

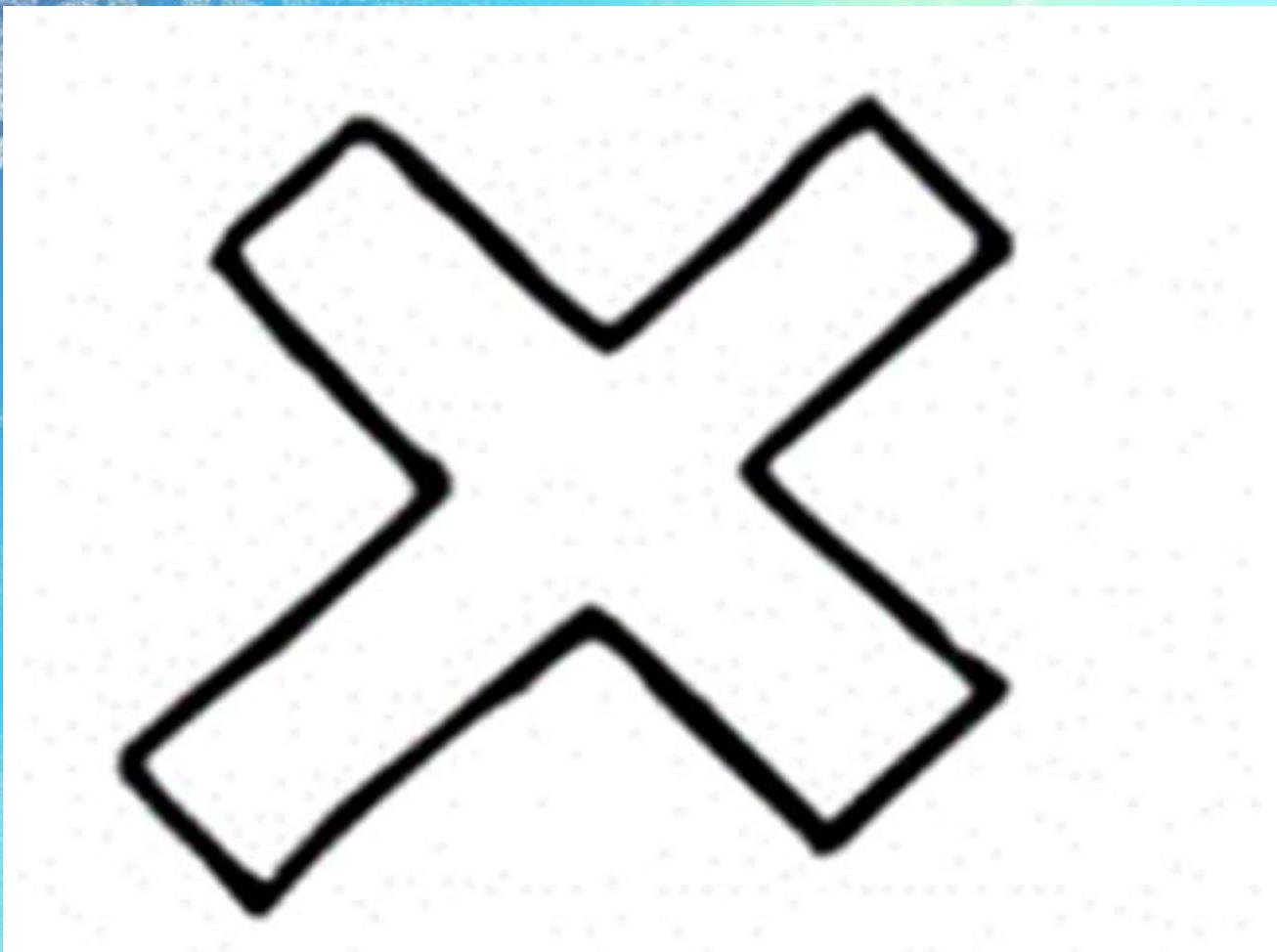
Региональный этап Всероссийского профессионального конкурса
«Воспитатель года России 2021»

Мастер-класс на тему:
**«Развитие речи дошкольников с
использованием моделирования и
кинезиологии»**

Подготовила:
учитель-дефектолог
МБДОУ №6 «Радуга»
г. Керчь
Усикова Екатерина Александровна

2021г.





ЗАПРЕТ



ПОСТАНОВКА ЗАДАЧИ



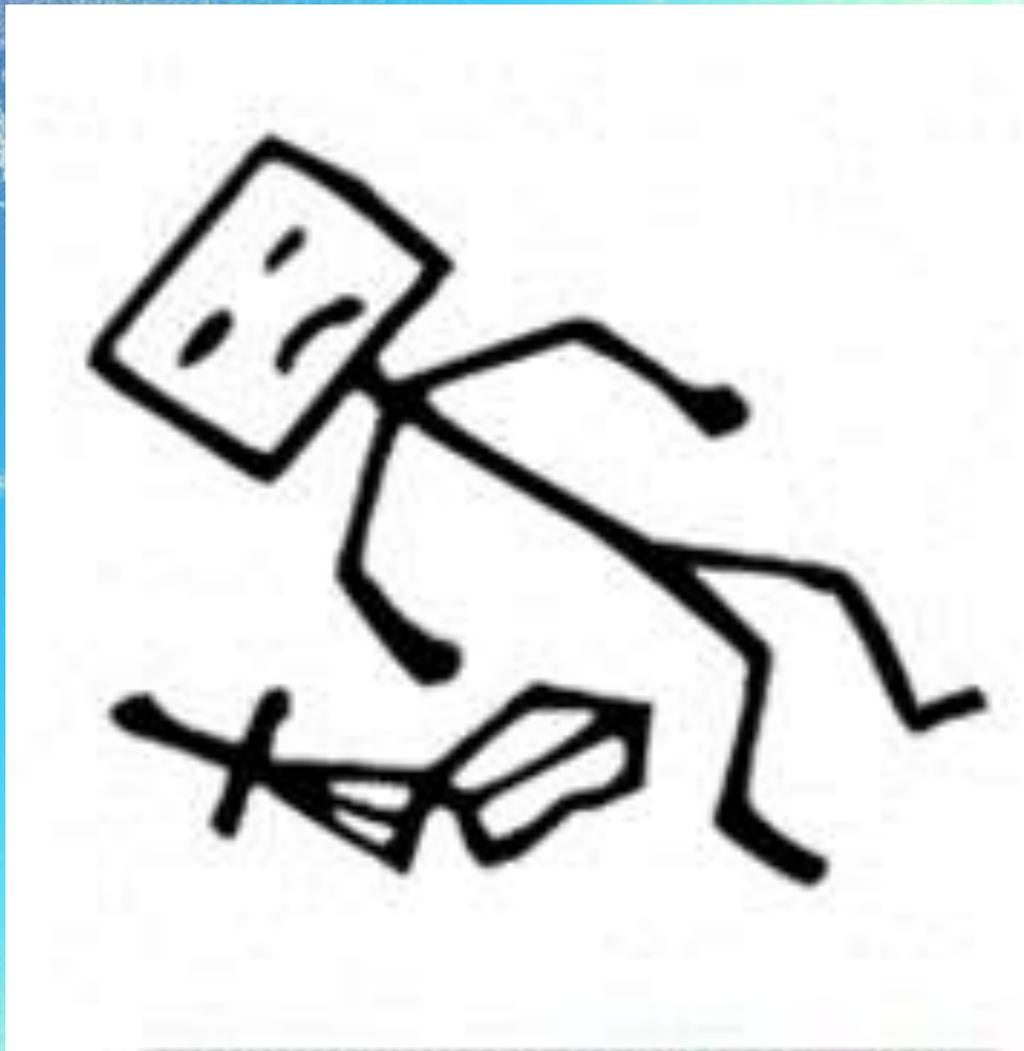
ВОЛШЕБНЫЙ ПРЕДМЕТ



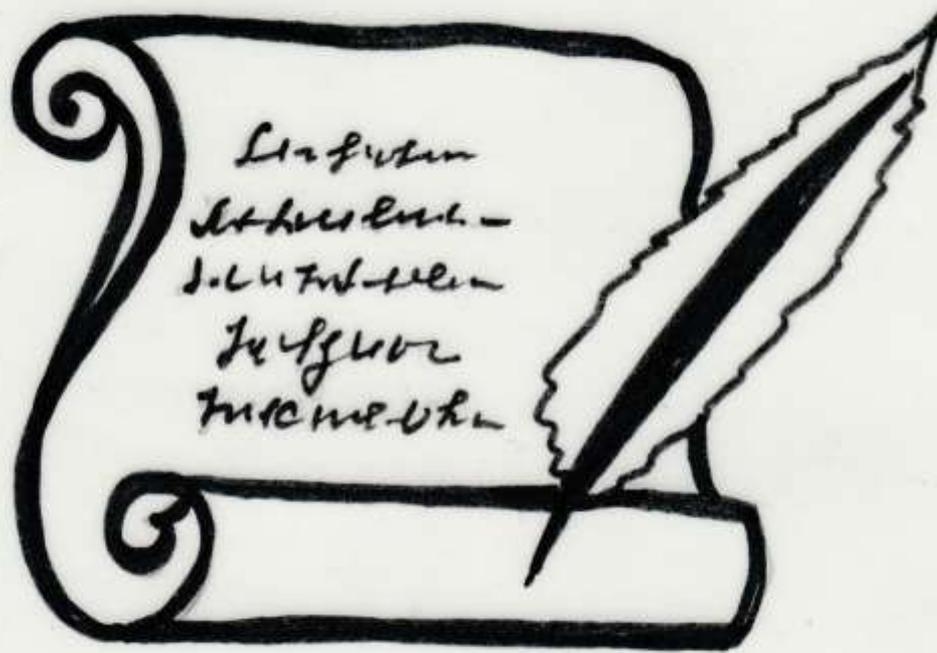
ВОЗВРАЩЕНИЕ ГЕРОЯ



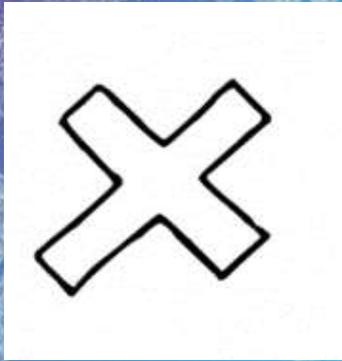
РАДОСТЬ ПОБЕДЫ



ВРАГ ПОВЕРЖЕН



МОРАЛЬ



1. ЗАПРЕТ



**2. ПОСТАНОВКА
ЗАДАЧИ**



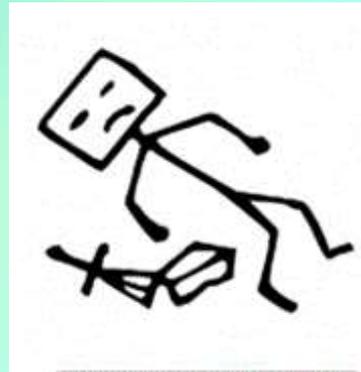
**3. ВОЛШЕБНОЕ
СРЕДСТВО**



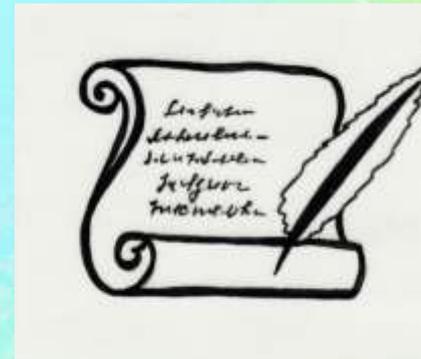
**4. ВОЗВРАЩЕНИЕ
ГЕРОЯ**



**5. РАДОСТЬ
ПОБЕДЫ**



**6. ВРАГ
ПОВЕРЖЕН**



7. МОРАЛЬ



1. «Заборчик»



2. «Кулак-ладонь»

3. «Колечко»





4. «Дорожка»



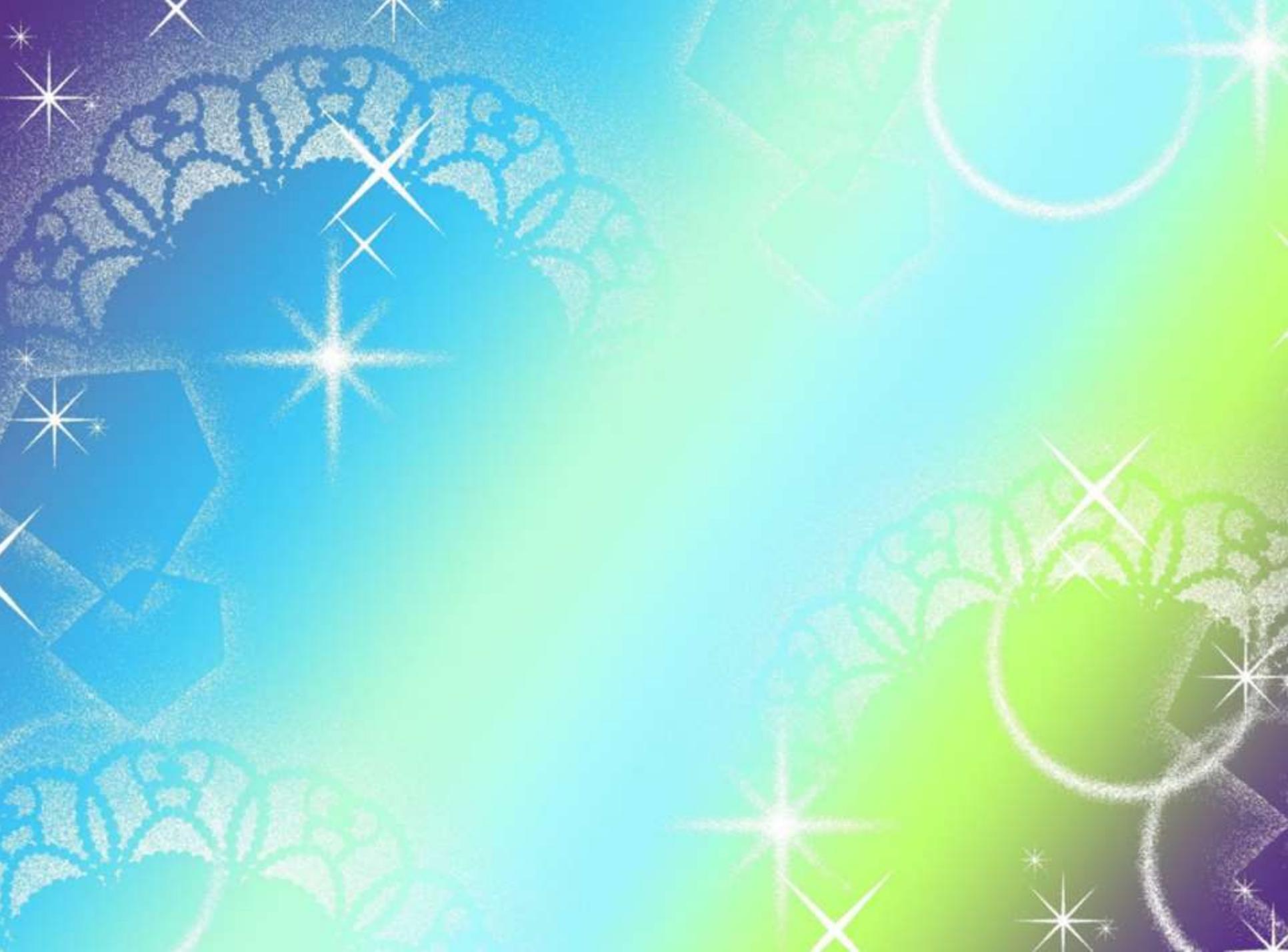
5. «Лезгинка»



6. «Класс»

7. «Кулак-ребро-ладонь»





Задачи игрового пособия:

- Развивать связную речь воспитанников, умение использовать в речи различные конструкции предложения.
- Закреплять знания детей о значении карт-символов.
- Формировать умение подбирать карту к заданному отрывку сказки.
- Учить сочинять сказки, авторские рассказы.
- Развивать творческие способности ребенка.
- Совершенствовать наглядно – образное и словесно- логическое мышление, умение делать выводы, обосновывать суждение.



ВАРИАНТЫ ИГР:

1. «Примени символ к сказке»

Расположить карты на игровом поле в свободном порядке. Ребенок, бросая кубик, ходит по игровому полю, остановившись возле какого-либо символического изображения, называет его, вспоминает, в какой сказке есть такой сюжет. Объясняет, почему эта карта подходит к этой сказке. (На столе могут лежать сюжетные картинки - фрагменты сказок, которые ребенок выбирает в соответствии с символом).



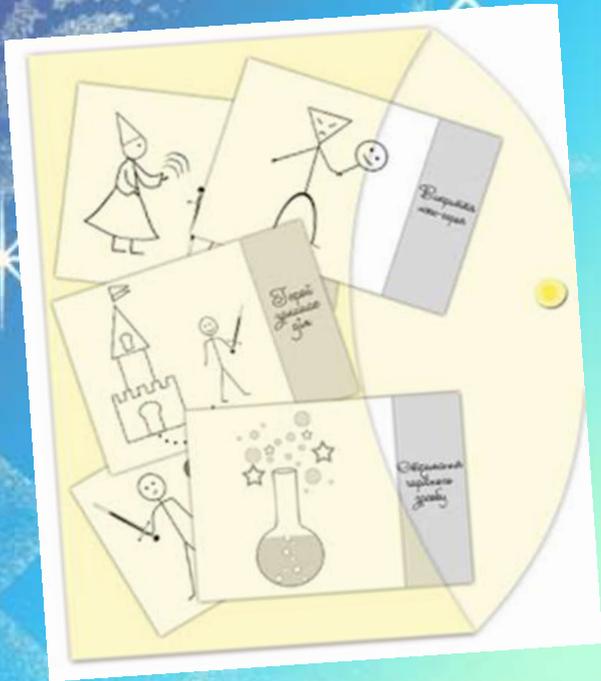
2. «Сочини сказку».

Игра проводится с подгруппой детей или индивидуально.

Детям предлагается набор из 6-7 карт. Педагог руководит процессом создания сказки, выкладывая их по очереди на игровом поле. Дети придумывают предложение в соответствии с предложенным символом.

Усложнение:

Дети самостоятельно выбирают карты и располагают их по порядку.









Сказка "Утёнок и пес".

Жил - был утёнок Цып. Он жил с другими утятами в клетке. Цып решил сбежать и начать путешествие на озеро, чтобы поплавать и понырять в воде. На пути к озеру утёнок встретил большого злого кота. Кот хотел его съесть. Но тут на помощь Цыпу подоспел его друг - пёс Гав. Пёс начал лаять и рычать на кота. И кот от страха упал в озеро. Он очень боялся воды, поэтому быстро выбрался из озера и убежал. Наши друзья построили домик у озера и стали в нем жить. Утёнок плавал и нырял, а пёс Гав его охранял.

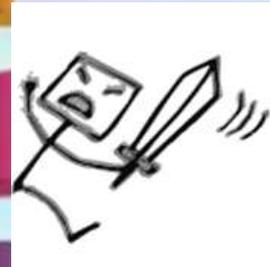
Влад С. (7 лет)



1. Жили - были



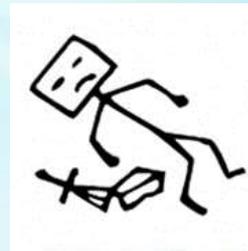
2. Герой покидает дом



3. Враг начинает действовать



4. Появление друга - помощника



5. Враг побежден



6. Радость победы

Сказка "Дружба зверят".

Жил был зайчонок. Он жил в норке. Однажды он решил погулять по лесу. Он веселился, прыгал и скакал. Вдруг его увидела лиса, и стала красться за ним, чтобы съесть. Это увидел маленький бельчонок, который сидел высоко на дереве. Бельчонок позвал своего друга - ежика, чтобы защитить зайчонка от злой лисы. У ежика для защиты есть острые иголки. Друзья вместе напали на злую лису, и ежик уколол её своими колючими иголками. Так они спасли зайчонка и стали дружить втроем. А злая лиса убежала и больше никогда не обижала малышей.

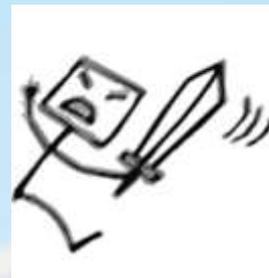
Мирон П. (7 лет)



1. Жили - были



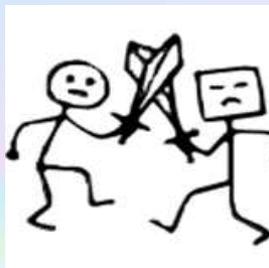
2. Герой покидает дом



3. Враг начинает действовать



4. Появление друга - помощника



5. Герой вступает в битву с врагом



6. Враг побежден



7. Радость победы

"Сказка про маленького крабика".

На маленьком обрывистом острове жил - был маленький крабик. Звали его Жан. Жан любил играть на крутом берегу. Но родители запрещали ему близко подходить к краю.

Но однажды Жан заигрался с машинкой и упал с высоты на камни. Он сломал клешню. Эту беду увидел большой осьминог. Он достал со дна моря волшебную палочку, взмахнул ею и превратил крабика Жана в летучую мышь, чтобы он смог взлететь на свою скалу.

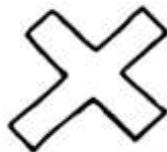
Когда крабик очутился на берегу, осьминог снова взмахнул волшебной палочкой и превратил Жана в здорового крабика. Жан был благодарен осьминогу за спасение и никогда больше не играл на краю.

Мораль - нельзя нарушать запреты родителей, так как может случиться беда.

Альбина К. (7 лет)



1. Жили - были



2. Запрет



3. Нарушение запрета



4. Появление друга - помощника



5. Волшебное средство



6. Герою дают новый облик



7. Радость победы



8. Мораль



Благодарю за внимание!

