**Мастер-класс учителя-логопеда**

**«Нетрадиционное использование игр В.В. Воскобовича**

**в логопедической практике»**

**Цель мастер-класса**:

- повышение профессиональной компетентности педагогов по использованию игровой развивающей технологии В.В. Воскобовича и ее применение в работе учителя-логопеда с воспитанниками старшего дошкольного возраста

**Задачи:**

1) продемонстрировать педагогам приемы использования игр В.В. Воскобовича для развития речи детей

2) отработать приемы технологии в деятельностно - имитационном режиме

3) Оценить эффективность применения данных приемов в работе

4)Провести рефлексию по результатам совместной деятельности участников мастер-класса

**Оборудование:** мультимедийное оборудование и презентация мастер-класса, игры В.В. Воскобовича: «Чудо-соты», «Кораблик», «Чудо-цветик», «Чудо-крестики», «Геоконт», «Фонарики», «Черепашка»; картинки для игры «Найди братца»

**Ход:**

- Здравствуйте, уважаемые жюри и коллеги!

Мой девиз «Учись учиться», как нельзя, кстати, подходит к теме матер-класса «Нестандартное использование игр В.В. Воскобовича в логопедической практике».

Цель моего мастер-класса: повышение профессиональной компетентности педагогов по использованию игровой развивающей технологии В.В. Воскобовича и ее применение в работе учителя-логопеда с воспитанниками старшего дошкольного возраста.

Думаю, что сюда пришли заинтересованные люди, которые стремятся к поиску новых технологий в работе с детьми.

Что вы ожидаете от сегодняшней встречи? (ответы педагогов)

В настоящее время значительно возросло число детей с речевыми нарушениями, поэтому, одна из важнейших задач в деятельности с дошкольниками является формирование правильной и чистой речи. Всем известно, что речь – как 1 из психических процессов, является неотъемлемой частью взаимодействия с окружающим миром и социализации детей в обществе.

Кроме того, речь – это сложная система, которая помогает нам выражать свои мысли и чувства. Представьте себе, что речь, это знаменитая башня Jengo, блоки – это компоненты речи: артикуляция, темп, ритм, грамматика, фонетикаМы сейчас посмотрим, как это происходит. Я попрошу 2 педагогов убрать одновременно по одному блоку (педагоги убирают). Башня разрушилась, тоже самое происходит и с нашей речью. Нарушение развития одного или нескольких компонентов речи, безусловно, ведет к речевому недоразвитию.

В своей деятельности мы постоянно ищем новые приемы, технологии, не забывая при этом, что наиболее близкий и естественный вид деятельности ребёнка — это игра. И я уверен, что внедрение новых развивающих игр в коррекционную работу, будет способствовать развитию речи детей.

В поиске нового и интересного я остановилась на технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича. Несмотря на то, что игры предназначены для развития сенсорных эталонов, памяти, внимания, мышления, я постаралась адаптировать к использованию в логопедической работе с детьми.

Вашему вниманию представлю некоторые из них:

1. Игра «Живые звуки» на основе пособия «Чудо-соты».   
   "Педагог предлагает детям составить определенную фигуру только из тех элементов с картинками, в названии которых есть нужный звук (башня, самолет, кит, самовар).
2. Игра «Сосчитай» на основе пособия «Кораблик».

"Педагог предлагает детям определенные картинки, необходимо сосчитать слоги или звуки и поставить определенное количество флажков.

1. Игра «Рифмушки» на основе пособия «Геоконт».

"Педагог предлагает детям определить и с помощью резиночек сопоставить картинки «Слова-рифмы».

1. Игра на основе пособия «Фонарики».

"Педагог предлагает детям определенные слова, картинки спрятанные в фонариках, необходимо зажечь фонарик если в нем есть определенный звук и погасить его, если нет звука.

1. Игра на основе пособия «Чудо-Крестики».

"Педагог предлагает детям поле, как игра ходилка, с цифрами, ребенок кидает кубик и идет по цифрам, на какую попадет, там с другой стороны картинка, необходимо определить есть ли звук, определенный в этом слове и составить предложение.

1. Игра на основе пособия «Чудо-цветик».

"Педагог предлагает детям составить цветы только из тех лепестков с картинками, в названии которых есть нужный звук (дифференциация)

1. Игра «1 и много» на основе пособия «Черепашки».

"Педагог предлагает детям сопоставить по картинкам 1 предмет и много, при составлении ребёнок проговаривает слова.

На усложнение, можно сосчитать, сколько предметов (1 платье, 2 платья, 3 платья …, 5 платьев).

**Практикум**:

Перейдем к практической деятельности, я предлагаю вам самим поиграть в предложенные игры. Необходимо разделиться на пары, а разделимся мы при помощи игры «Найди братца» (на подносе картинки, раздаются и участники ищут пары по первым звуком в слове: твердый и мягкий: С-СЬ, Л-ЛЬ, Р-РЬ).

Пара выбирает себе игру, к каждой игре прилагается алгоритм действий (инструкция).

После того, как вы определитесь кто-педагог, а кто-ребенок в паре, можно приступить к игре. Затем вы представите ход игры, возможно у вас появится свой вариант игры. Для работы в парах вам дается не более 5 минут.

(Педагоги работают в парах, представляют свой вариант игры)

В результате использования игровых приемов на логопедических занятиях я достигла определенных результатов:

- дети с удовольствием посещают логопедические занятия;

- материал стал интереснее и доступнее для его освоения;

- коррекционная работа имеет положительную динамику.

Например, у воспитанников всегда вызывала сложность выполнение заданий на развитие фонематических процессов («Найди место звука в слове»). Зачастую сталкиваюсь и с проблемами формирования грамматического строя речи, связной речи.

Благодаря данным играм указанные проблемы решаются более эффективнее, дети с удовольствием ждут следующей встречи. А что же их ждет интересного и увлекательного?

Я планирую продолжать работу по данной теме, буду стремиться повышать уровень развития речи у детей используя как традиционную, основную систему методов и приемов, так и инновационные методы проведения коррекционных занятий.

**Рефлексия**

Уважаемые коллеги! Хочется узнать ваши впечатления о мастер-классе, о представленных игровых приемах на основе технологии В.В. Воскобовича.

Для этого я предлагаю вам «примерить» на себя одну из шляп по методу Эдварда де Боно. Каждая шляпа представляет основной тип мышления.Наденьте свою мыслительную шляпу – говорил Эдвард де Боно

Белая шляпа: перечислить факты, что происходило сегодня, чем мы занимались, чему научились

Красная: ваши эмоции и чувства по прошедшему мастер-классу

Зеленая: где и как можно применить полученные сегодня знания, предложения и идеи, творчество.

Синяя: вывод по всему мастер-классу, полезен или нет

Черная: недостатки, критика

Желтая: Что было хорошего? положительные стороны

**Вывод:** Спасибо Вам большое за внимание и за работу.

Я подготовила памятки, о вариантах использования игр В.В. Воскобовича в логопедической практике (памятки).

И не бойтесь экспериментировать!