**Педагог-мастер:** учитель-логопед Нишкомаева Л. Г., учитель-дефектолог Попова Г.М.

**Продолжительность мастер-класса** - 45 мин.

**Вводная часть**

Добрый день, уважаемые коллеги!

Представляем вам тему мастер- класса ***«Развитие и коррекциякогнитивных, речевых и двигательных навыков посредством дидактических игр с использованием нейропсихологических приёмов»***

**Актуальность**

Каждый год увеличивается количество детей, имеющих нарушение в развитии, возникают трудности при освоении программного материала и не из-за детского не желания воспринимать его, а вследствие недоразвития и особенностей развития головного мозга современных детей. Таким образом, актуальной проблемой современного образования остается повышение эффективности коррекционно-развивающего процесса при организации обучения и воспитания детей с ограниченными возможностями здоровья, потребность в обновлении содержания образования.

Всё это диктует необходимость подбора таких методических приёмов и техник, которые основывались бы на детском интересе и побуждали ребёнка к проявлениям двигательной, коммуникативной и познавательной активности.

Мы все знаем, что игра является основным, ведущим видом деятельности детей дошкольного возраста. Однако, игру и живое общение детям в последнее время заменяет телевидение, компьютер, Интернет, что обедняет речевые, когнитивные и двигательные возможности ребенка и не дает возможности обогащатьих. Эта проблема в настоящее время является актуальной. Тогда на помощь приходит дидактическая игра, как средство активизации познавательной деятельности дошкольников. Учиться играя! Чтобы маленькие дети овладели необходимыми движениями, речью, разнообразными умениями и навыками, их надо этому научить. Для обучения детей и созданы дидактические игры. Главная их особенность состоит в том, что задание ребенку предлагается в игровой форме. Дети играют, не подозревая, что осваивают какие-то знания, овладевают навыками действий с определенными предметами, учатся культуре общения друг с другом. Любая дидактическая игра содержит познавательную и воспитательную игровые составляющие, игровые действия.

Мы увидели, что с помощью дидактических можно решать более широкий спектр коррекционных и развивающих задач образовательных программДОУ. Учитель-логопед и учитель-дефектолог разработали серию дидактических игр под общим названием «Большая игра», в которой используются три направления:

а) с игрушками и предметами;

б) настольно-печатные;

в) словесные.

**Цель мастер-класса** : создание условий для повышения компетентности участников мастер-класса по развитию и коррекции двигательных, речевых и когнитивных навыков посредством дидактической игры с использованием нейропсихологических приёмов.

**Задачи:**

* ознакомить участников мастер- класса с авторским пособием «Большая игра»;
* продемонстрировать возможности использования дидактических игр с нейропсихологическими приёмами для развития и коррекции двигательных, когнитивных и речевых навыков;
* активизировать взаимодействие участников мастер-класса, повысить их эмоциональный фон.

**II. Основная часть:**

Приглашаем вас окунуться в детство и поиграть в дидактическую игру «Осенняя сказка – Теремок».

Нам понадобится четыре игрока, кто хочет принять участие, просим подойти к игровому полю.

Участникам необходимо выбрать себе персонаж из сказки (вместо фишек).

Однажды Лиса, Волк, Заяц и Медведь отправились в лес погулять, угощений на новоселье собрать. Но погода испортилась, и наши герои поспешили домой в теремок. Дорога была сложная, и на пути им встречалось много разных препятствий. Но наши герои дружные и всегда помогали друг другу, поэтому без спора решили, кто за кем отправится домой.

Уважаемые игроки, выберете, кто первый отправится в путь.

Первый игрок бросает кубик.

**Листочек № 2 Логоритмическое упражнение: «Поделись урожаем»**

В корзинках у животных урожай овощей, фруктов, орехов и каштанов. Выберете себе пару и овощ или фрукт, котором вы хотите поделиться с другом. Займите место за столами напротив друг друга. В правую руку возьмите предмет и передайте его игроку, сидящему напротив, рука без мячика никуда не поднимается, это мячик движется к ней, а затем освободившейся рукой хлопаем по ладони «дай пять». Движения четкие под счёт или в такт слогам, словам, чистоговоркам. Посмотрите на нас.

Возвращаемся к дорожке. Следующий игрок бросает кубик.

**Листочек №5 Кинезиологическое упражнения: «Попробуй повтори!»**

На улице похолодало,и друзья решили выполнить упражнения и согреться.

Станьте так, чтобы вам и зрителям был виден экран, на котором появились карточки с изображением движений. Предлагаем вам выполнить упражнение «Ухо-нос». Мы будем выполнять вместе с вами. А для усложнения можно взять балансиры. Зрителям в зале предлагаем присоединиться к нам.

Возвращаемся к дорожке. Следующий игрок бросает кубик.

**Листочек №7 Графомоторное упражнения: «Затейливый рисунок»**

А в лесу осенью грибов видимо, невидимо.

Для выполнения следующего задания нашим игрокам необходимо выбрать карточку и два фломастера, присесть за стол и одновременно двумя руками двигаться по дорожке и проговаривать чистоговорку. Для тех, кто сидит в зале мы предлагаем посмотреть на экран и выполнить задание в воздухе или на спине соседа, сидящего впереди соседа, если он не будет против. Тоже проговариваем стихотворение. Игроки выполнили задание и пора отправляться в путь.

Бросайте кубик.

**Листочек № 10Логоритмическое упражнение: «Угощаем друзей»**

Почти половина пути пройдена, наши друзья проголодались и «Волчок» предложил подкрепиться. Для этого нужно сесть вокруг стола, взять угощение и сначала под счет, а затем под музыку передавать его своему соседу справа. Под музыку выполняем упражнение со сменой. Посмотрите на нас.

Все подкрепились пора в путь.

**Листочек №11 Кинезиологическое упражнения: «Топай, хлопай, говори!»**

В лесу начал накрапывать дождь, но наши друзья не переживают у них есть удобные резиновые сапожки, а какие мы с вами сейчас покажем.

Станьте так, чтобы вам и зрителям был виден экран, на котором появились карточки с изображением движений. Предлагаем вам выполнить упражнение «Зелёный сапожок!». Мы будем выполнять вместе с вами. Зрителям в зале предлагаем присоединиться к нам.

**Листочек № 13 Логоритмическое упражнение: «Ритмические дорожки»**

«Лисичка» тоже делала заготовки и решила заполнить ими кладовку в теремке. А чтобы веселее было, она по дорожкам ходила и чистоговорки говорила.

Для выполнения этого задания нашим игрокам необходимо выбрать карточку с ритмическими дорожками, присесть за стол и одновременно двумя руками двигаться по дорожке и проговаривать чистоговорку. Для тех, кто сидит в зале, мы предлагаем посмотреть на экран и выполнить задание в воздухе или на спине соседа, сидящего впереди себя, если он не будет против этого. Тоже проговариваем стихотворение. Игроки выполнили задание и пора отправляться в путь.

**Листочек № 16 Кинезиологическое упражнения: «Цветовые дорожки»**

Осенью дорожки в лесу красивые, разноцветные, так приятно по ним шуршать листочками.

Предлагаем нашим игрокам прогуляться по разноцветным дорожкам. Занимайте место за столами и берите карточку. Указательным пальцем левой руки вы нажимает на круг, а правой показывает жест (хасту), соответствующий данному цвету.Зрители также могут пройти по цветовым дорожкам, которые представлены на экране, выполняя упражнения обеими руками.

**Листочек № 18 Графомоторное упражнения: «Разноцветные деревья»**

Прогулялись наши друзья по осенним дорожкам, а вокруг такая красота. «Лес, словно терем расписной стоит».Мы приглашаем наших участников, украсить деревья разноцветными листочками. Выберете себе пару и одновременно двумя руками прикрепите прищепки на деревья. А зрители поддерживают своих коллег.

Полюбуйтесь, как красиво получилось.

**Листочек № 20 Кинезиологическое упражнения: «Весёлый счёт»**

Животное (Заяц) решил посчитать, сколько друзей придёт в теремок жить. А помогут ему в этом песенка и ваши пальчики.Станьте так, чтобы вам и зрителям был виден экран.

**Листочек № 22 Логоритмическое упражнение: «Дорожка к теремку»**

Совсем чуть - чуть осталось нашему «Мишке» до домика, нужно пройти по последней дорожке. Правило такое нельзя обеими ногами наступать на один квадрат. Начинаем с левой ноги: 2 шага вперёд, шаг в лево, приставили правую ногу. Затем тоже самое с правой ноги.

**ФИНИШ**

Вот и первый игрок добрался до теремка, но скучно ему и решил он подождать всех друзей. Вот все встретились в домике, угостились и решили устроить весёлый перепляс.

Всех желающие из зала могут к нам присоединиться. Встаньте лицом к экрану, разомкнитесь.Сначала мы вам покажем, а теперь вы вместе с нами.

**III. Заключительная часть:**

Приглашаем вас встать в круг, передавая игральный кубик и закончить предложение "Играя в игру, я поняла, что ...".

Спасибо за внимание!