

**Мастер класс для педагогов,
проводила учитель начальных классов: Архипова Н. В.**

Тема: «Использование игры при организации обучения в школе детей с ОВЗ».

Цель: Представление наиболее результативных элементов собственной системы работы, методических приёмов, обеспечивающих эффективное решение учебно-воспитательных задач при обучении детей с ОВЗ на примере использования игр.

Задачи:

- передать учителям свой опыт путём прямого и комментированного показа последовательности действий, методов, приёмов и форм педагогической деятельности;
- обобщить опыт работы по определённой проблеме;
- активизировать познавательную деятельность педагогов, повысить уровень их профессиональной компетенции в вопросах применения игр на занятиях с детьми с ОВЗ.

Прогнозируемый результат мастер – класса:

- Расширение знаний о возможностях использования игровой технологии в учебном процессе.
- Получение преподавателями практических навыков использования названного метода в образовательном процессе.

Целевая аудитория мастер-класса: педагогические работники.

Организационные параметры мастер-класса: Время – 20 минут

Количество участников: 12 человек

Требования к помещению и материальному обеспечению мастер-класса: мультимедийная установка, компьютеры.

Методическое сопровождение: презентация выступления, дидактические игры, пособия.

План мероприятия:

1. Организационный момент. Приветствие, знакомство.
2. Объявление темы, целей и задач;
3. Показ образцов игровых пособий, просмотр презентации;
4. Практическая часть. Выполнение заданий на дидактическом пособии «Круги-сигналы»
5. Подведение итогов. Рефлексия

Ход мероприятия.

1. Приветствие. Знакомство с участниками.

Здравствуйте, я рада приветствовать вас на мастер - классе. Давайте познакомимся друг с другом. У меня в руках два моих помощника: Ванечка и Манечка. Благодаря им я смогла установить контакт с ребёнком, у которого не получалось общаться со мною напрямую. Сейчас Ванечка назовёт своё имя, Манечка должна повторить имя Ванечки и назвать своё, в свою очередь каждый из вас тоже должен повторить имена всех, кто назвал имя до него и назвать своё. Давайте попробуем познакомиться.

2. Введение:

О данной технологии «Куклотерапия» я в то время не знала. **Куклотерапия** — метод психологической помощи детям, подросткам и их семьям (закрывающийся в **коррекции** их поведения посредством кукольного театра, **разработанный** детскими психологами И. Я. Медведевой и Т. Л. Шишовой). Данный **метод** призван помочь в устранении болезненных переживаний у детей, укреплять их психическое здоровье, улучшать социальную адаптацию, развивать самосознание, разрешать конфликты в условиях. Я же видела негативное отношение ребёнка ко мне и пыталась найти способ решения этой проблемы. Куклы попались на глаза случайно, но эффект был налицо. Девочка стала общаться с куклой, рассказывать ей о том, что говорила я. Она успокоилась, перестала меня бояться и наконец мы смогли перейти к диалогу.

3. Тема моего мастер класса: «Использование игры при организации обучения в школе детей с ОВЗ». (слайд 1)

4. Цель мастер-класса: Представление наиболее результативных элементов собственной системы работы, методических приёмов, обеспечивающих эффективное решение учебно-воспитательных задач при обучении детей с ОВЗ на примере использования игр. (слайд 2)

5. Задачи мастер-класса:

- передать учителям свой опыт путём прямого и комментированного показа последовательности действий, методов, приёмов и форм педагогической деятельности;
- обобщить опыт работы по определённой проблеме;
- активизировать познавательную деятельность педагогов, повысить уровень их профессиональной компетенции в вопросах применения игр на занятиях с детьми с ОВЗ.

6. Начиная с 2014 года я занимаюсь с детьми с ОВЗ (с лёгкой умственной отсталостью)

В процессе работы я столкнулась с проблемой: для индивидуальной работы с детьми с ОВЗ предлагается очень много обучающих игр. Необходимо было выбрать среди огромного количества предложенного материала наиболее эффективные игры, дающие положительный результат. Эти игры должны были учитывать индивидуальность каждого ребёнка.

Мною было опробовано огромное количество различных игр, проанализированы результаты и выбраны наиболее эффективные игры. Причём, для изготовления этих игр использовались доступные материалы, в изготовлении некоторых игр участвовали сами дети.

Мне хочется поделиться опытом работы с вами и показать какие игровые пособия я использую на занятиях с детьми с ОВЗ.

7. Использование этих игр привело к положительной динамике в развитии и обучении детей с ОВЗ.

Одна из первых игр, которую я начала применять была игра **«Забавные домики» (слайд 3-4)**

Все составные части я раскладывала перед ребёнком и предлагала ему построить математический домик для каждой цифры. Домик состоит из крыши, на которой написана цифра и её название, и четырёх квадратов. На квадратах количественный состав чисел и математические выражения на сложение и вычитание. Если учащийся испытывал трудности в составлении домика из четырёх квадратов, то я предлагала только два квадрата. Играть можно на каждом занятии, можно объединять детей в пары. Используя данную игру, я добивалась того, чтобы учащийся научился безошибочно распознавать цифры, правильно соотносил цифру с количеством, которую она обозначает, находил значения элементарных числовых выражений. Собирая домик, ребёнок заучивал три геометрические фигуры: квадрат, треугольник и многоугольник, повторял различные цвета.

Учебно-методическое пособие «Магнитные карточки с цифровым и предметным изображением» (слайд 5)

Данное пособие я использовала на уроках математики с детьми с ОВЗ, в игровой форме мы изучали натуральный ряд чисел от 1 до 10, состав числа, познакомились с математическими знаками «больше», «меньше» или «равно», составляли числовые выражения и находили их значения.

«Весёлый зоопарк» (На магнитной доске расположены картинки с изображением различного количества животных, нарисованы вольеры, в нижней части доски выставлены магниты с цифрами от 1 до 10. Учащимся предлагается сосчитать количество животных на каждой картинке и подобрать соответствующую цифру)

«Убежавшее число» (На доске выставлены магнитными цифрами ряд чисел от 1 до 10. В ряду есть пропуски с недостающими числами. Задача ребёнка вставить нужные числа в натуральный ряд)

«Домики с цифрами» (При изучении состава чисел первого десятка детям предлагается заполнить домик парами чисел, которые в сумме составляют необходимое число. На доске нарисован домик, на крыше домика магнит с цифрой. Учащийся должен подобрать пары чисел, составляющие это число и составить этажи домика. Можно использовать магниты с изображением предметов, а позже заменить их цифрами). Детям нравится работать у доски, выполняя задания.

«Составь пример» (На этапе первичного закрепления вычислительных приёмов, учащиеся подробно могут объяснить способ вычисления, иллюстрируя его с помощью предметных картинок)

Дидактическая игра «Собери слово» (слайд 6-7)

Игра представляет собой набор карточек – картинок, букв, слов. Перед ребёнком ставятся различные задачи: составить из букв слово к картинке, составить слово из перепутанных букв, вставить пропущенные буквы, составленные слова можно записывать и т.д.

Данная игра, прекрасная тренировка навыков чтения и внимательности. Составление слов из букв отлично развивает мышление, приучает ребёнка видеть в наборе символов определённые слова. Учащиеся могут заниматься самостоятельно, выполняя задания учителя.

«Составь картинку со словом» (из 3-4 частей складывается картинка и вместе с ней слово, затем прочитывается)

«Составь слово» (перед детьми разложены картинки и буквы, учитель называет букву, дети накладывают букву на картинку с изображением)

«Замени звук» (учитель раскладывает перед ребёнком картинки, буквы, называет слово, заменив нужный звук на другой, учащийся должен найти ошибку и поставить нужную букву в слово: кашка-чашка, мел-меч и т.д.)

«Третий лишний» (из трёх картинок учащиеся должны убрать ту, в названии которой нет определённого звука, н-р: машина, ландыш, белка).

«Кто больше?» (Дети подбирают слова, изображения картинок, которые начинаются с заданного звука)

«Нужное слово» (По заданию взрослого, дети находят картинку, на которой изображён предмет, в названии которого есть звук в начале, в середине или в конце слова)

Дидактическое пособие «Круги-сигналы» (слайд 8)

Пособие представляет собой три круга, соединённых между собой, два круга - пластмассовые и один, внутренний круг - бумажный. Первый круг из пластмассы укреплен на ручке, он неподвижен. Второй круг бумажный имеет две стороны. На одной, лицевой стороне, напечатаны цифры, буквы и знаки. С другой стороны круга нарисованы цветные поля. Третий круг, из пластмассы, подвижен, он двигается по принципу телефонного аппарата. Перед началом работы круг - сигнал устанавливается в исходное положение (на это указывает стрелочка). Далее педагог проговаривает задание, а дети выбирают нужную букву или цифру на «телефоне». После того, как дети выполнили задание, они разворачивают круг и видят цветную картинку. Цвет картинки должен совпасть с цветом на круге педагога. Это значит, что задание выполнено правильно.

Задания по математике:

- сосчитай предметы и набери нужную цифру;
- набери цифру, которая показывает количество предметов на картинке;
- покажи среди данных цифр недостающую;
- реши по картинке задачу и покажи ответ;
- реши пример и покажи ответ;
- покажи знак «больше» или «меньше» в равенстве;
- покажи знак «плюс» или «минус» в выражении и т.д.

Задания при изучении букв:

- набери букву, которую я покажу;
- набери букву, обозначающую звук, который я назову;
- набери букву, которая в слове поётся;
- набери букву, которой в слове не хватает;
- набери букву, которая стоит в начале, в середине или в конце слова и т.д.

Дидактическая игра на практическое выделение формы и развитие воображения «Чудо – геометрия» (слайд 9-10)

Учащимся предлагаются разнообразные задания с геометрическими фигурами, фигуры отличаются не только формами и размерами, но и цветом. Дети составляют как сами геометрические фигуры, так и различные комбинации с этими фигурами. На занятиях используются рамки, с

начерченными фигурами, для накладывания фигур, рамки с фигурами, которые детям предстоит обвести и т.д.

Для пробуждения интереса к учебным занятиям стараюсь увлечь, мобилизовать внимание, активизировать деятельность учащихся. С этой целью используется красочный дидактический материал и наглядные пособия, детям предлагаются разнообразные игры и увлекательные задания.

«Собери фигуру» (из частей нужно собрать полностью нужную геометрическую фигуру)

«Собери фигуры в рамке» (каждую геометрическую фигуру нужно наложить на нужный чертёж, который совпадает с этой фигурой)

«Спрятавшаяся фигура» (перед учащимся лежит рисунок, в котором ему нужно найти спрятавшуюся геометрическую фигуру)

«Разложи фигуры по размеру» (учащиеся раскладывают фигуры по размеру, от наименьшей к наибольшей и наоборот)

«Составь геометрический узор» (учащимся предлагается составить узор из геометрических фигур)

«Составь картинку из геометрических фигур» (учащиеся составляют предметы из геометрических фигур)

Дидактическая игра «Тетрис» (слайд 11-12)

Учитель показывает учащемуся рамку, в которой в определённом порядке расположены геометрические фигуры. Чтобы выполнить задание, нужно внимательно рассмотреть образец, выданный учителем и на своём листе расположить фигуры точно также, можно составить свой узор.

На занятиях, начиная с простейших узоров из геометрических фигур и постепенно усложняя задания, я добивалась того, чтобы учащийся правильно положил фигуры в рамку, не ошибаясь в выборе формы и цвета, старался расположить фигуры в том же порядке, как на образце.

Дидактическая игра «Волшебный мешочек» (слайд 13)

В мешочке находятся мелкие предметы: шарики, бусины, кубики, фигурки, пуговицы, палочки, деревянные цифры и т.д. Количество предметов меняется в зависимости от задания. Детям предлагается определять на ощупь предметы и доставать из мешочка те, которые просит учитель, сосчитать количество предметов, найти лишний предмет, описать тот предмет, который попался в руку и т.д.

Игру я использовала на индивидуальных занятиях. Изменяя количество предметов, меняя предметы по их геометрической форме, внешнему виду, размеру, я закрепляла навыки количественного счёта, формировала умение устанавливать соответствие между цифрой и количеством, развивала моторику рук, тактильные ощущения, внимание и память.

«**Определи на ощупь**» (в мешочке лежит набор геометрических фигур. Второй такой же набор находится на столе перед ребёнком. Учащемуся надо найти на ощупь такую же фигуру, как та, на которую указал педагог)

«**Быстро, быстро**» (учащемуся предлагается найти как можно быстрее на ощупь названный педагогом предмет)

«**Найди предмет**» (Учитель описывает предмет по его качествам, учащийся его находит)

«**Лишний предмет**» (В мешочке лежат несколько предметов одинаковой формы и один предмет, который отличается от них, учащемуся нужно определить лишний предмет)

8. Результаты использования игр на примере обучения чтению и развитию речи (слайд 14)

	Года обучения			
	2014-2015 уч. г.	2015-2016 уч. г	2016-2017 уч. г	2017-2018 уч. г
	-	8 слов/мин.	14 слов/ мин.	28 слов/мин.
Карина	Затруднение при ответе на вопросы, минимальный словарный запас, отсутствие осознанности прочитанного, дислексия.	Неполные ответы на вопросы, увеличен словарный запас, затрудняется сказать о чём прочитала, дислексия.	Более полные ответы на вопросы, увеличивается словарный запас, с помощью вопросов может рассказать о прочитанном, дислексия.	Самостоятельное чтение с ответами на вопросы учителя, регулярное посещение школьной библиотеки, появление осознанности прочитанного, увеличение словарного запаса.
Саша	-	14 слов/мин.	37 слов/мин.	42 слова/мин.
	Минимальный словарный запас, отсутствие осознанности прочитанного, дислексия.	Более полные ответы на вопросы, увеличен словарный запас, может сказать о ком или о чём прочитанный текст,	Более полные ответы на вопросы, увеличивается словарный запас, с помощью вопросов может сказать о прочитанном, краткий пересказ по наводящим вопросам.	Самостоятельное чтение с полными ответами на вопросы учителя, регулярное посещение школьной библиотеки, появление осознанности прочитанного, увеличение словарного запаса.

9. Начиная с 2017 года, я провожу индивидуальные занятия с учащимися с ТМНР (с тяжелыми множественными нарушениями развития).

У детей с умеренной и выраженной умственной отсталостью выявлены многочисленные недостатки в формировании их умственной деятельности. У них затруднено принятие и понимание задачи, их затрудняет установление связей и отношений между отдельными действиями и звеньями умственной задачи. Они не могут организовать свою деятельность и не используют образец.

Таким образом, педагогическая игра позволяет не только мотивировать обучающихся к учёбе, но и активизировать познавательную деятельность детей. Игра помогает учителю донести до обучающихся трудный материал в доступной форме.

10. Внедрение в учебный и воспитательный процесс игровой деятельности является одной из важных задач коррекции всех психических процессов ребёнка. Игра - это естественная для ребёнка форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

Работая с категорией детей с нарушениями в развитии, постоянно стараюсь искать новые пути и средства работы с проблемными детьми, соблюдаю эмоциональный ритм беседы, управляя «взлётами» и «падениями», импровизирую на ходу и корректирую собственную картину мира, преодолевая узость видения проблемы. Считаю, что очень важна в коррекционной работе речь учителя, жесты, профессионализм, разумная требовательность, позитивная установка, умение встать на сторону ребёнка и любовь к детям.

Я рассматриваю игру как образовательное средство. Чтобы организовать учебно-воспитательный процесс с использованием игровой технологии, необходимо умело сочетать

игру с обучением. Включение игры на уроке – это путь решения конкретных учебно-воспитательных задач. В силу этого игру надо заранее планировать, продумывать и место в структуре урока, определить форму её проведения, подготовить материал, необходимый для проведения игры. (слайд 15-16)

Содержание обучения на уроках предметно-практической деятельности очень разнообразно, что определяется многообразием различных дефектов, глубоко умственно отсталым детям. Тяжёлые нарушения моторики, зрительно-моторной координации непосредственно отражаются на возможностях и результатах предметно-практической деятельности требуют проведение игр и упражнений, направленных на коррекцию этих нарушений. Проводя занятия, я постоянно экспериментировала, старалась найти наиболее эффективные формы работы. Я обратила внимание, что Арине нравится, когда занятия проходят с музыкальным сопровождением, причём больше ей нравится инструментальная музыка, в отличие от детских песен, активно реагирует на игры с использованием картинок или фигурок животных, предпочитает, чтобы в классе во время занятий не было посторонних людей.

Результат проведения занятий (слайд 17)

2017-2018 уч. г	2018-2019 уч.г.	2019-2020 уч.г
Сниженная устойчивость внимания и повышенная отвлекаемость, отсутствует чувство ответственности в отношении учебных заданий, нет потребности подчиняться требованиям учителя, повышенная реакция на внешние раздражители, желание играть только в те игры, которые нравятся.	Повышение устойчивости внимания, вызывает интерес деятельность педагога, появляется желание повторить действия учителя, помогает в выборе формы предмета и цвета для аппликации, пытается раскрасить рисунок, убирает на место игровые принадлежности.	Интересуется картинками, которые предлагает учитель, рассматривает картинки в книгах, показывает в книге то, что просит учитель, раскрашивает рисунки, с увлечением играет в отдельные игры, более эмоционально реагирует на речь педагога.

Таким образом, я считаю, что **игровая технология** – наиболее актуальная и особенно хорошо «работает» при обучении и воспитании учащихся, имеющих множественные нарушения развития, поскольку игра не только считается одним из основных видов деятельности детей младшего школьного возраста, но и признана действенным обучающим и воспитательным инструментом, который понятен и интересен детям. Роль игры одинаково велика в формировании и развитии всех сторон человеческой личности – умственной, физической, нравственной, эстетической и именно через игру происходит естественный индивидуальный личностный рост ребёнка.

11. Практическая часть. Выполнение заданий на кругах-сигналах совместно с педагогами.

12. Рефлексия. (слайд 18)

-Спасибо вам всем за внимание и прошу вас ответить на вопросы маленькой анкеты, которую я подготовила.