**МАСТЕР КЛАСС**

**НА ТЕМУ: «Чувствую, вижу, двигаюсь»**

Специальные педагоги: Мұқан А.Т.

­­

Караганда 2025

**Технологическая карта мастер-класса специальных педагогов**

**Тема:** «Чувствую, вижу, двигаюсь»

**Цель:** повышение уровня профессиональной компетентности педагогов по развитию детей посредством применения методов нейропсихологических игр.

**Задачи:**

1. Показать практическое применение сенсорной среды «Дом совы»;
2. На личном опыте продемонстрировать, как работают нейроигры;
3. Дать учителям инструменты для внедрения двигательных активностей в образовательный процесс;
4. Вовлечь педагогов в совместную игровую деятельность, вызывая интерес к данной проблеме.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Этапы занятия | Задания | Оборудование | Время |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. Вводная часть

Организационный момент | - Уважаемые коллеги! И снова здравствуйте! Хотим представить вашему вниманию тему нашего мастер-класса «Чувствую, вижу, двигаюсь». Сегодня мы на личном опыте продемонстрируем, как работают нейроигры. |  | 1 мин. |
| 2. Игра «Танцуем вместе» | Играющие встают в круг, лицом к центру на расстоянии один-два шага друг от друга. Перед ними лежат карточки. Игроки должны выполнять движения, указанные там. Двигаться так, имитируя позу на карточке.C:\Users\user\AppData\Local\Temp\ksohtml8324\wps1.png C:\Users\user\AppData\Local\Temp\ksohtml8324\wps2.png C:\Users\user\AppData\Local\Temp\ksohtml8324\wps3.png | *Карточки с разными движениями* | 5 мин. |
| 3. Игра «Угадай звуки» | В середину выходит один игрок. Ведущий нажимает кнопки на панели, на которых воспроизведутся разные звуки воды. Играющий закрытыми глазами угадывает их. Панель оснащена следующими звуками - душ, дождь, треск льда на реке, бассейн, звук кипящей воды, вода, текущая из крана, родник, морское побережье, вода, льющаяся в стакан, водопад, река (плеск волн), фонтан, шаги по скрипучему снегу, прибой, стирка, унитаз.C:\Users\user\AppData\Local\Temp\ksohtml8324\wps4.png | *Звуковая панель «Звуки воды»* | 5 мин. |
| 4. Игра «К счастью…К сожалению…» | Меняем эти слова в начале каждого следующего предложения «местами». Первый говорит «К счастью» (Напр.: «Мы выиграли лоторею»). Второй человек говорит: «К сожалению…» (Напр.: «Никто не смог найти билет). Третий человек продолжает историю, начиная со слов: «К счастью…», четвертый «К сожалению…» и т.д.Большинство игроков хотят рассказать, как о «хороших новостях», так и «плохих новостях». В этой игре можно фантазировать. |  | 5 мин. |
| 5. Игра «Каменные башенки» | Две команды соревнуются в ловкости и скорости. На столе стоят бумажные стаканчики, на которых размещены камни. Задача участников – как можно быстрее переложить все камни внутрь стаканов и наоборот. C:\Users\user\AppData\Local\Temp\ksohtml8324\wps5.png C:\Users\user\AppData\Local\Temp\ksohtml8324\wps6.png | *Декоративные камешки, бумажные стаканы* | 4 мин. |
| 6. Игра «Меткий скакун» | Игроки должны, отбивая мяч-скакун попасть в один стакан, потом усложняем задачу отбивают сразу два мяча-скакуна, чтобы словить двумя стаканами одновременно. C:\Users\user\AppData\Local\Temp\ksohtml8324\wps7.jpgC:\Users\user\AppData\Local\Temp\ksohtml8324\wps8.png | *Скакун-мяч, стакан* | 4 мин. |
| 7.Игра «Балансирующий маршрут» | Игрок встает на стартовую платформу. Передвигается по маршруту, используя только обозначенные поверхности (платформы, палки, обручи). Важно не терять равновесие и не наступать на пол. Варианты передвижения могут быть разными: шаги, прыжки, балансирование на одной ноге и т.д. Побеждает тот, кто пройдет маршрут без ошибок и с наибольшей устойчивостью.C:\Users\user\AppData\Local\Temp\ksohtml8324\wps9.png | *Палки, обруч, мягкие модули*  | 5 мин. |
| 8. Игра «Ароматная загадка» | Участник садится закрытыми глазами на платформу «Совы». Ведущий подносит у носу участника различные ароматные баночки (ванилин, мята, кофе, кореандр, корица и т.д.). Игрок должен угадать и назвать запах, описать ассоциации, которые вызывает аромат.C:\Users\user\AppData\Local\Temp\ksohtml8324\wps10.png | *Ароматные баночки, платформа* | 3 мин. |
| 9. Игра «Танец с ветром» | Каждый участник берет три пакета и одновременно подбросывает их вверх. Задача – поймать все три пакета до их приземления. Можно варьировать сложность. Побеждает тот, кто дольше всех сможет выполнять задания без ошибок.C:\Users\user\AppData\Local\Temp\ksohtml8324\wps11.png | *Легкие пакеты* | 5 мин. |
| 10. Заключительная часть. Рефлексия «Кто ты сегодня?» | «Я сегодня был метким скакуном» (если играли с мячами). «Я чувствовал себя хорошим танцором! и т.д. | 3 мин. |