

Сценарий проведения мастер-класса

ФИО, должность педагога: Новикова Татьяна Павловна, учитель-логопед

Коптяева Анастасия Евгеньевна, учитель-логопед

Тема: «ИКТ-ИНСТРУМЕНТЫ В РУКАХ УЧИТЕЛЯ-ЛОГОПЕДА: ЭФФЕКТИВНОСТЬ ПЛЮС ИННОВАЦИИ»

Цель. Повышение уровня профессиональной компетентности учителей-логопедов посредством освоения современных информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), направленных на улучшение эффективности оказания логопедической помощи детям с нарушениями речи (диагностирование, коррекция и профилактики нарушений речи у дошкольников).

Задачи:

1. Расширить представления у участников мастер-класса о возможностях и способах применения специализированного программного обеспечения и онлайн-ресурсов для диагностики и коррекции речевых расстройств (Мерсибо, Логоша, Играемся).
2. Познакомить с практическими приемами применения ИКТ в работе с детьми, имеющими речевые нарушения на занятиях.
3. Фиксировать результаты наблюдения, определять методические приемы и анализировать их соответствие речевому нарушению у ребенка.
4. Показать способы создания интерактивных презентаций для применения протетической деятельности учителя-логопеда.
5. Развивать коммуникативные навыки у участников мастер-класса (*активное слушание, умение задавать вопросы, вести продуктивную обратную связь*).
6. Формировать командное взаимодействие.

Планируемые результаты:

Теоретический аспект:

- Будет представлена подробная информация о интересных и полезных площадках и платформах, которые насыщены логопедическими интерактивными играми.
- Будет продемонстрирован видео-фрагмент занятия, демонстрирующий преимущества использования ИКТ на логопедических занятиях.
- Будут продемонстрированы авторские материалы (интерактивные презентации) и как их используют на своих занятиях.

2. Познавательный якорь... (например, видео) или
Организационный момент МОТИВАЦИЯ
— побуждение к действию, обуславливающее субъективно-личностную заинтересованность индивида в его свершении.
Цель: обозначить актуальную проблему, мотивируя педагогов на поиск ее решения.

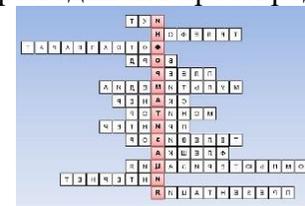
- Тема нашего мастер-класса: *«ИКТ-инструменты в руках учителя-логопеда: эффективность плюс инновации».*
А теперь, коллеги, проверим ваши знания в этой области.

Предлагаем вам решить кроссворд «Что такое ИКТ?»
НА СЛАЙДЕ КРОССВОРД И ВОПРОСЫ

Вопросы к кроссворду

1. Сокращенное название информационных коммуникационных технологий (ИКТ)
2. Прибор для передачи на расстояние звуков и в частности человеческой речи (телефон).
3. Устройство, осуществляющее формирование и последующую фиксацию статического изображения реального сюжета (фотоаппарат).
4. Текстовый процессор (программа), предназначенный для создания, просмотра и редактирования текстовых документов, с применением простейших форм таблично-матричных алгоритмов (ворд).
5. Цифровой проигрыватель, устройство для прослушивания звуковых файлов, которое часто называют так из-за распространенности во времена первых таких проигрывателей... (плеер)
6. Взаимодействие визуальных и аудиоэффектов под управлением интерактивного программного обеспечения с использованием современных технических и программных средств, они объединяют текст, звук, графику, фото... (мультимедиа)
7. Устройство, которое анализируя какой-либо объект (обычно изображение, текст), создаёт цифровую копию изображения объекта (сканер)
8. Компактный, тонкий и мало весящий дисплей, устройство в составе компьютера, предназначенное для вывода на экран текстовой, графической и видео информации (монитор)
9. Печатающее устройство, аппарат, который автоматически распечатывает введенный в память компьютера текст по программе...(принтер)
10. Техническое средство для приема и демонстрации изображения и звука, передаваемых по беспроводным каналам (телевизор).

Участники МК
разгадывают кроссворд.



	<p>11. Запоминающее устройство, использующее в качестве носителя памяти и подключаемое к компьютеру или иному считывающему устройству по интерфейсу USB (флешка)</p> <p>12. Процесс внедрения электронно-вычислительной техники во все сферы жизнедеятельности человека, широкое внедрение электронно-вычислительных машин (компьютеров)...(компьютеризация)</p> <p>13. Глобальная компьютерная сеть (интернет)</p> <p>14. Представление чего-либо для целевой аудитории, может быть создана с помощью программы Microsoft Power Point (презентация)</p> <p>- Какие чаще всего применяете методические приемы в своей работе? Слушаете ответы участников и подводите к тому, что любой прием связан с игрой (игровая мотивация, игровое упражнение и т.п.).</p> <p>- Игра – это ведущий вид деятельности дошкольника. Именно через игру ребенок познает мир, происходит его обучение, развитие. Задача логопеда – заинтересовать ребенка так, чтобы ему самому захотелось участвовать в процессе коррекции речи.</p> <p>- Для этого занятия должны быть не скучными уроками, а интересной игрой. Многократное повторение одного и того же материала утомляет не только ребенка, но и взрослого. Только в логопедии от повторений никуда не деться, особенно, когда нужно отработать правильный артикуляционный уклад, научить ребенка слышать, узнавать звук, а затем и правильно его произносить.</p> <p>- За время работы с детьми мы заметили, что детей стало сложно заинтересовать традиционными методиками, поэтому мы искали новые подходы для повышения эффективности своей работы.</p> <p>- 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...».</p> <p>- В коррекционной работе с детьми можно применять как специально разработанные компьютерные программы, так и отдельные интерактивные презентации.</p>		
<p>3. Краткий анонс (рассказ о технологии)</p>	<p>Представляю вашему вниманию сайты и программы с интерактивными развивающими играми:</p>	<p>Участники МК вместе со спикерами совершают</p>	

<p>Цель: сделать обзор площадок и платформ с разнообразными интерактивными играми, объяснить почему остановились именно на презентации.</p>	<p>1. «МЕРСИБО» - уникальный портал, созданный специалистами для специалистов, включающий в себя около 400 онлайн-игр и пособий.</p> <p>2. «ЛОГОША» - интерактивная площадка от логопеда для логопедов.</p> <p>3. «ИГРАЕМСЯ» - сайт, включающий в себя игры на внимание и память, загадки, ребусы и многое другое.</p> <p>- Но есть одно НО. Использование этих порталов, конечно же требует стабильно хорошего интернета, с чем не редко бывают проблемы.</p> <p>- Поэтому нам хотелось бы поделиться с вами ссылками на странички наших коллег, учителей-логопедов, которые делятся своими замечательными разработками как на платной так и на бесплатной основе.</p> <p><i>При регистрации Вы получили чек-листы для фиксации результатов наблюдения. Прошу при просмотре видео фрагментов заполнять их.</i></p> <p><i>Внимание на экран.</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Вопросы чек-листа:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Соответствует ли название ролика заявленной тематике? ✓ Считаете ли вы видео познавательным? ✓ Взяли ли вы какие то приемы «на заметку»? ✓ Полноценно ли был представлен материал? <p style="text-align: center;">ВИДЕО</p> <p><i>Далее педагогам демонстрируется видеозапись использования интерактивных игр в коррекционно-развивающем процессе.</i></p> <p>- Именно эти коллеги вдохновили нас на создание своих авторских материалов и презентаций, ведь каждый педагог делает презентации под себя.</p> <p>- И зачастую там нет того, что нужно именно вам.</p> <p>- Именно поэтому сегодня мы научим вас создавать анимированные презентации, которые помогут вам в вашей работе!</p>	<p>обзор интернет-площадок с логопедическими играми.</p> <p>Участники МК смотрят видео-ролик, где демонстрируется эффективное использование интерактивных презентация на логопедических занятиях.</p> <p>Заполняют чек-лист.</p>	
<p>4. Ход мастер-класса или осуществление действий</p> <p>Прописываются особенности организации деятельности участников мастер-класса.</p>	<p>А теперь, уважаемые педагоги попросим вас разделить на группы по 2-3 человека, для того, чтобы научиться создавать интерактивные презентации.</p> <p>- На рабочем столе ноутбука есть папка «МАСЕР-КЛАСС», там находятся все материалы, которые пригодятся нам сегодня.</p> <p>- Чтобы реализовать свою творческую идею, вы можете придумать свой сюжет, подобрать своих персонажей и скачать другие картинки в соответствии с подобранной тематикой.</p>	<p>Участники МК внимательно слушают инструкцию, следуют алгоритму под руководством спикеров.</p>	<p>Ноутбуки.</p> <p>Памятка по созданию интерактивной презентации.</p>

- А сегодня мы создадим презентацию «Автоматизация звука Р в детском саду №45»

Далее участники мастер- класса под руководством спикеров создают интерактивную презентацию опираясь на памятку, которую заранее раздали спикеры.

ПАМЯТКА:

1. Определяем тему интерактивной презентации.
2. Открываем чистую презентацию Microsoft PowerPoint.
3. Нажимаем на слайд, далее сверху где инструменты выбираем «Вставить»
Открывается окно выбора.
4. Открываем папку «МАТСЕР-КЛАСС» и выбираем картинку под номером 1.
5. Растягиваем картинку по всему слайду.
6. Далее, нажимаем «Вставить» и выбираем картинку №2 (мальчик).
Ставим ее в понравившееся место.
7. Нажимаем на мальчика, сверху, где инструменты выбираем «Анимация»
8. Выбираем «добавить анимацию» листаем до «Пути перемещения», выбираем «Пользовательская» (это такая линия кривая).
9. Курсором мышки, рисуем дорогу мальчику, куда он пойдет. Как только вы закончили действие, нажимаем два раза на мышку.
10. Для того чтобы проверить, работает ли движение мальчика, можно нажать «Слайд шоу» (вверху панели) и там выбрать «С текущего слайда».
11. Далее выбираем на рабочей панели «вставка» выбираем «создать слайд», появляется новый слайд.
12. Нажимаем на слайд, далее сверху где инструменты выбираем «Вставить»
Открывается окно выбора.
13. Открываем папку «МАТСЕР-КЛАСС» и выбираем картинку под номером 3. И растягиваем ее по всему слайду.
14. Далее, нажимаем «Вставить» и выбираем картинку №4 (ракета)
Ставим ее в угол, где шкаф.
15. Далее, нажимаем «Вставить» и выбираем картинку №5 (радио) Ставим его в угол, где шкаф и ракета.
16. Далее, нажимаем «Вставить» и выбираем картинку №6 (рак) Ставим его в угол, где шкаф и ракета, и радио.
17. Далее, нажимаем «Вставить» и выбираем картинку №7 (робот) Ставим его в угол, где шкаф и ракета, и радио, рак.
18. Далее, нажимаем «Вставка» и выбираем картинку №8 (рыба) Ставим его в угол, где шкаф и ракета, и радио, рак, робот

	<p>19. Теперь нам нужно «оживить», наживаем на каждую картинку по очереди Выбираем «добавить анимацию» листаем до «Пути перемещения», выбираем «Пользовательская» (это такая линия кривая).</p> <p>20. Курсором мышки, рисуем дорогу каждой игрушке, куда она движется. Как только вы закончили действие, нажимаем два раза на мышку. Делаем это с каждой картинкой.</p> <p>21. Далее, нажимаем «Вставить» и выбираем картинку №9 (рюкзак) Ставим её поверх всех тех картинок. Нажимаем на картинку рюкзак правой кнопкой мыши и нажимаем «на передний план». Таким образом создается эффект «Вещи в сумке».</p> <p>Для удобства на слайде «QR код», в котором представлено видео-инструкция по созданию данной презентации. Так же, по этому коду можно скачать готовую презентацию.</p>		
<p>Рефлексивный итог Рефлексия – это самооценка причин успеха, неудач. В данной формулировке ключевое слово – самооценка. Примеры рефлексивных вопросов: – Для чего мы это делали? – Что хотели добиться? – Вспомните, какие трудности у вас были? – Для чего это вам нужно? – Чему научились? – Почему пока не получилось? – Что нам помогло? – Что помешало? – Где можно применять? – Что можете сказать друг другу?</p>	<p>В соответствии с темой нашего мастер-класса, предлагаем вам на распечатанных папках написать свои впечатления от МК.</p>  <p>Начать можно так: Я узнала ... Было интересно... Было трудно... Я поняла, что... Теперь я могу... Меня удивило ... Мне захотелось</p>	<p>Осуществляют рефлексию деятельности.</p>	<p>Каждому участнику МК необходимо раздать распечатанную картинку виртуальной папки.</p>