

Консультация для воспитателей «Сенсорная комната в ДОУ»



Сенсорная комната - это мощный инструмент для расширения и развития мировоззрения, сенсорного и познавательного развития. Это организованная особым образом окружающая среда, состоящая из большого количества различного вида стимуляторов, которые воздействуют на органы зрения, слуха, обоняния, тактильные и вестибулярные рецепторы.

Сенсорная комната в доу:

1. Помогает в стимулировании сенсорной чувствительности и двигательной активности, развития зрительно-моторной координации детей, развивает общую и мелкую моторику, улучшает координацию движений.
2. Создает положительный эмоциональный фон и помогает преодолеть нарушения в эмоционально-волевой сфере; ([уменьшает тревожное состояние](#), [снижает агрессию](#), учит саморегуляции; снимает мышечное и психоэмоциональное напряжение)
3. Повышает психическую активность за счет стимулирования положительных эмоциональных реакций; развивает тактильные, зрительные ощущения, тренирует память, внимание, интеллект.
4. Расширяет кругозор и пространственные представления, развивает воображение и творческие способности детей;
5. Помогает корректировать нарушения в познавательной сфере (снижение интереса к ранее значимой деятельности, трудности с устойчивостью и концентрацией внимания, трудности запоминания, рассеянность и, соответственно, трудности в обучении). Помогает развитию речи.
6. Помогает решить [проблемы с социальной адаптацией](#).

Даже [готовность ребенка к школьному обучению](#) в значительной степени зависит от его сенсорного развития, значительная часть трудностей, возникающих перед детьми, особенно в первом классе, связана с недостаточной точностью и гибкостью восприятия.

Умело воспользовавшись средой сенсорной комнаты можно скорректировать все эти недостатки, а так же поведение очень привередливого, замкнутого, агрессивного ребенка, то есть детей с личностными проблемами и проблемами социального развития.

Занятия в сенсорной комнате положительно влияют на развитие как здоровых детей, так и детей с недостатками зрения и расстройствами речи.

Погружение в атмосферу сенсорной комнаты напоминает о том, что кроме стрессов существуют еще и маленькие радости жизни. Самостоятельность ребенка в пространстве сенсорной комнаты формирует опыт стрессоустойчивого поведения, поскольку ставит его в ситуацию свободного выбора.

В этой необычной комнате мы узнаем, что привычный для нас мир, привычные вещи становятся совсем другими, волшебным. Здесь можно спрятаться в водопад («сухой» душ),

играть со звездным светом («Звездное небо», проектор «Звезды»), наблюдать за жителями подводного царства (пузырьковая лампа, лампа «Аквариум»), плавать в шариках («сухой» бассейн). А еще здесь есть необычная поляна (настольный фонтан) и очаровательный зеркальный шар с бесконечным множеством бликов, напоминающий падающий снег или мелькание «солнечных зайчиков», также можно поиграть с радугой, молнией и морем (проекторы «Радуга», «Море», ночник «Плазма»).

Но самое интересное еще то, что вещи в этой комнате могут меняться.

В одном помещении можно объединить среду сенсомоторного развития, темной и светлой комнаты.

Для среды темной сенсорной комнаты используем мягкие модули, сухой бассейн, предметы, безопасные при передвижении в полумраке, стимуляторы, направленные на взаимодействие детей друг с другом, со взрослым и с оборудованием при приглушенном свете (световые панно, проекторы, лампы). В темной сенсорной комнате созданы условия, в которых ребенок получает положительные эмоции, ощущение комфорта и безопасности, способствует быстрому установлению тесного контакта между педагогами и детьми. Это сказка, в которой все журчит, звучит, переливается, привлекает, помогает забыть страхи, успокаивает. Именно в специально подготовленной для психологической работы темной сенсорной комнате взаимодействие между человеком и интерактивной средой осуществляется гармонично.

Среда светлой сенсорной комнаты используется как зона для игр и занятий, включая различные игровые модули для взаимодействия при дневном свете или ярком освещении, сюда входят различные мягкие модули, «сухой» бассейн, «сухой» душ, сенсорные (аудиовизуальные и тактильные) стимуляторы, музыкальные, тактильные и развивающие панно, дидактическая черепаха, 2 песочницы, магнитная доска и многое другое.

Среда сенсомоторного развития - зона где физическое развитие идет на основе игры и взаимодействия с игровым оборудованием, позволяющим именно взаимодействовать с ним, а не только выполнять физические упражнения. Это строительные мягкие модули, туннели, «перекати-поле», «сухой» бассейн, большие гимнастические мячи (игровой стретчинг), детские прыгающие мячи (фитбол), сенсорные тропы для ног, разной сложности и вида и прочее.

Сенсорная комната - многофункциональный комплекс, использование которого способно оптимизировать развитие ребенка, в ней собраны значительное количество стимулов, которые могут служить игровыми заместителями реальных предметов и явлений.

Практическим [психологом](#) в этой комнате проводится коррекционно-развивающая и профилактическая работа со здоровыми детьми имеющими проблемы личного, социального, эмоционального развития, готовности к школьному обучению, а также с детьми с проблемами зрения и речи.

На занятиях в сенсорной комнате удачно сочетаются элементы цветотерапии, музыкотерапии, [песочной терапии](#), игротерапии, [сказкотерапии](#), в ней легко проводить упражнения на различение эмоциональных состояний, развитие мимических движений, игры и упражнения на развитие навыков общения, саморегуляции, расслабление снятие напряжения, пальчиковые игры, теневой театр, упражнения на дыхание и многое другое.

Совместные игры в такой сказочной, комфортной обстановке помогают раскрепоститься, поверить в свои силы, проявить смекалку. [Групповые и подгрупповые занятия с дошкольниками](#) в сенсорной комнате хорошо подходят для детей с проблемами социальной адаптации.

Игры с детьми в сенсорной комнате

Стоит учитывать, что для получения устойчивых результатов занятия в сенсорной комнате должны проводиться регулярно. Для детей полезно на занятиях использовать сказочные сюжеты, где использование какого-либо модуля будет частью сказки.

Продолжительность занятий 15-30 минут (в зависимости от индивидуальных особенностей участников занятий и целей упражнений).

«Путешествие по тропе»

Сначала используется одна тропа.

Используют 3 различных тропы (ребристая дорожка, дорожка со следами, тропа с различными наполнителями). Ребенок проходит по тропинке, определяет, что чувствовали его ноги, какие чувства испытывал сам ребенок.

«На море».

Цель. Учить расслаблять мышцы, снимать эмоциональное напряжение.

Ход. Представьте себе, что вы находитесь на берегу моря. Вы лежите или сидите на песочке. Теплый ветерок обдувает ваше тело. Вам тепло и приятно. Он нежно гладит вас по лицу, шее, рукам, ногам - по всему телу. Дышим легко, ровно и глубоко.

Вы спокойно отдыхаете слушаете шум моря и наблюдаете за движением волн. Вам легко и хорошо. Вы отдыхали, отдыхали, но пора в дорогу. Потянулись, улыбнулись, попрощались с морем и встали.

Игры с песком

«Морское дно».

Цель. Развивать воображение, образное мышление.

Ход. Дети строят из песка ландшафт морского дна и заселяют его жителями, разыгрывают воображаемый сюжет.

«Веселые Рыбки»

Цель. Создавать радостное настроение, развивать воображение.

Ход. Дети наблюдают за движениями рыбок, изменением цвета воды, обращают внимание на цвет воды, определяют, что у рыбок веселое настроение. Затем стремятся передать их движения в танце.

Вариант. Наблюдают за одной определенной рыбкой и рассказывают о ней.

Элементы цветотерапии.

Цель. Стимулировать и развивать умение соотносить цвет с настроением, развивать мышление и воображение.

Ход. Дети наблюдают за изменениями цвета воды и рассказывают, какое настроение вызывает тот или иной цвет, как меняется его настроение после наблюдения за цветом воды.

Игра «Коробочки с запахами»

Материал: коробочки или банки, наполненные остро пахнущими веществами, например кофе, какао, приправы, мылом, духами, цветами.

Ход. Педагог берет коробочку или банку, отвинчивает крышку и четко показывает, как нужно нюхать, вдыхая через нос. Ребенок повторяет это действие. Педагог называет содержимое всех банок, дает их понюхать. Затем дети с завязанными глазами самостоятельно определяют по запаху содержимое всех банок.

Игра «Вспомни, как они пахнут»

Детям предлагают по рисункам с изображением различных предметов и явлений (акварельные краски, еловая ветвь, небольшой дождь, дыня, кофе, огурец, мыло, шампунь, веточка земляники и др.) Вспомнить, как они пахнут, и объяснить словами.

Игра «Удар в музыкальный инструмент»

Цель. Развивать слуховое восприятие, внимание.

Материал: бубен, карточки с нарисованными в разном порядке длинными и короткими полосками.

Ход. Детям предлагают отразить ритм, нарисованный на карте полосками (длинные - медленные удары, короткие - быстрые).

Игра «Ковер-самолет»

для детей от 3 лет.

Материал. Цветная бумага, разноцветные игрушки.

Ход. На полу лежат несколько листов цветной бумаги (сначала не более 3) и игрушки.

Показывая лист бумаги, назовите предмет, окрашенный в тот же цвет.

Расскажите сказку о волшебных коврах-самолетах, принимающие на свой борт только те игрушки, которые такого же цвета, как сами ковры. Сильный ветер понес ковры-самолеты в тридевятое царство и перемешал все игрушки и ковры. Добрый волшебник подсказал игрушкам, что если они соберутся в группы по цветам, ковры-самолеты снова поднимутся в воздух.