

Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение
Лебяжинский детский сад
Камышинского муниципального района

Мастер – класс
**«Использование игровых технологий по развитию речи в
работе учителя –логопеда в условиях ФГОС ДОУ.
Путешествие в страну Правильной речи.**

Подготовил
Учитель- логопед Фурукина Е.Н.

Цель: предоставление, обобщение, систематизация и распространение личного педагогического опыта для педагогов.

Задачи:

1. Способствовать созданию условий для профессионального развития педагога, в ходе которого приобретается опыт по формированию речевых упражнений для нормального речевого развития детей старшего дошкольного возраста;

2. Способствовать формированию индивидуального стиля творческой педагогической деятельности в процессе инновационной работы.

Оборудование: ноутбук, экран, мультимедиа, мяч, магнитная доска, картинки, с изображением разных предметов, настольная игра «Ходилка», интерактивные игры «Мерсибо».

Ход мастер-класса

-Здравствуйте, уважаемые коллеги! Приглашаю Вас на мастер-класс «Использование современных игровых технологий по развитию речи в работе учителя –логопеда в условиях ФГОС ДОУ». Путешествие в страну Правильной речи».

Мастер-класс я хочу начать со слов: «Игра для дошкольников – способ познания окружающего, игры имеют большую педагогическую ценность – они развивают у детей смекалку, выдержку, самообладание, чувство юмора, организованность».

Н. К. Крупская

Одна из самых актуальных проблем, стоящих перед современным обществом –увеличение детей с различными нарушениями речи. Ведущая педагогическая идея моей работы заключается в определении путей повышения эффективности процесса, путем внедрения игровых технологий.

Активное применение игровых технологий на логопедических занятиях позволяет организовать коррекционную работу в соответствии с требованиями ФГОС. Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных дидактических игр. Цель дидактических (обучающих) игр – облегчить переход к учебным задачам, сделать его постепенным. Основными функциями дидактических игр являются: формирование устойчивого интереса к учению; формирование психических новообразований; формирование общеучебных умений, навыков самостоятельной учебной работы; формирование собственно учебной деятельности; а также навыков самоконтроля и самооценки.

Сегодня я покажу вам, как организовать игровую деятельность детей с нарушениями речи. Коллеги, для чего нужно правильно красиво говорить?

— Чтобы общаться с другими людьми, - Чтобы общаться друг с другом, - Чтобы понимать друг друга.

-Да, красивую речь приятно слушать.

Давайте выполним дыхательную гимнастику «Кораблик».

Я приглашаю вас отправиться в увлекательное путешествие. Чтобы попасть в эту страну, нужно подготовить наши язычки.

Артикуляционная гимнастика.

Итак, с прекрасным настроением и позитивными эмоциями мы отправляемся в путешествие в страну Правильной речи.

На поезде мы сможем поехать только в том случае, если купим билеты. Вот самые настоящие билеты на наш поезд. Возьмите их и найдите своё место в вагонах. (В стороне стоят стулья – имитация паровозика), (*звон колокольчика*).

(*Берут билеты, смотрят звук, указанный в нём, и находят картинку, приклеенную к стульчику, которая начинается на этот звук, занимают места в двух вагонах.*)

Повторяем движения за мной!

Едет-едет паровоз - (вращаем кулачки обеих рук во внутр. сторону)
Слышен громкий стук колёс. (стучим кулачками друг об друга)
К морю он везёт ребят - (сжимаем разжимаем кулачки)
Дети парами сидят: (разжимаем кулачки, поворачиваем ладошки друг к другу)
Гоша с Антошей(складываем большие пальцы рук)
Нина с Полиной (указательные)
Миша с Аришей (средние)
Саша с Наташей (безымянные)
Яша с Дуняшей (мизинцы)
Паровоз вперед летит - (вытянули руки со сложенными пальцами вперед)
Всем счастливого пути! (разъединили пальцы, помахали ладошками)
Приехали.

Остановка «Словечкино», выходите.

И здесь нас ждет словесная игра «Цепочка слов» (на закрепление ранее пройденного материала. Игровые задачи: Упражнять в дифференциации изученных звуков.)

Вставайте в полукруг.

(беру мяч)

Я называю первое слово «зима» и передаю мяч 1 ребёнку. Ребенок придумывает слово на последний звук и передают мяч следующему ребёнку по кругу (*например, «зима» - «арбуз» и так далее*).

Молодцы. Наше путешествие продолжается, садимся в паровозик, едем дальше.

Приехали.

Остановка «Искалкино»

(На столах разложены по четыре картинки, с изображением разных предметов)

Проходите, присаживайтесь за столы.

Из 4 слов найдите лишнее, которое отличается начальным звуком от остальных слов:

1 стол: слон - стол - сумка - карандаш

2 стол: книга - кошка - портфель - компас

3 стол: обруч - тетрадь - ослик - облако

4 стол: утка - улитка - ухо - собака

5 стол: лук - лиса - рак – ландыш

Остановка «Загадкино»

А сейчас попробуем отгадать, какое же слово зашифровано в синквейне.

В переводе с французского слово «синквейн» означает «пять строк»; это стихотворение, которое требует синтеза информации в кратких выражениях.

1 строка: Кто? Что? (1 существительное) – тема синквейна;

2 строка: Какой? (2 прилагательных) – раскрывает тему;

3 строка: Что делает? (3 глагола) – описывает действия;

4 строка: Что автор думает о теме? (фраза из 4 слов) – целая фраза;

5 строка: Кто? Что? (Новое звучание темы) (1 существительное) – слово-резюме, которое даёт новую интерпретацию темы, личное отношение.

Попробуем все вместе! По теме нашей встречи.

Предполагаемые ответы

1 строка: существительное

Игра

2 строка: какая?

Интересная, словесная, настольная, интерактивная

3 строка: что делает?

Обучает, развивает, помогает

4 строка: что вы думаете о теме?

Актуальное направление работы (*используется в детском саду*)

5 строка: новое слово

Инновация (развитие)

Молодцы! Отправляемся дальше. Посмотрите впереди озеро, надо нам переправиться на другой берег.

Дыхательная гимнастика «Кораблик»

"Кораблик"

Оборудование: бумажный кораблик, контейнер с водой.

Пустить в контейнер с водой легкий бумажный кораблик, подуть плавно и длительно, чтобы кораблик поплыл. Взрослый произносит русскую народную поговорку:

Ветерок, ветерок, натяни парусок!

Кораблик гони до другого берега нас перевези.

Следующая станция «Грамотейка»

Слова бывают короткие, а бывают длинные. Как же их отличить? Как их можно измерить? Чем? Линейкой?

Измерить длиннее слово –

Да это проще простого!

Сколько слогов в нём, надо узнать –

Хлопать в ладоши пора начинать!

Давайте покажем: как это, хлопая в ладоши, измерять слова?

(Организуется игра «Собери игрушки по количеству слогов»)

Посмотрите сколько игрушек. Первый вагон будет собирать игрушки, названия которых состоят из одного слога, а второй вагон – игрушки, названия которых состоят из двух слогов, а третий вагон – из трех слогов.. Раз, два, три, начни!

(Подходим к столу, и выбираем только нужную игрушку. После окончания игры вместе проверяем, правильно ли выбрали себе игрушки, исправляют ошибки)

Поиграли, отправляемся дальше.

Остановка «Играйкино».

Сейчас поиграем в электронные игры (база интерактивных игр «Мерсибо»)

Присаживайтесь на стульчики. (обращаю внимание на интерактивную доску)

Игра «Меткий стрелок». (В этой игре развивается речевое внимание и умение производить звуковой анализ слова.) вы должны выбрать ту картинку, в которой нет заданного звука. Для этого стрелок называет картинки, а вы выбираете, в какую из них надо целиться. (Дети выходят по очереди и с помощью электронного маркера выбирают правильный ответ)

«Находчивая буква». (Игра на определение места согласного звука в слове.) Я выбираю букву в настройках и начинаем игру. Где находится звук в этом слове: в начале, в середине или в конце? (Ребенок называет слово, анализирует и выбирает правильную схему.)

Молодцы!

Наше путешествие по стране Правильной речи подходит к концу и нам нужно возвращаться обратно. Поехали!

Музыкальное задание: Железновы «Паровозик».

- Вам понравилось путешествие?

- Да!

Итог

Уважаемые коллеги, как вы считаете, какие игры самые полезные, универсальные?

Предполагаемые ответы:

Все игры полезны и нужны в работе учителя-логопеда.

Систематическое, многоплановое использование игр, привлекательных для детей, способствует эффективности и прочному закреплению результатов логопедической работы.

Спасибо за внимание!

К	С	Л
Г	Ч	Р
Ш		

слон - стол - сумка – карандаш

книга - кошка - портфель – компот

обруч - тетрадь - ослик – облако

утка - улитка - ухо – собака

лук - лиса - рак – ландыш

карась – картина – колокольчик – мороз

синквейн

1 строка: Кто? Что? (1 существительное) – тема синквейна;

2 строка: Какой? (2 прилагательных) – раскрывает тему;

3 строка: Что делает? (3 глагола) – описывает действия;

4 строка: Что автор думает о теме? (фраза из 4 слов) – целая фраза;

5 строка: Кто? Что? (Новое звучание темы) (1 существительное) – слово-резюме, которое даёт новую интерпретацию темы, личное отношение.