Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №56 «Искорка»

***Мастер-класс «Интеграция образовательных областей в рамках АООП ДОУ в деятельность учителя-дефектолога и учителя-логопеда».***

Подготовила: Учитель – логопед

Н.М.Рамазанова

Сургут 2018

Игры для детей первого года обучения с общим недоразвитием речи второго уровня, обусловленного тугоухостью третьей степени.

1. **«Кто с нами здоровается»**

Цель: обогащать представление детей с нарушенным слухом о звуках окружающего мира, узнавать и различать звукоподражание животных и соотносить с данным животным.

1. **«Назови детенышей»**

Цель: обогащать словарь названиями детенышей животных, упражнять в словообразовании названий животных суффиксальным способом.

1. **«Кто как кричит»?**

Цель: развивать просодическую сторону речи (громкость, высоту, ритм звучания)

1. **«Четвертый лишний»**

Цель: учить классифицировать и различать диких и домашних животных

1. **«Назови одним словом»**

Цель: развивать обобщающие понятия

1. **«Подбери животному корм»**

Цель: формировать внятную, членораздельную, естественную речь; учить составлять простейшую фразу в процессе игры, закреплять слова, обозначающие корм животных

1. **«Шумелка»**

Цель: развивать слуховое внимание, фонематических слух на неречевых звуках

1. **«Покорми животных»**

Цель: соотносить число предметов с заданной цифрой

1. **«Украсим лошадку»**

Цель: развивать и совершенствовать мелкую моторику

*Ход проведения мастер-класса:*

В зал заходят дети с учителем-логопедом, приветствуют гостей, педагог приглашает их в гости в деревню. Дети подходят к площадке, где находится деревенское подворье.

Проводится игра **«Кто с нами здоровается»:**

Звучат записи голосов животных, и дети определяют, кто с ними здоровается.

Дети слушают ржание лошади.

Учитель-логопед: «Ребята, кто с нами поздоровался?» Ребенок показывает и называет животное, голос которого прозвучал.

Звучит мычание коровы.

Учитель - логопед: «Ребята, а сейчас кто нас приветствует?» Ребенок показывает и называет животное, голос которого прозвучал.

Звучит лай собаки.

Учитель - логопед: «Дети, как вы думаете, кто подал голос?» Ребенок показывает и называет животное, голос которого прозвучал.

Звучит мяуканье кошки.

Учитель - логопед: «Ребята, кто теперь нас встречает?» Ребенок показывает и называет животное, голос которого прозвучал.

Затем детям предлагается сыграть в игру под названием **«Назови детенышей»**

Педагог предлагает детям познакомиться с детенышами животных, после чего демонстрирует карточки с их изображением. Дети по инструкции показывают корову и телёнка, лошадь и жеребёнка, собаку и щенка, кошку и котёнка.

Игра **«Кто как кричит»?**

Дети вместе с педагогом озвучивают голоса животных и их детёнышей, выделяя интонационную окраску матери и детеныша.

Детям предлагается сыграть в игру **«Четвертый лишний».** Перед ними раскладываются 4 карточки с изображениями трех домашних и одного дикого животного. Воспитанники поочередно определяют лишнее животное.

В игре **«Назови одним словом»** дети называют одним словом животных, которые живут рядом с человеком и приносят ему пользу.

Далее педагог переходит с детьми на следующую площадку, где изучают корм, который любят есть данные домашние животные. Дети получают игровое поле с изображением еды и карточки с животными, закрепленные на прищепках. Проводится игра **«Подбери животному корм**», в которой дети прикрепляют животное к соответствующему корму, изображенному на игровом поле. Педагог добивается от детей составления предложений и внятного произношения.

Учитель-логопед: «А сейчас мы поиграем в игру **«Шумелка».** Для этого мы сложим корм в коробочки и узнаем, как шумят косточки, рыбки и травка». Педагог складывает в коробочку косточки, проговаривая при этом, что дети слышат звук косточек. Затем, дети слушают шум рыбок и травки. После этого каждый ребенок поочередно определяет, что шумело, с закрытыми глазами.

В игре **«Покорми животных**» выставляются стаканчики, на которых изображены животные, и дети должны дать им столько корма, сколько показывает карточка с цифрой. Педагог контролирует согласование числительных с существительным в речи детей.

В заключение, на третьей площадке проводится игра **«Украсим лошадку».** Дети получают цветные силуэты лошадок и объемные, выполненные из шерстяных ниток, хвост и гриву и вместе с педагогом поэтапно их закрепляют на теле у лошади, проговаривая свои действия.

После окончания украшения лошади объемным хвостом и гривой, дети демонстрируют свои работы гостям мастер-класса, прощаются и уходят в группу.