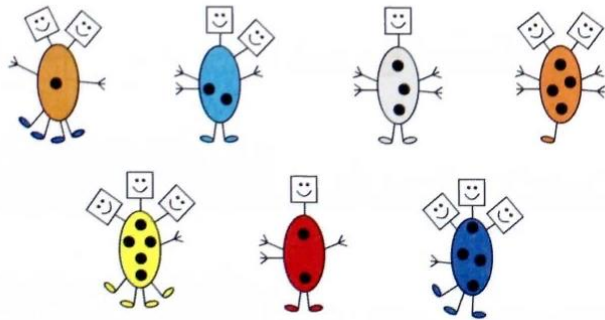
Ленту разрезали в пяти местах.
Сколько кусочков ленты появилось?



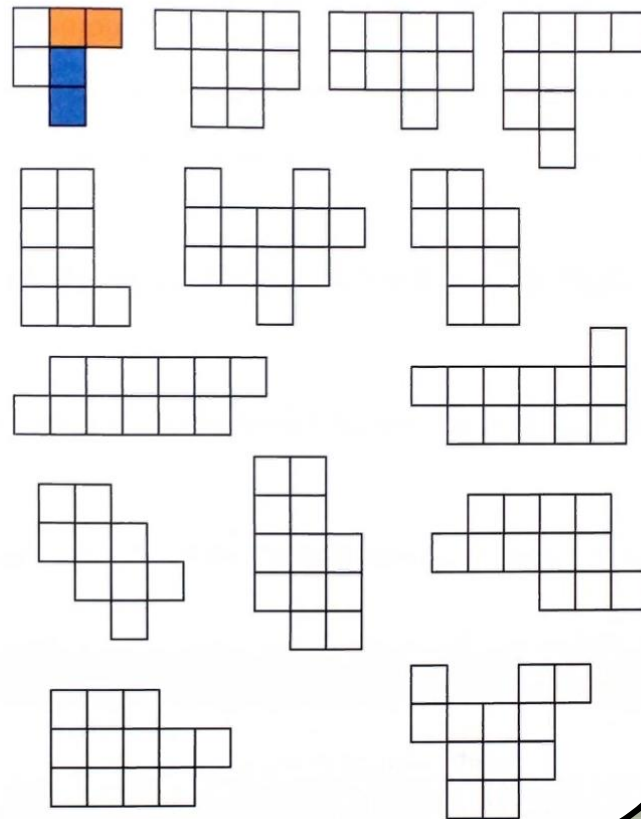
У Димы было три палочки.
Он разломал каждую палочку три раза.
Сколько теперь у Димы маленьких палочек?



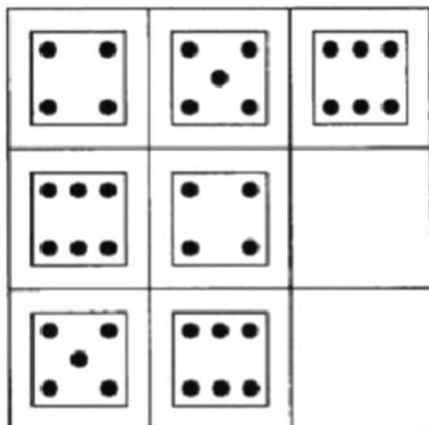
Найди и обведи двух монстров,
у которых на двоих четыре головы,
пять рук, шесть ног и восемь пятен



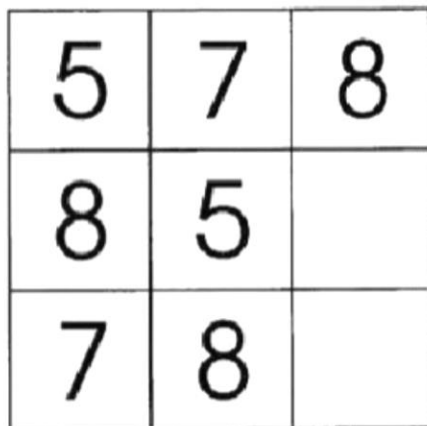
Раздели шоколадки на три части, равные по форме и по числу клеток



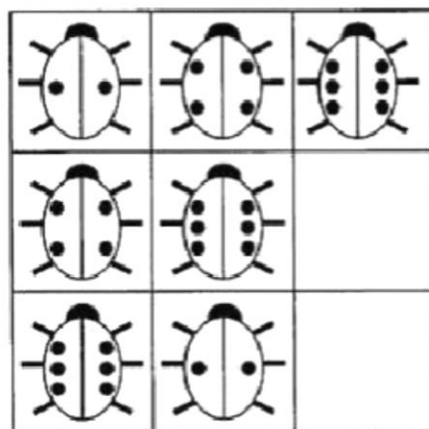
Дорисуй в пустых квадратах недостающую карточку*.



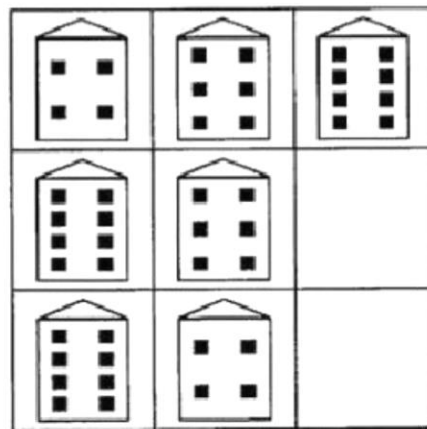
Напиши в пустых квадратах недостающую цифру.



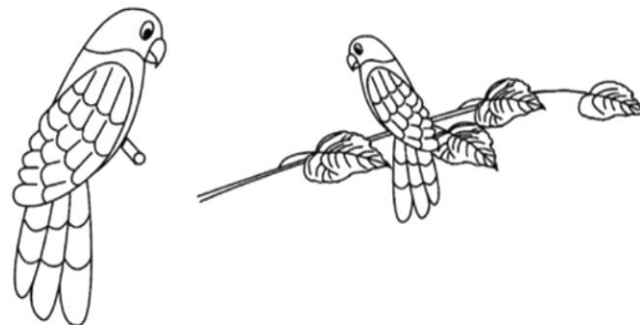
Дорисуй в пустых квадратах недостающую божью коровку*.



Дорисуй в пустых квадратах недостающий домик.



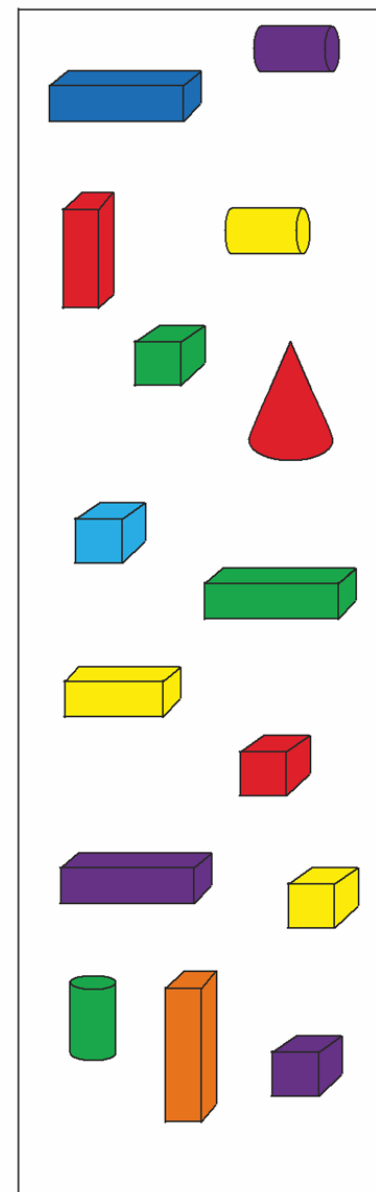
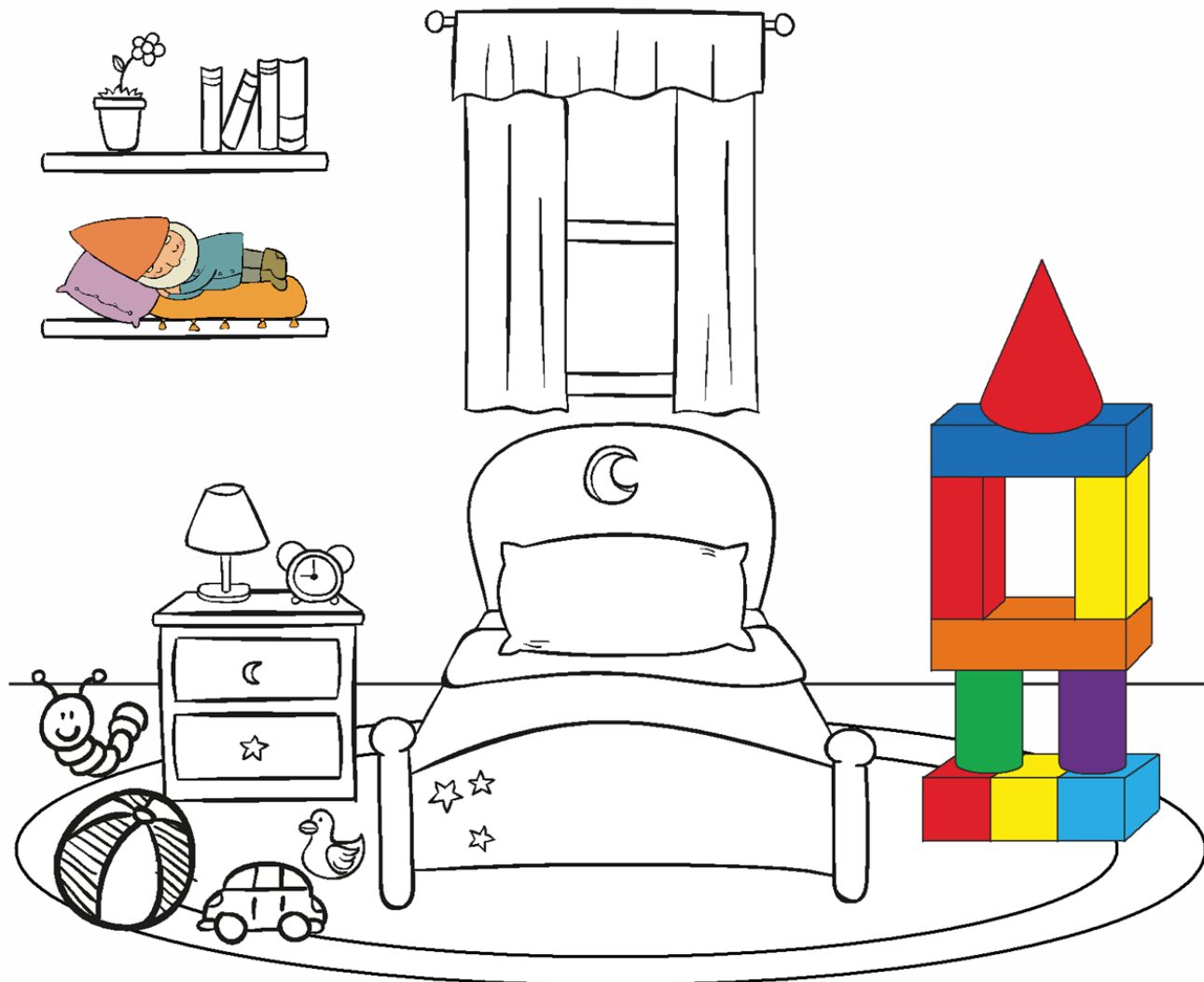
У Маши и Тани жили попугаи: у кого - то большой зелёный, а у кого - то маленький голубой. Большой зелёный умел говорить. У Маши был зелёный попугай. Чей попугай не умел говорить?



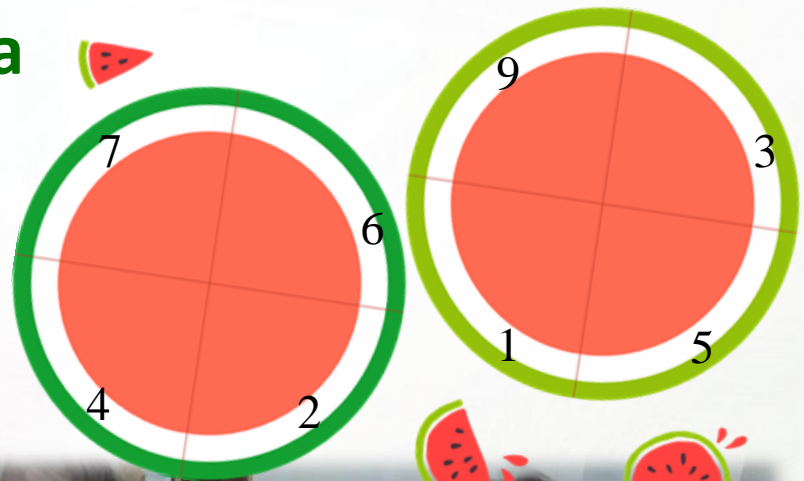
Максим, Саша, Коля лепили из пластилина: кто - то слепил уточку, кто - то самолёт, кто - то чашечку. Сашина фигурка стоит рядом с уточкой, Колина - правее зайца. Кто слепил уточку?



Давай заглянем в детскую. Это комната Миши. Перед тем, как уйти в детский сад, Миша построил башню из конструктора. Найди и обведи детали, которые он использовал.



Аналог игры для дома



Логические игры

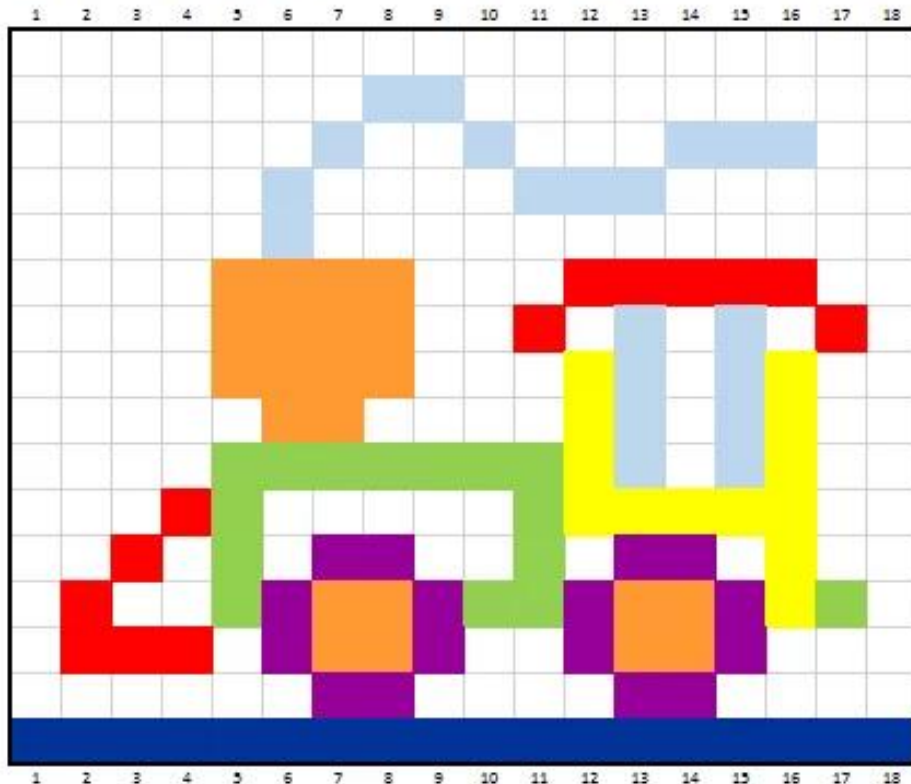
Способы кодирования и декодирования информации для дошкольников

- **Графический** – с помощью рисунков и значков
- **Числовой** – с помощью чисел
- **Символьный** – с помощью символов того же алфавита, что и исходный текст


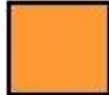







Декодируйте рисунок по имеющемуся коду:

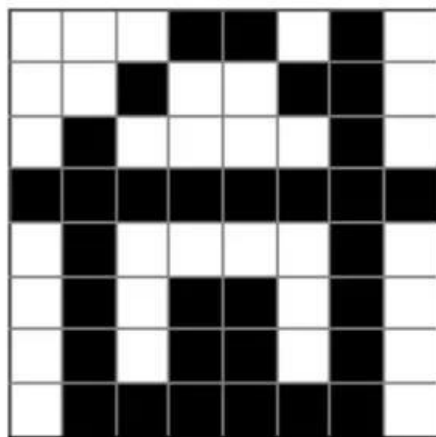
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22



000000000000000000
000000011000000010
000000100100011100
000001000011100000
000001000000000000
000022220003333300
000022220030101030
000022220004101400
00002200004101400
00005555554101400
000350000054444400
003050660050660400
030056226556226450
033306226006226000
000000660000660000
777777777777777777

- 1- 
- 2- 
- 3- 
- 4- 
- 5- 
- 6- 
- 7- 

Двоичный код черно-белого рисунка



0	0	0	1	1	0	1	0
0	0	1	0	0	1	1	0
0	1	0	0	0	0	1	0
1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	0	0	0	0	1	0
0	1	0	1	1	0	1	0
0	1	0	1	1	0	1	0
0	1	1	1	1	1	1	0

8-ми битная кодировка рисунка

0	0	0	1	1	0	1	0
---	---	---	---	---	---	---	---






1

A







1A2642FF425A5A7E₁₆.






16-битная кодировка рисунка

Зашифруй строчки, используя ключ

				
1	2	3	4	5

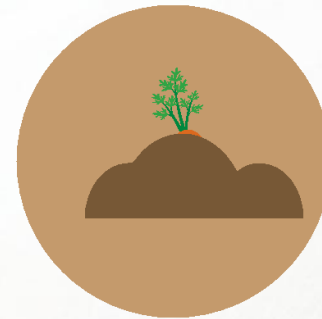
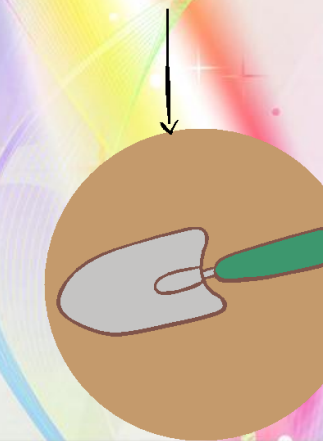
					

4 5 2 3 4 1
 5 2 3 1 2 5
 2 1 5 4 3 1



Программирование для детей









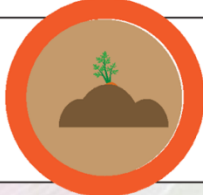
У вас есть робот, которому нужно посадить морковку. Робот может выполнять команды:

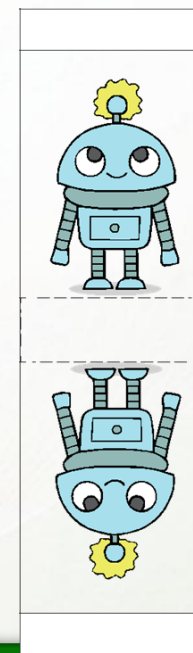
- ↑ Вперед на одну клетку
- ↻ Поверни вправо
- ↺ Поверни влево
- Повтори

Чтобы посадить морковку, роботу надо по порядку собрать нужные предметы и насыпать семена в землю. Порядок показан на этой схеме.

На игровом поле робот находится на клетке СТАРТ. Напиши/нарисуй стрелками список команд для робота, чтобы он пришел к конечному пункту. Дай взрослому твой список команд и пусть он пройдет по пути робота. Если взрослый пришел к финишу, значит твой алгоритм - верный!

ИГРОВОЕ ПОЛЕ (алгоритм действий)

СТАРТ				
				
				
				
				



↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
↻	↻	↻	↻	↻	↻	↻	↻	↻	↻
↻	↻	↻	↻	↻	↻	↻	↻	↻	↻
↶	↶	↶	↶	↶	↶	↶	↶	↶	↶
↷	↷	↷	↷	↷	↷	↷	↷	↷	↷



У нас есть план, который поможет нам понять, как правильно ухаживать за растениями. Давайте рассмотрим его шаг за шагом.

- 1. ПОСЛЕДНИЙ ШАГ - ПОЛИВ
- 2. ПОСЛЕДНИЙ ШАГ - ПОСЛЕДНИЙ ШАГ
- 3. ПОСЛЕДНИЙ ШАГ - ПОСЛЕДНИЙ ШАГ

Помните! Всегда используйте перчатки, чтобы защитить себя от болезней и вредителей. Также важно использовать правильные инструменты, такие как лопата и лейка. И не забывайте поливать растения регулярно, чтобы они росли здоровыми и красивыми.

Балансировка и синхронизация межполушарного взаимодействия



HUAWEI P30 Pro
LEICA QUAD CAMERA

HUAWEI P30 Pro
LEICA QUAD CAMERA

HUAWEI P30 Pro
LEICA QUAD CAMERA

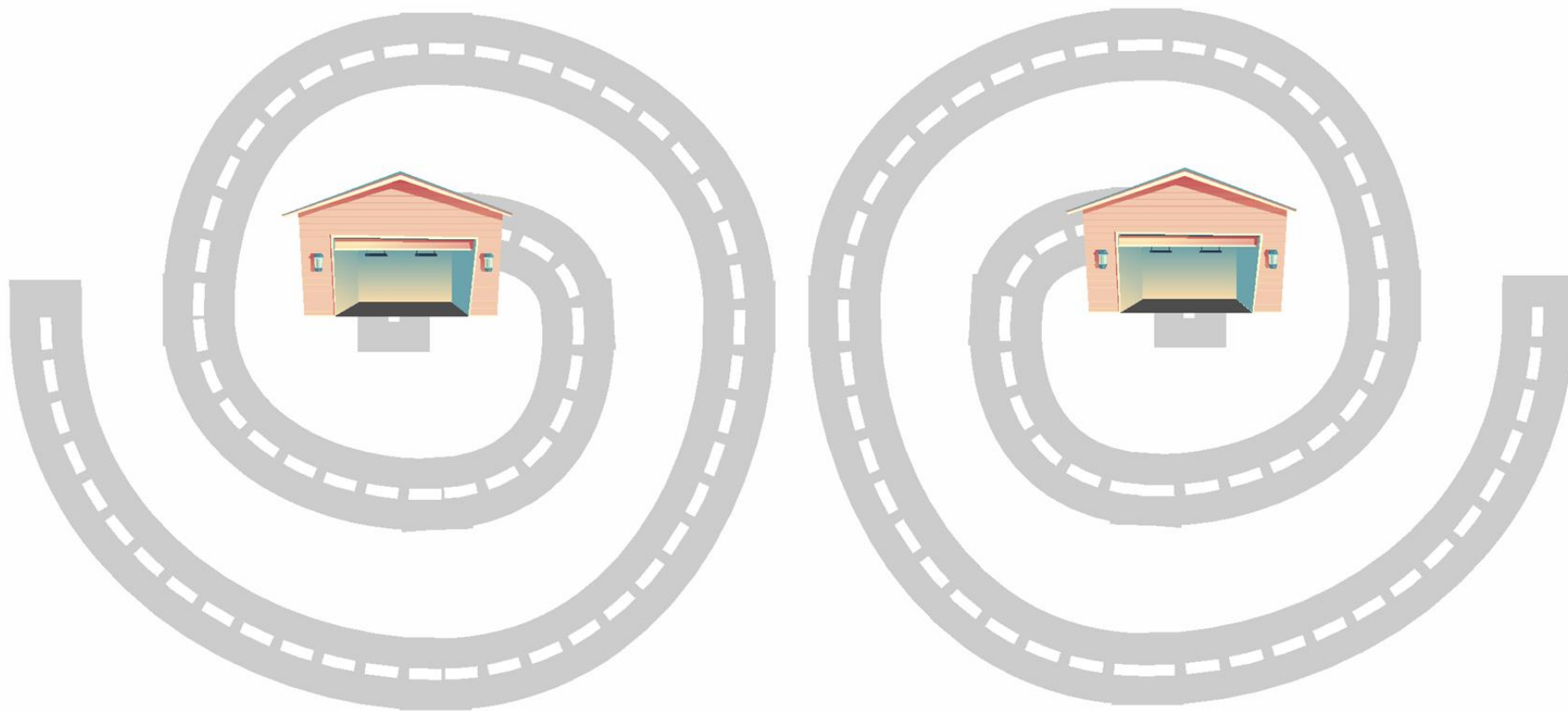


Нейроскакалка





Тренажер межполушарного развития «Лево-право»



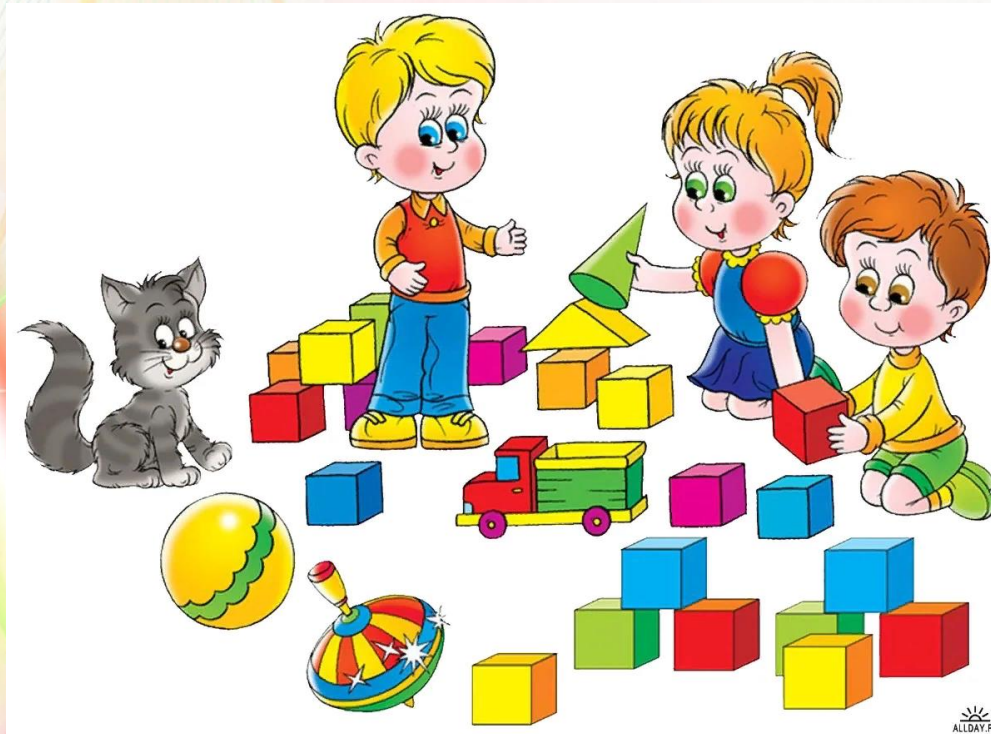






«Игра – это светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире».

В.А. Сухомлинского



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!