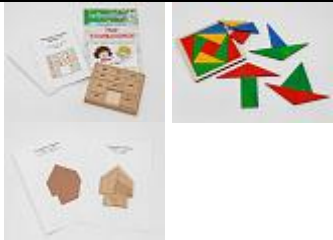


Карта мастер-класса

Мастер – класс для педагогов ДОУ «Головоломки с детьми с задержкой психического развития»

Цель и задачи мастер-класса	Цель: повышение мотивации педагогов к использованию различных игр-головоломок с детьми ОВЗ с ЗПР. Задачи: - познакомить участников мастер-класса с технологией смарт-тренинг «Мир головоломок»; показать возможности для развития ребёнка-дошкольника с ОВЗ с ЗПР. - создать условия для формирования у педагогов умений использовать полученные знания в совместной деятельности с детьми с ОВЗ с ЗПР	
Оборудование, материалы, инструменты	наборы головоломок «Нелегкие маневры», «Пифагор» и «Четыре цвета», схемы сборки; цветные квадраты для рефлексии.	
Этапы мастер-класса	Содержание	Планируемый результат
Актуализация	- Добрый день, уважаемые коллеги! Рады приветствовать вас на мастер-классе «Мир головоломок». Как вы думаете, что из предложенного является лишним? Почему? 	Сконцентрировать внимания фокус группы, вызвать эмоционально позитивный настрой на предстоящую деятельность
Активизация деятельности	Игра-головоломка. Так ли она понятна и легка для ребёнка дошкольника с ОВЗ? Что необходимо нам, взрослым, чтобы увлечь ребёнка этой непростой, но такой значимой развивающей игрой? Использование игр-головоломок - своеобразный метод, с помощью которого развитие и обучение дошкольников с ЗПР проходит гораздо эффективнее. Наш детский сад является инновационной площадкой федерального уровня АНОДПО «НИИ дошкольного образования «Воспитатели России», Образовательный модуль «Мир головоломок» смарт-тренинг для дошкольников», который мы активно стали внедрять в практику работы с детьми в том числе и с детьми ОВЗ с ЗПР. Автор данной технологии, она же и научный руководитель Ирина Ивановна Казунина. - Сегодня мы хотим познакомить вас с игровым набором «МИР ГОЛОВОЛОМОК» Смарт-тренинг для дошкольников с ограниченными возможностями здоровья» набор познакомит детей с разнообразными играми-головоломками, направленными на развитие интеллектуальной сферы нормативно развивающихся дошкольников и дошкольников с ОВЗ. Набор состоит из: - методических рекомендаций;	Получить обратную связь фокус группы через ответы на вопрос. Вызвать интерес к теме  

	- карточек к играм - головоломкам; - и самих головоломок: «Нелегкие маневры», «Пифагор» и «Четыре цвета», автором которых является Красноухов Владимир Иванович.	
Учебная информация	Как же происходит обучение играм – головоломкам дошкольников с ЗПР? Этапы формирования игры с головоломками посредством игрового набора. 1 этап Создание у детей положительного отношения к играм – головоломкам, привлечение внимания к способам действий с ними. Средства и способы, которые мы используем это: - сюрпризный момент, включающий в себя название и показ головоломки ее рассматривание; - объяснение принципа игры с головоломкой. На этом этапе самое главное привлечь ребенка к действию с игрой. 2 этап Ознакомление с игрой – головоломкой. - Зрительное обследование частей головоломки (цвет, форма, величина); - тактильное обследование головоломки; - количество частей (сколько больших, маленьких деталей, одинаковых по цвету, величине); Игровые упражнения: «Найди пару», «Разложи фигуры», «Подбери по контуру и размеру». 3 этап Формирование специфических игровых действий с головоломкой. Подразделяется на два подпункта Совместно со взрослым -по подражанию; - наложение фигур на карточку с контурным изображением; - действие с головоломкой по схеме образцу, соблюдая алгоритм; - действия с головоломкой по словесной инструкции. Самостоятельно - по образцу (собранный головоломка, схема головоломки, по памяти, частично собранный головоломка) - самостоятельная сборка головоломки (с предъявлением стартовой и финишной позиции, творческие действия с головоломкой)	Расширить представления участников мастер-класса о работе с играми -головоломками
Практикум	Предлагаем перейти к практической деятельности. Для того что бы нам было удобно работать нужно разделить на три команды. ➤Перед вами головоломка «Пифагор» Знакомство с игрой-головоломкой можно начинать с 5 лет. Суть игры – составить из 7 геометрических фигур – частей игры плоские изображения: силуэты строения, животных. Игру можно производить как в рамке	Применить на практике разные способы использования игрового набора

	игрового поля, так и вне. В данной игре есть 4 уровня сложности: - вложение фигур в рамку по контурному изображению - выкладывание по схеме, образцу. - по алгоритму - выкладывание силуэта по контуру. Предлагаем вам сейчас выполнить третий уровень сложности — это выкладывание головоломки по алгоритму. Предлагаем собрать вот такую птичку. Посмотрите, какая фигура нарисована на первом шаге возьмите и положите так же, как на карточке. Посмотрите теперь какую нужно взять и положите ее в нужное место и назовите фигуру. В конце вот такая красивая птичка у вас получилась. ➤ Следующая головоломка «Четыре цвета» Знакомство с игрой так же можно начинать с 5 лет. Суть игры – уложить 9 элементов в рамку так, чтобы элементы одного цвета не соприкасались сторонами и даже углами. Вне рамки игрового поля предлагаются различные образцы изображений с использованием 3-9 фигур. Тут тоже 3 уровня сложности: - по образцу; - составь фигуру по речевой инструкции; - Переделай фигуру по речевой инструкции. Предлагаем попробовать сделать все уровни сложности. 1. Составь фигуру по образцу предлагаем вам образец рассмотрите кораблик, сосчитайте количество фигур, назовите их цвет и соберите такой же кораблик. 2. Составь фигуру по речевой инструкции. Соберите кораблик из четырех треугольников так, чтобы парус зеленого цвета. (тут выбор цвета определяет сам педагог с учетом индивидуальных особенностей ребенка) 3. Переделай фигуру. Переставьте две фигуры так, чтобы получился грибок. (при затруднении ребенку предлагается образец) Такие игры – головоломки повышают познавательную мотивацию, способствуют развитию у дошкольника с ЗПР произвольности деятельности, мыслительных операций и активации речи.	
--	--	--

Рефлексия	На этом наш мастер-класс подходит к концу. Предлагаем взять вам по квадрату, а какого цвета вы определите сами. - красный цвет- Интересно! Хочу знать больше. - зеленый цвет - Полезно! Использую в работе! - желтый цвет – Неожиданно! Хочу использовать в работе. Выложите свои квадраты так, чтобы углы квадратов соприкасались друг с другом только разного цвета. Скажите, глядя на нашу рефлексию, можно сказать, что у нас получилась головоломка? Спасибо всем за работу!	Получить обратную связь от участников мастер-класса
------------------	--	--