

# Мастер-класс

«Развитие мыслительных операций у детей с ОВИ через использование игровых технологий на уроках и во внеурочное время»

# Цель:

- Познакомить участников с игровыми упражнениями, приёмами применяемыми на уроках для развития активизации познавательных процессов у учащихся.

# Задачи мастер-класса

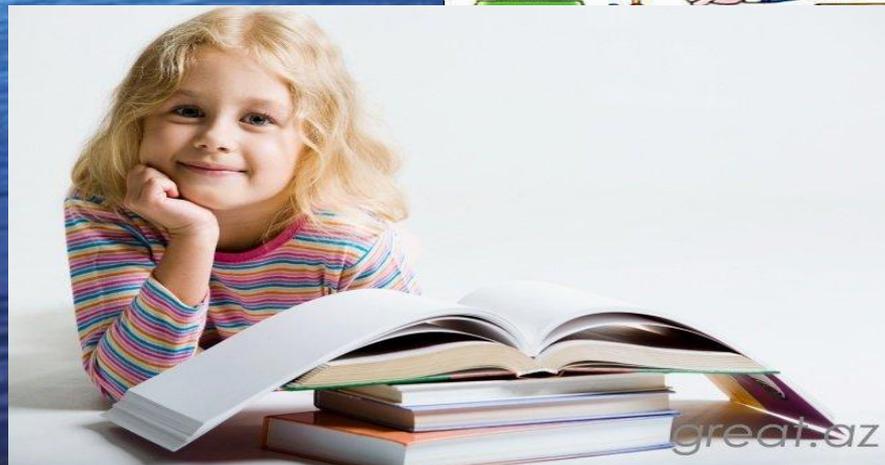
- передать свой опыт на примере комментированного показа последовательности действий, приемов и форм педагогической деятельности;
- показать практическую значимость занятий, исходя из собственного опыта и наработок;
- убедить участников, что использование игр в процессе обучения является важнейшим фактором формирования и актуализации познавательного интереса

# Главная задача педагога:

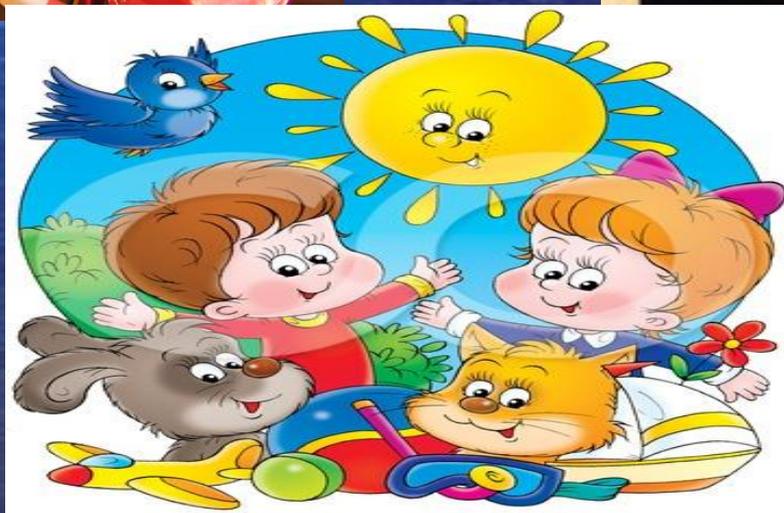
- облегчить преодоление трудностей в усвоении большого и сложного учебного процесса;
- создать для каждого ребёнка на своём уровне обучения ситуацию успеха;
- сделать процесс обучения занимательным, увлекательным и разносторонним.

# Мое кредо:

- «Учение без принуждения»



# Игра делает процесс обучения - развивающим, занимательным для ребенка



# Игровые технологии:

- Развитие интереса к учёбе;
- Обеспечение психологического комфорта процесса обучения;
- Развитие творческих способностей;
- Облегчение процесса усвоения учебного материала



# Психологи доказали:

- психика;
- память, мышление, восприятие, воображение;
- больше запоминает, лучше выполняет задание;
- обогащается словарный запас знаний ребёнка о мире.

# Психологический настрой

- - игровые стихи;
- - кричалки;
- - рифмованное начало урока;
- - элементы театрализации;
- - загадки; шарады, ребусы;
- - эпиграф к уроку;
- - пословицы, поговорки, относящейся к теме урока;
- - создание проблемной ситуации.



# «Шифровальщики»

- Первое слово: 5, 2, 7, 1, 3, 2,
- Второе слово: 8, 5, 4, 9, 4, 6, 1, 3, 2, 9.
- Каждому числу соответствует определённая буква:
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9
- и а н о м д л с р
- Искомые слова: *малина, смородина*

«Думай, смекай, отгадывай»

# ● **пучнеанлик**

*Искомые : пенал, ученик.*



# Приём «У медведя во бору, грибы ягоды -беру»



●    медведь

●    малина

●    корова

●    МОЛОКО



# «Следопыты»

## Приём «Недописанных слов»

● Бе . . . . .

● Ко . . . . .

● За . . . . .

# «SMS- сообщение»

- Мы ходили в парк было теплоя встретила друга он подарил цветы а я улыбнулась и поблагодарила



# «Зашифрованное слово».

- ) берег, серебро, дама *бе -се - да*
- б) богатство, лото, топор *бо - ло - то*
- в) кОСТЮМ, мОСТИК, *КОС - МОС*

# «Попади в цель»»»

<b>мяч</b>	<b>дерево</b>
<b>тополь</b>	<b>мебель</b>
<b>тарелка</b>	<b>игрушка</b>
<b>шкаф</b>	<b>посуда</b>



# Анаграммы

- **н и с и а ц – синица**
- **ш е в я- швея**
- **о м о л о к-молоко**

# Игра « Лучший минёр»

- Тфрхудф хчфефлохвфехкаф  
фкохрфмихт хлфенхь фпхорфтихт.

**Труд человека кормит, лень портит**

# «Два в одном».

- мя(.)ай ко(.)орт
- мух(.)рбуз пе(.)ыр
- сло(.)ос са(.)ом

# « Третий лишний ».



# Игры:

- Игры-Загадки;
- Ребусы;
- Игры- путешествия:
- Небылицы;
- Игра «Допиши стихотворение»;
- Игры викторины.



# Конфуций

- **Учитель и ученик растут вместе.**
- **Игровые технологии на уроках успешно позволяют расти как ученикам, так и учителю.**

# Спасибо за внимание!

