

Мастер-класс для педагогов.

«Современные игровые технологии для развития речи дошкольников»

Цель: предоставление, обобщение, систематизация и распространение педагогического опыта.

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

«Без игры, нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности». В. А. Сухомлинский.

Одна из самых актуальных проблем, стоящих перед современным обществом – увеличение детей с различными нарушениями речи.

Активное применение игровых технологий 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 навыков самостоятельной учебной работы;
- формирование навыков самоконтроля и самооценки.

Кроме традиционных дидактических игр, применяемых в коррекционной педагогике, я использую на своих занятиях интерактивные игры «Мерсибо». База интерактивных игр «Мерсибо» позволяет решить задачи в соответствии с ФГОС ДО по развитию речи детей, наиболее эффективным для ребенка способом – в игре.

Сегодня я покажу вам, как организовываю игровую деятельность детей с нарушениями речи.

Итак, с прекрасным настроением и позитивными эмоциями мы отправляемся в путешествие по стране Звукляндии. По сигналу колокольчика мы превращаемся с вами в детей!

(звон колокольчика)

Одевайте бантики или кепочки. (показываю на стол с атрибутами)

А поедем мы на автобусе. Проходите, присаживайтесь. (В стороне стоят стулья – имитация автобуса) и повторяем движения за мной!

Музыкальное задание: Железновы «Вот мы в автобусе сидим».

Автобус

(1) Вот мы в автобусе сидим

И сидим, и сидим

(2) И из окошечка глядим

Всё глядим!

(3) Глядим назад, глядим вперёд

Вот так вот, вот так вот

(4) Ну что ж автобус не везёт

Не везёт?

(5) Колёса закружились

Вот так вот, вот так вот

Вперёд мы покатались

Вот так вот!

(6) А щётки по стеклу шуршат

Вжик-вжик-вжик, вжик-вжик-вжик

Все капельки смести хотят

Вжик-вжик-вжик!

(7) И мы не просто так сидим

Бип-бип-бип, Бип-бип-бип,

Мы громко-громко все гудим

Бип-бип-бип!

(8) Пускай автобус нас трясёт

Вот так вот, вот так вот

Мы едем-едем всё вперёд

Вот так вот!

1 - покачиваемся на месте

2 - смыкаем пальцы рук «окошечком», смотрим в него, поворачиваясь в одну и в другую стороны

3 - «скручивания» в одну и другую сторону, смотрим из-под ладони

4 -жимаем плечами.

5 - выполняем круговые движения руками впереди от себя

6 - качаем согнутыми в локтях руками перед лицом (имитируем движение «дворников»).

7 - «крутим руль» и библикаем.

8 - подпрыгиваем на месте.

Приехали. Остановка «Словечкино», выходите.

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

Вставляйте 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 автобус, едем дальше.

Музыкальное задание: Е. Железнова «Вот мы в автобусе сидим». Один куплет.

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

На доску помещаются изображения отгаданных слов.

Какие вы молодцы!

И еще одна настольная игра «Ходилка» (на закрепление правильного произношения звуков, игровые задачи: развить сообразительность, внимание, память, умение соблюдать правила).

Играют 4 человека, остальные – группа поддержки.

Материал лежит на небольшом столике (подаю к ним на стол): игровое поле, карточки на автоматизируемый звук (не содержащие в составе слова звуки, которые ребёнок произносит неправильно), кубик, фишки (можно использовать мелкие объёмные игрушки, например, от киндер-сюрпризов)

Задание: каждый игрок получает по одной фишке и ставит её на клетку «Старт». При помощи считалочки определяется очередность ходов. Игроки по очереди подбрасывают кубик и продвигаются на столько клеток вперёд, сколько выпало на кубике, по пути называя картинки. Если игрок попал на клетку со значком изображающим губы, то он должен рассказать скороговорку либо стишок на автоматизируемый звук, если со значком изображающим знак вопроса, то он должен придумать слово с автоматизируемым звуком. За хорошо рассказанную чистоговорку, стишок, правильно названное слово игрок получает право продвинуться на одну клетку вперёд. Побеждает тот, кто раньше всех дойдёт до «Финиша» и с большим количеством карточек. В конце можно повторить у кого какая карточка.

Просто замечательно!

Отлично!

Едем дальше. Автобус ждет.

Музыкальное задание: Железновы «Вот мы в автобусе сидим». Один куплет. 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)

И еще одна игра

«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 звуков подходит к концу и нам нужно возвращаться обратно. Поехали!

Музыкальное задание: Железновы «Вот мы в автобусе сидим». Один куплет

- Вам понравилось путешествие?

- Да!

По сигналу колокольчика превращаемся обратно в педагогов.

(звон колокольчика). Снимайте бантики и кепочки.

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

Систематическое, многоплановое использование словесных игр, привлекательных для детей, способствует эффективности и прочному закреплению результатов логопедической работы по автоматизации поставленных звуков. Значение словесных игр в работе с детьми, имеющими нарушения речи, велико, т. к. их использование даёт более быстрое формирование правильного звукопроизношения. Игра облегчает осознание процесса овладения звуками, дети начинают проявлять живой интерес к звуковой стороне речи. Правильное использование этого интереса в своей работе - вот главная задача логопеда. Преимуществом словесных игр является и то, что они не требуют специального материала, определённых условий, а нуждается лишь в знании логопедом самой игры. Логопед может сам варьировать словесный материал игры в зависимости от поставленной дидактической задачи, а при необходимости, может ввести варианты игры с усложнением. Словесная игра создаёт условия для активности всех играющих, что так же крайне важно в процессе работы над поставленным звуком.

Хотелось бы сказать несколько слов о настольных играх на примере лабиринтов/ходилок: они не просто инновационные, а также и универсальны. Играя в эти лабиринты можно не только автоматизировать корригируемые звуки, но и используя одни и те же игровые поля: проводить дифференциацию звуков, учить (изучать) буквы, выполнять артикуляционную гимнастику, работать над лексическим строем речи (словарная работа), проводить коррекционную работу по преодолению нарушений слоговой структуры слов.

Детские, развивающие интерактивные игры — это логичное продолжение, эволюция тех настольных игр, конструкторов, разрезных картинок, в которые мы привыкли играть, когда сами были детьми.

Все дети любят играть на компьютере, и возможность позаниматься на нём служит дополнительным стимулом для выполнения заданий. Компьютерные развивающие игры создают высокую мотивацию детей, поддерживают их активное восприятие занятий. Интерес к заданию при этом удерживается значительно дольше. Использование компьютера даёт ребенку с речевыми недостатками возможность в некоторой степени самостоятельно оценивать правильность выполнения задания, так как на мониторе он видит результат своих действий.

Все игры, и словесные, и настольные, и интерактивные надо использовать, развивая речь детей!

В заключении я предлагаю написать синквейн и выиграть приз!

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)

Спасибо, приз Ваш! (*беру поднос*) Это волшебное угощение.

Если отведаете эти конфеты, то у вас сразу появится желание применять игровые технологии в работе с детьми.

А съев волшебное печенье, вы будете на «отлично» знать методику организации различных игр.

Напиток поможет вам справиться с любыми поставленными задачами и добиться высоких результатов в воспитании и развитии детей.

Спасибо! А эти электронные игры будут напоминать вам о нашей встрече (раздаю диски с играми).