**ГБОУ РО «Шолоховская школа-интернат»**

**Мастер-класс для педагогов**

**«Игровые педагогические технологии, как средство развития познавательной активности у учащихся с ЗПР»**

Уважаемые коллеги, сегодня я Вас познакомлю с игровыми технологиями и расскажу, как использовать игровые формы и методы на занятиях с детьми ЗПР.

Итак, как вы думаете, что общего между этими картинками? Назовите ключевое слово (предлагается 4 картинки, где изображено: игра на пианино, игра в большой теннис, игра в футбол и игра с песком).

Помогите мне ответить ещё на один вопрос. Простейший пример: родители знакомят 3 - 4 годовалого ребенка с окружающим миром. Что более заинтересует ребенка: обычный рассказ о животных, предметах, окружающих нас или же если родители воспользуются какой-то развивающей игрой? Так вот, сегодня я попытаюсь на своем мастер — классе познакомить вас с использованием игровых методов на индивидуальных занятиях.

«Сделать серьезное занятие для ребенка занимательным — вот задача первоначального обучения» К. Д. Ушинский.

 Использование игр в учебном процессе помогает активизировать деятельность ребенка, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление у детей, так как игра делает процесс обучения занимательным для ребенка. Игровые технологии в воспитании и обучении, пожалуй, самые древние. Само слово «школа» в переводе с древнегреческого означает «досуг», а учитель в Риме, обучавший основам знаний, назывался «magistes Ludi», т.е. «учитель игр».

Правильно организованная игровая деятельность благотворно влияет на физическое развитие детей, способствует активизации их интеллектуальной сферы, формирует произвольность психических процессов, т.е. способствует гармоничному развитию личности. Кроме того, игра развивает и совершенствует коммуникативные умения, что существенно влияет на успешность социальной адаптации детей ЗПР.

Основными этапами коррекционной работы являются:

* Установочный блок (мотивационный): цель - создание позитивного настроя, благоприятной эмоциональной атмосферы, принятия и доверительности в общении и игре. Снятие барьера для проявления чувств и эмоций.
* Коррекционно-профилактический блок: цель – коррекция игровой деятельности, обучение в игре постановке замыслов, выражению чувств, эмоций, установление и развитие отношений партнерства и сотрудничества игровой деятельности ребенка с ребенком, педагогом, родителем.

Предлагаю познакомиться с некоторыми играми, которые можно использовать на уроках с детьми ЗПР:

**Игра «Геометрик»** Геометрический (математический) планшет.

Цель: Развитие мелкой моторики, фантазии, логики, пространственного восприятия, способности к концентрации внимания, усидчивости, действия по образцу и самостоятельного конструирования.

Ход игры: Растягивая разноцветные резиночки между «гвоздиками» в разных направлениях, можно «нарисовать» самые разные изображения. Это могут быть не только геометрические фигуры, но и буквы, цифры, знакомые ребенку предметы несложной формы – кораблик, ракета, цветок, домик, снежинка и т.п. В качестве подсказки вы можете нарисовать простенький чертеж, но не спешите показывать его ребенку – дайте ему время попробовать самостоятельно справиться с задачей.

 Оборудование: Геометрик, резиночки.

**Игра «Игровой планшет»**

Цель: Развитие познавательных навыков.

Ход игры: Перед ребенком кладут планшет. Предлагаем ему взять нитки и выложить на планшете необходимое изображение. Это могут быть, как геометрические фигуры, так и буквы, цифры. А также, на планшете можно составлять целые рассказы из предложенных предметных картинок с героями, таким образом развивая словарный запас и речь ребёнка.

**Игра «Отгадай на ощупь цифру»**

Цель: Развивать мелкую моторику рук.  Учить тактильно узнавать цифры, буквы.

Ход игры: Из солёного теста либо из лёгкого пластилина делаются цифры, буквы (красного цвета гласные и синего согласные) и раскладываются в отдельно приготовленные мешочки. Ребенку предлагается один из мешочков (смотря какую цель преследует педагог и какую задачу хочет решить данным заданием). Ребенок, ощупывая цифру, либо букву, должен понять какая цифра или буква находиться находится внутри. Из цифр можно составить пример и решить его, а из букв составить слог, слово.

**Игра «Найди букву и составь слово»**.

Цель: Учить детей на ощупь находить нужную букву и составлять из них слова.

Ход игры: В ёмкости с песком (можно заменить песок мелкой крупой) необходимо найти буквы которые находятся в предложенном задании.

**Игра «Найди цифру и реши пример»**

Цель: Учить детей на ощупь находить нужную цифру и составлять из них примеры.

Ход игры: В емкости с водой и орбизами (растущими в воде шариками) необходимо найти цифры которые находятся в предложенном задании и решить пример.

Еще не менее интересное пособие придуманное и разработанное мной, это **«Сказочный коврик»**.

Цель: Учить детей составлять сказку (рассказ) из предложенных героев(картинок). Развивать мышление, память, речь, мелкую моторику рук.

Таким образом, использование инновационных технологий при обучении детей младшего школьного возраста с задержкой психического развития на уроках «Познание мира» имеет немало преимуществ перед традиционными методами обучения. Игровые технологии дают возможность создавать методические основы альтернативных форм учебного процесса, реализовывать дифференциацию и индивидуализацию обучения, интенсификацию самостоятельной работы учащихся, повышать познавательной активности и мотивацию к обучению учащихся с ЗПР.