

## Мастер - класс

**Тема:** «Использование логопедических интерактивных игр в работе учителя-логопеда»

**Подготовила:** Павлова Ю.С., учитель-логопед

### План проведения мастер- класса

- 1.Обобщение педагогического опыта по теме.
2. Интерактивные игры
3. Рефлексия опыта

**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 использованию интерактивных логопедических игр для нормального речевого развития детей старшего дошкольного возраста;
- 2.Способствовать формированию индивидуального стиля творческой педагогической деятельности в процессе инновационной работы.

**Оборудование:** ноутбук, экран, мультимедиа.

### Ход мастер-класса

#### 1. Организационный момент.

-Здравствуйте, уважаемые коллеги!

Крикните громко и хором, друзья,

Помочь откажетесь мне? *(нет или да)*

Деток вы любите? Да или нет?

Пришли вы на **мастер-класс**,

Сил совсем нет,

Вам лекции хочется слушать здесь? *(Нет)*

Я вас понимаю...

Как быть господа?

Проблемы детей решать нужно нам? *(Да)*

Дайте мне тогда ответ

Помочь откажетесь мне? *(Нет)*

Последнее спрошу у вас я:

Активными все будете? *(нет или да)*

Итак, с прекрасным настроением и позитивными эмоциями мы начинаем **мастер-класс**

**«Использование логопедических интерактивных игр в работе учителя-логопеда»**

## **2. Обобщение опыта работы по теме.**

В наше время компьютер очень плотно вошел в нашу жизнь и в педагогический процесс в частности. Создается множество игр, современные занятия строятся с учетом использования ИКТ, так не будем препятствовать этому процессу, а возглавим его.

Разработка интерактивных логопедических игр позволит педагогам специального образования многократно повысить заинтересованность, погруженность и внимание детей во время занятий, а это, в свою очередь позволит повысить продуктивность и результативность коррекционных занятий.

Применение интерактивных логопедических игр имеет ряд преимуществ: личностно-ориентированное обучение, реализация принципа наглядности. Использование интерактивных логопедических игр повышает эффективность обучения.

Данные игры могут быть направлены на формирование лексико-грамматических навыков, развитие зрительной и слуховой памяти, обогащение словарного запаса детей по лексическим темам, формирование фонематического восприятия, автоматизацию звуков, развитие произвольного внимания, самостоятельности.

## 2.1. Демонстрация интерактивной логопедической игры

-Коллеги, позвольте продемонстрировать пример разработанной мною игры.

Интерактивная логопедическая игра «Обувь»

Цель:

Совершенствовать и расширять словарь детей по теме «Обувь».

Задачи:

Коррекционно-образовательные: расширять и конкретизировать представления об обуви, ее назначении. Закреплять в речи существительное с обобщающим значением (тапки, туфли, ботинки, кроссовки, сапожки,).

Коррекционно-развивающие: развивать фонематический слух, зрительное внимание.

Коррекционно-воспитательные: формировать навыки сотрудничества, положительной установки на участие в занятии, инициативность и самостоятельность.

Ход игры:

Задание 1.

«Щелкая мышкой на предметы, убери на полку только обувь»



Задание 2.

«Помоги мальчику Саше выбрать обувь для прогулки. Обрати внимание на погоду за окном»



Задание 3.

«Среди изображенной обуви найди пару образцу»





#### Задание 4.

«Угадай, какая обувь спрятана за тенью»

Ребенок должен назвать спрятанную обувь, затем проверить свой ответ, нажав на тень.



### 3. Рефлексия.

В заключении я предлагаю вам написать синквейн. 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) – описывают 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 дает новую интерпретацию темы, личное отношение.

Попробуем все вместе! По теме нашей встречи.

Предполагаемые ответы.

1 строка: существительное Игра;

2 строка: какая? Интересная, интерактивная, наглядная;

3 строка: что делает? Развивает, помогает, обучает;

4 строка: что вы думаете о теме? Актуальное направление работы;

5 строка: новое слово Инновация (развитие);

Спасибо, ваш приз – сладкие конфеты. Если их отведаете, у вас сразу появится желание применять интерактивные игры в работе с детьми!