

«УМОКУБ»



Применение пособия в работе с детьми способствует достижению следующей цели и задач

Цель: Развитие умственных способностей и физического здоровья ребенка, через определённую систему двигательных упражнений.

Задачи:

- Развивать межполушарное взаимодействие мозга;
- Синхронизировать работу полушарий мозга;
- Развивать мелкую моторику;
- Развивать компоненты речи;
- Развивать все психические процессы

«ГИМНАСТИКА МОЗГА – КЛЮЧ К РАЗВИТИЮ СПОСОБНОСТЕЙ РЕБЁНКА»

Под влиянием кинезиологических тренировок в организме происходят положительные структурные изменения. При этом, чем интенсивнее нагрузка, тем значительнее эти изменения.

«Умокуб» предназначен как для совместной со взрослым деятельности, так и для самостоятельной игры.

Данную методическую разработку могут использовать инструкторы по физической культуре, воспитатели, педагоги-психологи, а также родители в работе с детьми.

Пособие состоит из куба с четырьмя гранями, в кармашках которых находятся разные задания.

Пособие «Умокуб» многофункционально и даёт заряд положительных эмоций и удовольствие от выполнения задания.

Пособие может быть использовано для занятий с обучающимися от 4 до 7 лет.

Основные достоинства пособия:

- Куб удобен в использовании
- Участвовать в игре и в выполнении заданий может один ребёнок или вся группа детей одновременно
- Куб можно переставлять, переносить
- Куб удобный для хранения

«Умокуб» состоит:

Кинезиология



Кинезиологический массаж

Цель: Общеукрепляющее действие на мышечную систему, повышает тонус, эластичность и сократительную способность мышц.

Упражнения улучшают внимание и память, формируют пространственные представления, гармонизируют работу головного мозга.



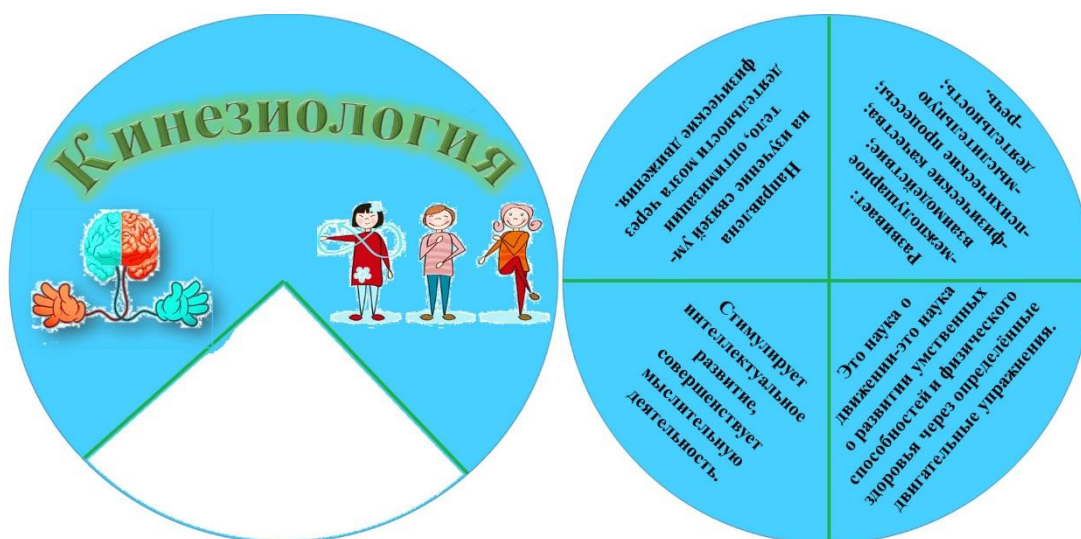
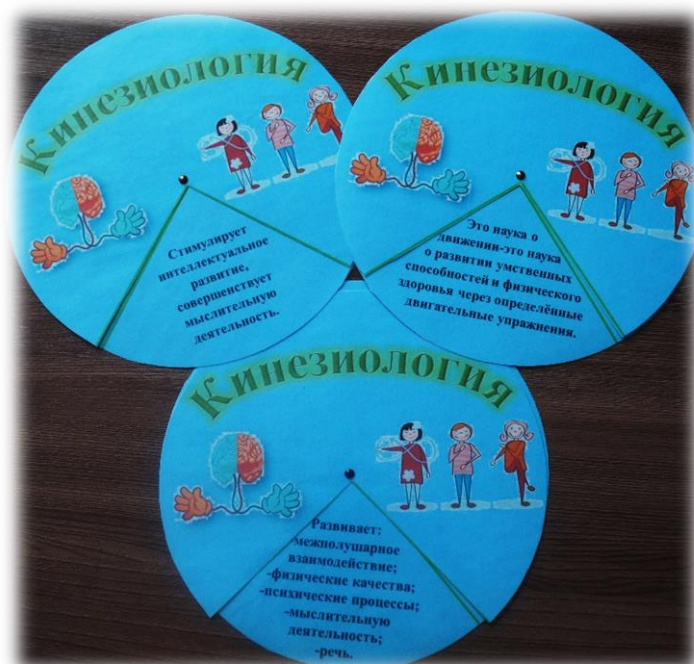
Игра «Повтори»

Цель: вызывает возбуждение в глубинных структурах мозга, которые активизируют работу полушарий. Кроме того, игра способствует развитию внимания, пространственных представлений, улучшает реакцию.

Описание игры: Ведущий вытягивает верхнюю карточку из колоды и показывает участникам. Задача игроков – как можно быстрее воспроизвести движение, изображенное на карточке. Ведущий оценивает точность и скорость выполнения движений. Тот, кто справился с заданием позже других, забирает карту. У кого в конце игры будет меньше карт, тот и будет победителем.



Дидактическое пособие «Круги Луллия «Кинезиология»»



Пособие содержит краткую информацию о инновационной здоровьесберегающей технологии.

Раскрывает понятия:

Кинезиология как наука

Что эта технология развивает

Направление технологии