

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Слободской детский сад «Пряничный домик»
Бобровского муниципального района
Воронежской области



«Игра - это огромное светлое окно,
через которое в духовный мир ребенка вливается
живительный поток представлений, понятий
об окружающем мире. Игра - это искра, зажигающая
огонек пытливости и любознательности».
Сухомлинский В. А.

Мастер -класс на тему: «Образовательное событие в театральном салоне детского сада».



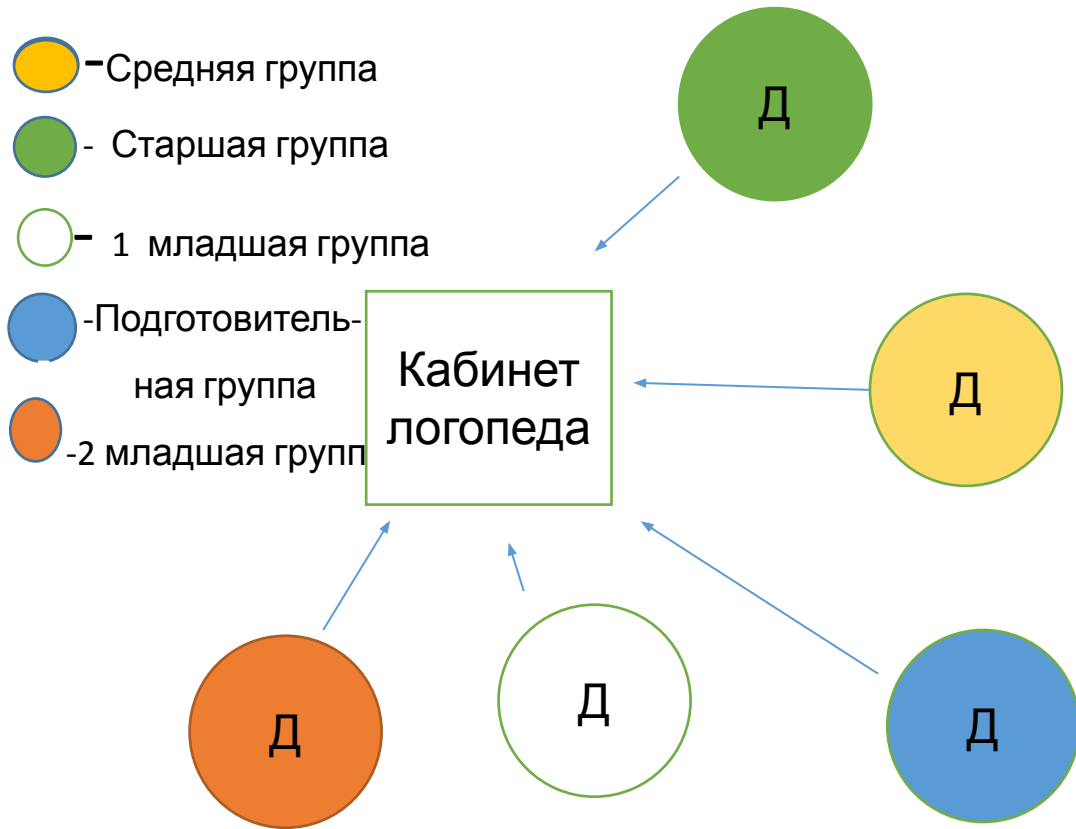
Учитель-логопед:
Суворова Н.Ю



Задачи:

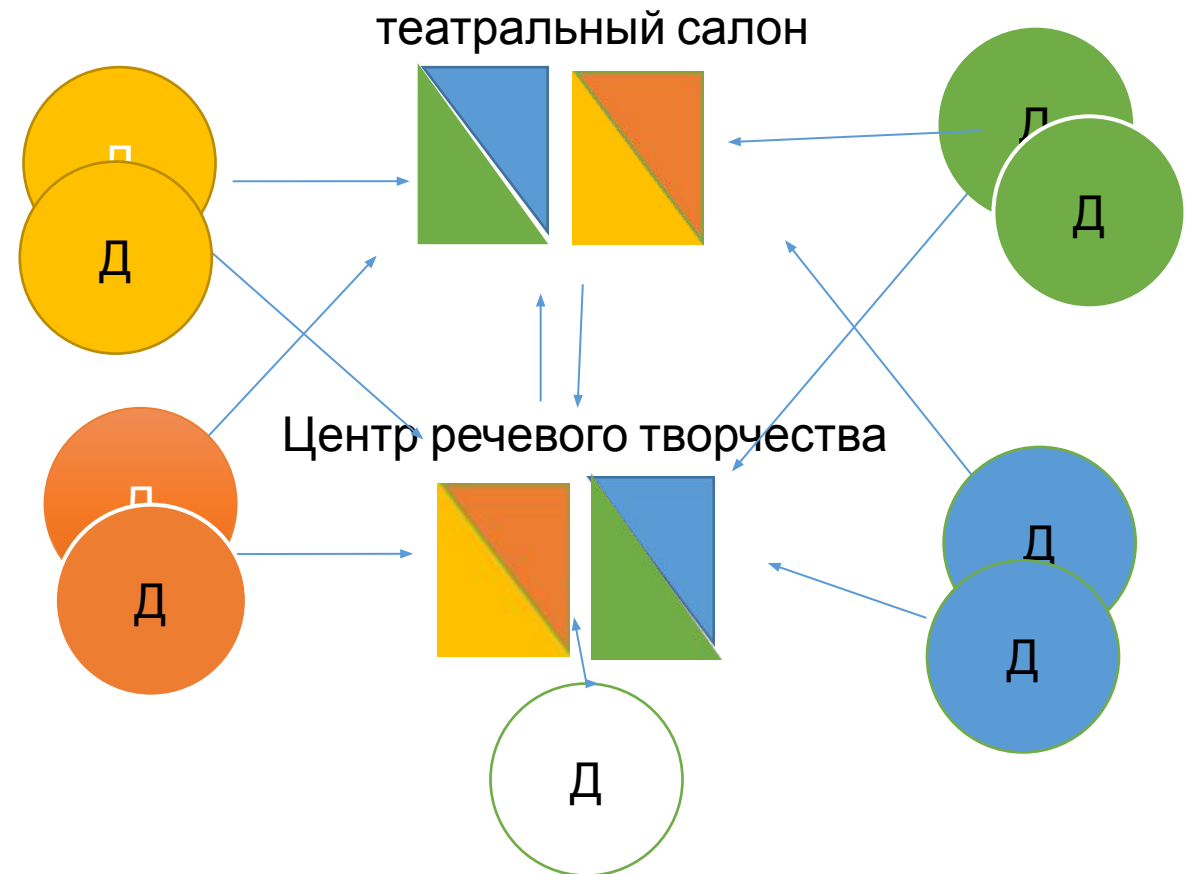
1. Раскрыть структуру образовательного события, а также возможные методы и приемы в работе с детьми по развитию речи.
2. Популяризация инновационных идей, технологий, находок педагога;
3. Повышение эффективности образовательного процесса, путём использования инновационных методов работы;
4. Активизировать деятельность педагогов по использованию эффективных технологий в работе с детьми в речевом развитии.

Традиционная модель работы логопеда



Тема
Индивидуальная работа
Работа в малых группах

Инновационная модель работы логопеда



Выбор детей темы и места проведения события:
1. Кабинет логопеда
2. Театральный салон
Образовательное событие в соответствии с интересами детей.

<p>Задачи Речевого Развития</p>	<p>Звукопроизношение</p> <p>Автоматизация дифференциация Звуков звуков</p>	<p>Связная речь</p> <p>Диалогическая Монологическая речь</p>	<p>Речевое творчество</p> <p>мелкая словообразовательная моторика</p> <p>составление описательных рассказов, по картине.</p>
<p>Количество детей</p>	<p>1 3 2</p>	<p>2 6 2</p> <p>2</p>	<p>1 4 1</p> <p>2</p>
<p>Интересы детей</p>	<p>Семья</p>	<p>Космос</p>	<p>Животные</p>

Формы образовательных событий



-От интересов детей выбираем форму проведения образовательного события.
-Интересы детей диктуют темы заданий.

Образовательное событие

Игра-Путешествие

Интерес
КОСМОС

Маршрутный
лист

Игровые
задачи

1.отыскать все планеты

2

Интерес
семья

Маршрутны
й лист

Игровые
задачи

1.сделать фотографии с
семейного отдыха

2

Интерес
животны
е

Маршрутны
й лист

Игровые
задачи

1накормить животное

2

Задания в центрах

-Самостоятельная работа

Интеллект-Интеграция различных видов деятельности

карта

Описательный рассказ
про животное
Повествовательный
рассказ
« Как я помогал маме»



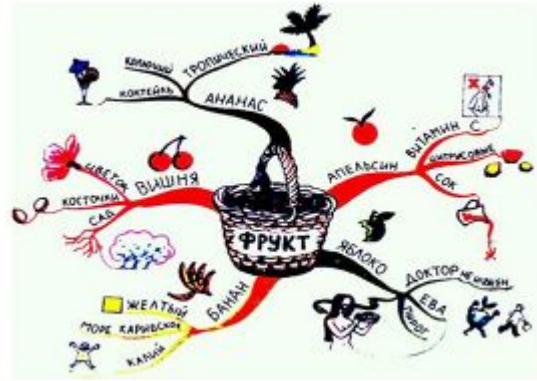
Дидактическая
игра
«Одень Машу»

Загадки

Космос
Семья
животные



Интеллект-карта



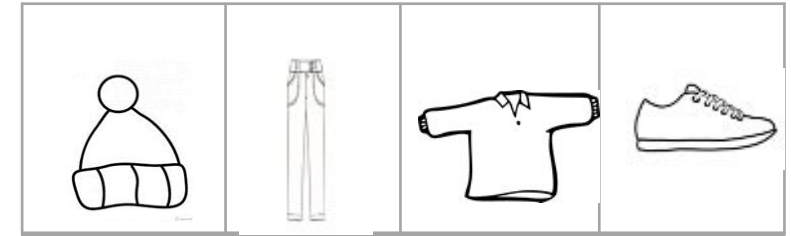
1. Берем лист бумаги и цветные карандаши
2. Кладем лист горизонтально и в его центре картинкой или одним-двумя словами обозначаем основное понятие или анализируемую проблему (животные, режим дня, насекомые, птицы и т.д.) Обводим это понятие в рамку или в кружок.
3. От центрального объекта рисуем в разные стороны ветви — основные связанные с ним понятия, свойства, ассоциации, аспекты. Ветви рисуем цветными.
4. От каждой ветви рисуем несколько более тонких веточек — развитие ассоциаций, уточнение понятий, детализация свойств, конкретизация направлений.
5. Смысловые блоки отделяем линиями,

Загадки по А.А.Нестеренко.

Какой?	Что бывает таким же?
На что похоже?	Чем отличается?
Что делает?	Что (кто) делает так же?

1. Выбирается объект.
2. Даются образные характеристики по заданным признакам (левый столбик)
3. Дать сравнения по перечисленным значениям признаков и заполнить правые строчки таблицы.
4. Вставить между строчками правого и левого столбцов связки "Как" или "Но не".
«Сказал бы», «да не»
См книгу Гореев П.М.
«Путешествие в страну творчества».

Дидактическая игра



Д.и. «Одеть Машу на прогулку».

- выбрать предметы одежды
- выбрать предметы обуви
- выбрать головной убор.

Спасибо за внимание.

