Муниципальное бюджетное образовательное учреждение средняя общеобразовательная школа п.Березовый Солнечного муниципального района Хабаровского края

**Номинация:** Методическая разработка мастер-класса.

# «Использование  нейрокоррекционные технологии в коррекционно-развивающей работе учителя – логопеда на занятиях с детьми ЗПР.»

Автор: Караванова Елена Викторовна

учитель- логопед

п.Березовый

2025 г

**Пояснительная записка**

«Сделать серьезное занятие

для ребенка занимательным

— вот задача первоначального

обучения» К. Д. Ушинский.

В последние годы все больше заявляет о себе новая область знания - педагогическая инноватика - сфера науки, изучающая процессы развития школы, связанные с созданием новой практики образования. Эти процессы и называют инновационными (Поташник М.М., Лазарев B.C.). Среди инновационных технологий ведущее место занимают игровые технологии, так как они обладают всеми признаками активных методов обучения, имеют ряд преимуществ, главное из которых состоит в том, что игровые технологии моделируют инновационную деятельность. Игровые технологии способствуют формированию тех черт творческой личности, которые побуждают к активному участию в инновационном процессе. В силу своих особенностей игровые технологии предполагают процесс получения инновационной информации активным путем. Одна из самых актуальных проблем, стоящих перед современным обществом – увеличение детей с различными нарушениями речи.  Образовательная игра – это активные методы, используемые в учебно-воспитательном процессе с целью достижения педагогических целей  Ведущая педагогическая идея моей работы     заключается   в определении путей повышения эффективности процесса, путем внедрения   игровых технологий. Особенность моей работы состоит в том, что она направлена на оказание помощи детям, испытывающим трудности в достижении предметных результатов (письмо, чтение).   Из моего опыта работы с детьми с ЗПР и можно сказать, что они испытывают трудности в овладении письмом, чтением, счетом, в усвоении и понимании текстов, логическом мышлении. Неуспехи в школе формируют у них негативное отношение к учебе, затрудняют общение с окружающими. Все это способствует асоциальному поведению, особенно в подростковом возрасте. Активное применение в моей работе игровых технологий на занятиях позволяет организовать коррекционную работу в соответствии с требованиями ФГОС. «Инновационные игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных игр.Я применяю две методики коррекции: *двигательную и когнитивную.*Первый метод способствует стимуляции отдельных зон коры головного мозга, которые отвечают за регуляцию движений, улучшение межполушарного взаимодействия, развитие ассоциативных связей. Когнитивная коррекция направлена на развитие познавательных навыков и преодоление трудностей в учебной деятельности. Для более успешного решения данных проблем я включаю в свою работу Нейрокоррекционные игры и упражнения, направленные на мозговую организацию психических процессов – внимания, памяти, моторики, речи, мышления, эмоционального реагирования и самоконтроля. Кроме традиционных игр, применяемых в коррекционной педагогике, я использую на своих занятиях собственные игры и наработки. Использование игр в учебном процессе помогает мне 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.

**ПЛАН-КОНСПЕКТ МАСТЕР-КЛАССА**

Учитель-дефектолог: Караванова Елена Викторовна Должность, место работы: МБОУ СОШ п. Березовый

Дата проведения: 13 января 2025 года Время проведения: 15.00 Место проведения: Кабинет технологии.

Продолжительность мастер-класса: 40 минут.

# Тема: «Использование  нейрокоррекционные технологии в коррекционно-развивающей работе учителя – логопеда на занятиях с детьми ЗПР.»

**Цель мастер-класса**: повысить профессиональное мастерство педагогов посредством применения игровых технологий в коррекционном  воспитательно-образовательном процессе с детьми ЗПР

**Задачи:**

* познакомить участников мастер-класса с опытом использования инновационных игровых технологий и их применением на практике, которые оказывают положительное воздействие на речевое развитие детей.

создать положительный эмоциональный климат у участников, используя инновационные игровые технологий и как одну из форм организации мастер-класса;

* способствовать развитию профессионально-творческой активности, раскрытию внутреннего потенциала каждого педагога, путем создания условий для индивидуальной и коллективной работы.

**Ожидаемые результаты:**

1. Практическое освоение педагогами методов и упражнений в игровых технологий, предлагаемых на мастер-классе.  
2. Повышение уровня профессиональной компетентности педагогов в области игровых технологий.  
3. Рост мотивации участников мастер-класса к формированию собственного стиля творческой психологической деятельности.

**Оборудование:**

1. Аудиозапись музыки, компьютер.
2. Колокольчик
3. Воздушный шар
4. Бабочки
5. Карточки на автоматизируемый звук
6. Кубик, фишки , мелкие объёмные игрушки, от киндер-сюрпризов.
7. **тренажеры**
8. Палочки
9. Карточки.
10. Чистые листы с изображением солнышка Одноразовые мисочки

*Перед началом работы ознакомить всех присутствующих с основными правилами работы в группе.*

Для того, чтобы легче было общаться, проговорим некоторые правила:

**ПАМЯТКА участника мастер-класса:**

1. Получи удовольствие!
2. Позволь себе быть свободным!
3. Доброжелательность к себе и другим.
4. Постарайся быть внимательным.
5. Избегай оценок и суждений.

Говори только о собственных чувствах, ощущениях, настроениях.  
И ВСЕ ПОЛУЧИТСЯ!!!

**Ход мастер класса:**

«Можно и нужно каждого учителя научить   
пользоваться педагогическим инструментарием.   
Только при этом условии его работа

будет высоко результативной…»  
*Я.А. Каменский*

**Ход мастер класса:**

**I. Приветственное слово.**

Добрый день, добрый день,

Счастья я желаю и здоровья всем!

-Здравствуйте, уважаемые коллеги!

- Крикните громко и хором, друзья,

Помочь откажетесь мне?  (нет или да?)

Деток вы любите? Да или нет?

Пришли вы на мастер-класс,

Сил совсем нет,

Вам лекции хочется слушать здесь?  (Нет)

Я вас понимаю…..

Как быть нам тогда?

Проблемы детей решать нужно нам?  (Да)

Дайте мне тогда ответ

Помочь откажетесь мне?  (Нет)

Последнее спрошу у вас я:

Активными все будете?  (нет или да)

**Учитель –логопед:** Здравствуйте, уважае­мые коллеги! Сегодня я Вас познакомлю с инновационными игровыми технологиями в моей практической работе с детьми ЗПР и расскажу ,как использовать игровые формы и методы и нейропсихологические технологии на занятиях с детьми ЗПР.

Свой мастер-класс я хотела бы начать со слов *«*Послушайте - и вы забудете, посмотрите - и вы запомните, сделайте - и вы поймете» (слова *Конфуций)* .

Уважаемые коллеги, для положительного настроя на работу и для установления доброжелательной атмосферы я предлагаю наше мероприятие начать с игры..

**Приветствие: «В кругу друзей»** Станьте в круг.

По сигналу колокольчика мы превращаемся с вами в детей! (звон колокольчика)

Колокольчик озорной,

Ты ребят в кружок построй.

Справа друг и слева друг.

Дружно за руки возьмемся

И друг другу улыбнемся.

«Здравствуй мир! Здравствуй друг! Здравствуйте все вокруг!»

А сейчас – «Давайте познакомимся». У меня в руках волшебный шар.

Вы передаете друг другу шар называете свое имя и качество на первую букву своего имени.

Начнем с меня. Я- Лена, ласкова. и.д.

Спасибо. Я хочу пожелать всем нам интересной и плодотворной работы.

Можете присаживаться.

# Итак, с прекрасным настроением и позитивными эмоциями мы начинаем мастер-класс ««Использование  нейрокоррекционные технологии в коррекционно-развивающей работе учителя – логопеда на занятиях с детьми ЗПР.»

**Актуализация мастер-класса.**

**Учитель –логопед:** Посмотрите, за окном зима, снег и холодно, а ведь так хочется тепла и уюта. И и я хочу вам подарить частичку лета. Пусть вот эти маленькие бабочки напоминают вам о добре, тепле и красоте. Выберите себе понравившуюся бабочку. Посадите ее на свою ладонь, закройте глаза и послушайте одну легенду:

Давным-давно в старинном городе жил Мастер, окружённый учениками. Самый способный из них однажды задумался: «А есть ли вопрос, на который наш Мастер не смог бы дать ответа?».Он пошёл на цветущий луг, поймал самую красивую бабочку и спрятал её между ладонями. Бабочка цеплялась лапками за его руки, и ученику было щекотно. Улыбаясь, он подошёл к Мастеру и спросил:

— Скажите, какая бабочка у меня в руках: живая или мёртвая?

Он крепко держал бабочку в сомкнутых ладонях и был готов в любое мгновение сжать их ради своей истины.

Не глядя на руки ученика, Мастер ответил:

— Всё в твоих руках.

**Учитель –логопед** Вы прослушали легенду.

**Учитель –логопед:** Вам она понравилась? (Ответы педагогов)

**Учитель –логопед:** Скажите мне, пожалуйста, про что эта легенда?

**Учитель –логопед:** А кто действующий герой этой легенды?

**Учитель –логопед:** Вы очень внимательно слушали легенду.

**Учитель – логопед:** Я надеюсь, что вы запомнили и расскажите эту легенду дома.

**Учитель – логопед:** Сегодня я начинаю свой мастер-класс со словами из легенды.

— Всё в твоих руках.

**Учитель –логопед : Я согласна, все в наших руках.**

- В наших руках, чтобы ребенок чувствовал себя любимым, нужным, а главное – успешным. Я работаю учителем-дефектологом , личность моя творческая. Стараюсь всегда идет в ногу со временем. Внедряю в привычную практику новые технологии, новые формы и методы реализации образовательных программ. И **каждый раз я задаю себе вопрос, идя на занятие : будет ли занятие интересным, сможет ли он вовлечь учеников в работу? Как же это сделать?**Все просто, как в притче: **«Всё в твоих руках»**

**Учитель –логопед: А я это делаю так. И это будет тема моего мастер- класса.** Предлагаю познакомиться с некоторыми играм с использованием элементов нейропсихологической технологии, которые я применяю на уроках с детьми ЗПР. В нейропсихологи утверждают, что нарушение межполушарного взаимодействия является одной из причин недостатков речи, чтения и письма .Межполушарное взаимодействие – это особый механизм объединения левого и правого полушария в единую интегративную, целостно работающую систему. Развитие межполушарных связей построено на упражнениях и играх, в ходе которых задействованы оба полушария мозга. Одним из вариантов межполушарного взаимодействия является работа двумя руками одновременно, в процессе чего активизируются оба полушария, и формируется сразу несколько навыков:

-согласованность движений рук

- согласованность движений глаз

А если мы параллельно отрабатываем и правильное произношение звука – то еще и согласованность языка.

**Учитель –логопед:** Для развития межполушарных связей полезно играть со **специальными тренажерами (межполушарными досками).** Это приспособление сделано из дерева и выглядит как два зеркально отраженных лабиринта. Уважаемые коллеги Вам нужно передвигать два бегунка одновременно. На обратной стороне доски более усложненный вариант. Это выпуклый вид спирали, где нужно водить мелками. Эта игра стимулирует работу обоих полушарий головного мозга, влияет на синхронизацию работы глаз и рук, а также развивает концентрацию, усидчивость, внимательность и мелкую моторику.

**Почему именно игра?**Я работаю в начальных классах и я могу точно сказать, что в этом возрасте, дети очень любят играть, поэтому упор в своей работе делаю на **игровые технологии.** Ведь для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети свободно вовлекаются в деятельность, но особенно в игровую. Моя задача- учить всех, учить каждого.

**Учитель –логопед:** Для сотрудничества я приглашаю 2 участников.

**Учитель –логопед: :** раздает **тренажеры** каждый педагог получает тренажер. Учитель-дефектолог показывает, как правильно пользоваться тренажерами. Педагоги тренируются на тренажерах. участники рассказывают, что чувствовали когда использовали тренажеры.

**Учитель –логопед:** А теперь давайте поиграем в  **игру «Умные дорожки»**, где нужно также провести одновременно пальцами обеих рук по дорожке.

Следующее упражнение, которое я использую в своей работе**«Веселые палочки».** Для этого на стол надо положить 10-15 палочек. Вам необходимо собрать все палочки в кулак по одной сначала правой, затем левой рукой, а потом обеими руками одновременно.

**Учитель –логопед:** Уважаемые коллеги давайте с вами поиграем в игру  **«Соедини точки»**, цель которой соединить верхние и нижние точки по пунктирным линиям от края к середине или наоборот, и усложненный вариант (без них, затем нужно называть получившиеся сочетание с автоматизируемым звуком..

**Учитель –логопед:** Просто замечательно! Мы немножечко устали и нам нужно отдохнуть.

Выходите сюда ко мне и мы с вами разомнемся.

**Коммуникативная игра «Найди пару»** **Цели:** •ранжирование на пары; •способствовать снижению напряжения, позитивному восприятию друг друга. *Члены группы выполняют движения в соответствии с текстом.*  
На прогулку косолапый вышел мишка погулять.  
*Участники расходятся по комнате.*  
По тропинке громко топал, друга он пошел искать. «Где ты, где ты, мой товарищ? Без тебя так трудно жить!»  
*Двигаются по комнате произвольно.*  
Встретил мишка наш лисенка и сказал: «Давай дружить».  
*Каждый участник находит своего партнера и пожимает ему руку.*  
Мишка с другом покружился…  
*Кружатся.*  
Он в лесу устроил бал. А потом остановился, По головке гладить стал.  
*Гладят друг друга по голове.*  
Спины звери почесали…  
*Поворачиваются друг к другу спинами.*  
Вправо, влево, вверх и вниз.  
*Трутся спинами.*  
И немного потолкались.  
*Слегка толкаются.*  
Крепко-крепко обнялись.  
*Обнимают друг друга.*

**Учитель –логопед:** раздает картинки для педагогов и показывает, как правильно выполнять задание.

**Игра «Веселые пальчики».** Здесь педагог называет картинку и поднимает пальчик с нужным цветом. Мы с вами сначала играем с одной картинкой на две руки, а затем на каждую руку используем разные картинки. Это нейроигра также на работу рук, межполушарных связей и на автоматизацию звука. Уважаемые коллеги, я в своей работе использую кинезиологические упражнения. всем известное **упражнение «Ухо – нос»,** где вы должны левой рукой держится за кончик носа, а правой – за мочку уха. По хлопку вы меняете положения рук. Но выполняеть это упражнение надо, **стоя на балансировочной доске**. Цель этого упражнения – развитие межполушарного взаимодействия, осознание схемы тела и баланса. Упражнения на балансире способствуют концентрации внимания и собранности, подходит для развития координации движений и улучшения осанки.

**Итоговая рефлексия - игра «Солнышко»**

*Цель:* Вызвать у участников положительные эмоции.

Всем участникам раздаются чистые листы с изображением солнышка. В центре солнышка пишут свое имя. Затем по кругу передают друг другу листы, вписывают пожелания, комплименты над лучиками. Листы, пройдя круг, возвращаются к своему хозяину.

**Обратная связь.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| + (плюс) | - (минус) | интересно |

**Итог мастер- класса**

Уважаемые коллеги, я продемонстрировала вам вариативность использования в своей работе разнообразных методов и приёмов для развития речи детей. Таким образом, использование нейропсихологических технологий способствует созданию базы для успешного преодоления психоречевых нарушений и дает возможность логопедам более качественно вести свою работу. Данные приёмы я использую в своей работе и могу с уверенностью сказать, что они оказывают положительное воздействие на речевое развитие, у детей повышается работоспособность, улучшается качество образовательного процесса. Буду рада, если данные методы вы будете использовать и применять в своей работе.

**Подведение мастер- класса**

**Учитель –логопед:** Сегодня Вы познакомились с нейропсихологическими технологиями которые 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. 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. Можно сделать вывод, что применение нейроигровых технологий способствует успешной организации учебной деятельности. Игровые формы обучения способствуют социальным и практическим навыкам, вызывают у детей стремление учиться, даёт положительный результат к мотивации к учебной деятельности.

**Цель:** осознание участниками приобретенного на занятии опыта.

**Учитель –логопед:** Наш мастер класс заканчивается.

**А сейчас внимание! Что у меня в руках? Это шапка неведимка. Я на вас ее накину и вас никто не видит, и вы можете продолжить предложение**

**Мне понравилось…**

**Я узнал…Я хотел(а) бы….**

**Вот прошёл мой мастер-класс.**

Желаю вам, чтоб дети в вашем классе

Светились от улыбок и любви,

Здоровья вам и творческих успехов.

Благодарю за сотрудничество!

 Хочется моё выступление закончить словами Марии Монтессори: "Дети – это люди, данные нам на время, и от нас зависит их вера в себя и любовь к миру".

**Список литературы**

1. Кабанова Л.В. Учебные игры как средство повышения эффективности уроков. Начальная школа №1 1992 г.
2. Масловская Т.А. дидактические игры на уроках математики. Начальная школа №2 1997 г.
3. Матюшкин А.М. Проблемные ситуации в мышлении и обучении. Педагогика 1972 г.
4. Минский Е.М. От игры к знаниям. Москва , 1996 г.
5. Зеленина Е.А. Играем, познаем, рисуем. Москва , 1996 г.
6. 1.М.И. Лынская. Формирование речевой деятельности у неговорящих детей с использованием инновационных технологий: (пособие для учителя-дефектолога); под ред. С.Н. Шаховской. – М.: ПАРАДИГМА, 2012.- 128с. – (Специальная коррекционная педагогика).
7. 2.Сударикова С.А. Организация учебного процесса с использовнаием новых инновационных технологий обучения./Организация и содержание образования детей с нарушениями развития. Тезисы Международной научно-практической конференции. 25-27 июня 2008 года. Часть 2. – М. – с.505-510.
8. 3. Тимофеева Н.А. Современные технологии коррекционного обучения и воспитания детей с особыми образовательными потребностями. Сборник научных трудов Х Международной научно-образовательной конференции «Актуальные проблемы специальной психологии и коррекционной педагогики: теория и практика (Казань, 24 мая 2016 г.)/п од ред. А.И. Ахметзяновой. - Казань: Изд-во Казан.ун-та, 2016.- Вып. 10. -453 с.
9. Лебединский В.В. Нарушения психического развития в детском возрасте. Москва , 2003 г.

# Самоанализ «Использование  нейрокоррекционные технологии в коррекционно-развивающей работе учителя – логопеда на занятиях с детьми ЗПР.»

# Мастер-класса по теме: «Использование  нейрокоррекционные технологии в коррекционно-развивающей работе учителя – логопеда на занятиях с детьми ЗПР.»

**, проведенного Каравановой Е.В, учитель –логопед.**

**МБОУ СОШ п. Березовый Солнечного муниципального района Хабаровского края.**

**Цель мастер-класса**: повысить профессиональное мастерство педагогов посредством применения игровых технологий в коррекционном  воспитательно-образовательном процессе с детьми ЗПР

Для успешной реализации данной цели запланировала  следующие  задачи:

* познакомить участников мастер-класса с опытом использования инновационных игровых технологий и их применением на практике, которые оказывают положительное воздействие на речевое развитие детей.

создать положительный эмоциональный климат у участников, используя инновационные игровые технологий и как одну из форм организации мастер-класса;

* способствовать развитию профессионально-творческой активности, раскрытию внутреннего потенциала каждого педагога, путем создания условий для индивидуальной и коллективной работы.

Считаю, что в ходе проведения мастер-класса цели, поставленные в начале были достигнуты. Была выдержана логика.

В ходе работы участники познакомились с основными видами активных методов обучения, были оговорены цели каждого из этапов занятия.

В ходе занятия можно выделить следующие этапы:

1. Организационный момент и актуализация личностного смысла педагогов.
2. Основной этап занятия.
3. Этап подведения итогов занятия.
4. Этап рефлексии.

Участники мастер-класса получили представление о применении ис инновационных игровых технологий Представленный мастер-класс был актуален, имел практическую направленность для педагогов школы, так как приобретенные знания помогут учителям разнообразить учебный процесс. Кроме того, присутствующие коллеги не были пассивными слушателями, а были активными участниками мастер-класса. Все предложенные задания были направлены на то, чтобы создать атмосферу доброжелательности, творчества. Поставленные цели и задачи, считаю, были выполнены полностью. Вступительная часть состояла из приветствия, объявления темы мастер-класса.

В основной части  я осуществила анализ психологического настроя  аудитории  по предлагаемой проблеме, организовала работу.

   Все участники справились с заданием, т.е. мне удалось активизировать деятельность по применению инновационных игровых технологий .

На этапе рефлексии участникам  было предложено ответить на вопросы по применению игровых технологий , оценив свою деятельность. Целью этих технологии является развитие навыков самоанализа и планирования своей деятельности.

 В заключительной части я  подвела итог совместной работы:  Сегодня мы на практике убедились, что инновационные игровые технологий .

# позволяет расширить круг интересов у обучающихся, помогает развить самосознание и получить новый опыт общения со сверстниками, что приводит к интенсивному росту социально ценных побуждений и переживаний, что резюмирует тему  моей работы:

# «Использование  нейрокоррекционные технологии в коррекционно-развивающей работе учителя – логопеда на занятиях с детьми ЗПР.»

Выводы:

* Поставленная цель мастер- класса  была выполнена.
* Тема мастер-класса не оставила педагогов равнодушными, была возможность узнать что-то новое.
* Этапы мастер-класса имели логическую последовательность.
* Психологическая атмосфера была доброжелательной.
* С практическими заданиями все успешно справились.