

## Взаимодействие тьюторов и учителя-дефектолога

Сотрудничество разных специалистов – залог успеха инклюзивного образования.

Взрослые, работающие с «особым» ребенком, должны составлять одну команду, задача которой успешное воспитание и обучение детей.

Сегодня вашему вниманию мы представляем взаимодействие учителя-дефектолога и тьютора через совместно разработанную дидактическую игру «12 месяцев» с использованием QR-кодов.

2 слайд

Для организации обучения и воспитания детей с ограниченными возможностями здоровья и/или инвалидностью особую роль играют способы воздействия, при этом необходимо учитывать возрастные и индивидуальные особенности развития и интеллектуальные возможности.

Значительное место в процессе обучения и воспитания занимают методы и приемы, которые привлекают внимание, заинтересовывают каждого ребенка. Создают у детей положительное эмоциональное отношение к предлагаемой деятельности.

3 слайд

Почему был выбран формат игры -путешествия(бродилки)?

На сегодняшний день настольные игры переживают своё, так называемое, второе рождение – современные настольные игры стали разнообразнее, ярче и увлекательнее чем были 10 лет назад. Традиционные игры с фишками, которые необходимо передвигать по игровому полю, знают все. Только вот многие считают, что они могут лишь разнообразить детский досуг, а вот дидактической пользы от них нет. Однако на самом деле это не так.

4 слайд

Игра 12 месяцев разработана по рекомендациям учителя-дефектолога и направлена на развитие познавательных и умственных способностей: получению новых знаний, их обобщению и закреплению, расширению имеющихся представлений о сезонных изменениях и животных; развитию памяти, внимания, наблюдательности; развитие умений высказывать свои суждения и делать умозаключения.

5 слайд

Игровой набор состоит из игрового поля, фишек, кубика, коробочек 4 цветов, чемоданом путешествий, карточек с кюаркадами на которых находится

задания, стикеры для чемодана путешествий. Игра предназначена для индивидуальных и подгрупповых занятий с детьми 5-7 лет. Игру проводит ведущий – взрослый с использованием телефона для считывания кюаркодов.

6 слайд

Описание игры:

В игре могут участвовать от 1 до 5 игроков. Игрокам необходимо поставить фишки на «Старт». Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет свою фишку вперед ровно на столько шагов, сколько выпало очков на кубике.

Если фишка попала на синее поле игрок берет кюаркод из синей коробочки, взрослый сканирует выбранный кюаркод и на экране телефона появляется задание. При успешном выполнении ребенок получает стикер, который необходимо закрепить в чемодане путешественника.

Те же действия повторяются со всеми цветами на игровом поле.

Если фишка попадает на экологическую станцию, то ребенок берет QR-код с такой же картинкой как на станции, педагог считывает QR-код и ребенку предлагается иллюстрация с экологической ситуацией, если на ней показано бережное отношение к природе, то ребенок делает 3 хода вперед, а если губительное, то 3 хода назад.

Игра заканчивается, когда все игроки дошли до финиша. Первый игрок, дошедший до финиша, получает медаль самый быстрый.

Приглашаем 3 участников попробовать сыграть.

Мастер-класс

На ваших столах есть незаполненное игровое поле, мы предлагаем вам создать свою игру «12 месяцев».

Для этого необходимо распределить обязанности внутри вашей команды:

- 1- Делает фишки
- 2- Крепит цветные сектора
- 3- Крепит декорации
- 4- Склеивает цветные коробочки под кюар кода

Соблюдается интегрированный подход – в ходе этой игры, можно решить