**Для активизации деятельности учащихся с ОВЗ можно использовать следующие активные методы и приёмы обучения:**

**Словесная игра «Цвета».**

Участники игры располагаются в кругу. Ведущих предлагает всем участникам по очереди назвать по пять предметов одного цвета. Тот, кто за одну минуту не сможет припомнить пять предметов названного цвета, выбывает из игры.

**Игра «Предметы в классе»**

Цель: Развитие внимания, абстрактного мышления.

Задание конкретному ребенку: найти и назвать все предметы в классе квадратной, круглой, овальной формы.

**Игра-соревнование «Слова».**

Надо вспомнить как можно больше слов, относящихся к заданной теме: школа, математика, музыка, книга, искусство, зима, лето и т.д. На каждую тему дается 5-10 минут. На одном занятии дается 2-3 темы.

**Игра «Говори наоборот».**

Ведущий говорит слово – каждая команда по очереди говорит противоположное.

Слова: веселый – грустный;

быстрый – медленный;

**Спрячь игрушки**

Цель: развитие целенаправленного запоминания и припоминания.

Дидактический материал: Три игрушки.

Описание задания: Педагог просит ребенка спрятать три игрушки в своем кабинете. При этом ставится условие ребенку, что через неделю он должен будет вспомнить, куда положил игрушки и найти их.

**Найди игрушки**

Цель: развитие целенаправленного запоминания и припоминания.

Дидактический материал: Спрятанные на прошлом занятии три игрушки.

Описание задания: Ребенок должен вспомнить и найти игрушки, которые спрятал на прошлом занятии в кабинете психолога.

**Кто не на месте?**

Цель: развитие целенаправленного запоминания и припоминания.

 Дидактический материал: 10 небольших игрушечных животных.

Описание задания:Игрушки выставляются перед ребенком на столе в один ряд. Взрослый предлагает ребенку запомнить, кто на каком месте находится. Затем ребенок отворачивается, а психолог переставляет местами две игрушки. После чего ребенок отвечает на вопрос: “Кто не на месте?”. (Игра проводится 5-6 раз).

**Пожалуйста!**

Цель:преодоление двигательного автоматизма, развитие внимания.

Все участники игры вместе с ведущим становятся   в круг. Ведущий говорит, что он будет показывать разные движения (физкультурные, танцевальные, шуточные), а играющие должны их повторять лишь в том случае, если он к показу добавит слово «пожалуйста». Кто ошибется, выбывает из игры.

**Повтори за мной**

Цель:Развивать моторно-слуховую память.

Дети стоят около стола ведущего. Ведущий предлагает одному ребенку прохлопать все, что ему простучит карандашом ведущий. Остальные дети внимательно слушают и оценивают исполнение движениями: поднимают вверх большой палец, если хлопки правильные, и опускают его вниз, если неправильные. Ритмические фразы должны быть короткими и ясными по своей структуре.

**Опиши друга**

Цель: развивать зрительную память, связную речь, эмпатию, групповую сплоченность.

В течение 2—3 секунд дети смотрят друг на друга, затем поворачиваются спиной и описывают друг друга(какая прическа, цвет одежды, украшения, цвет глаз).

**«Великан-карлики»**

Цель: развивать моторную память, внимание, переключение

Ведущий называет слово «Великаны» и приподнимается на носочки, «Карлики»- приседает. Дети повторяют в быстром темпе. А ведущий говорит одно, показывает противоположное действие. Дети должны выполнять правильно действие.