

Мастер-класс для родителей дошкольников

«Играем на кухне, в пробке и в очереди: логопедия в быту»

Цель: Научить родителей использовать повседневные ситуации для ненавязчивого и эффективного речевого развития ребенка. Снять барьер «нет времени заниматься».

Аудитория: Родители детей 3-7 лет.

Продолжительность: 60-75 минут.

Материалы:

1. Столы, застеленные клеенкой (имитация домашней кухни).
2. Наборы для каждого участника: небольшая тарелочка с манкой/мукой, соломинка, 2-3 прищепки, фасоль/горох (смесь), пластилин или тесто, бумажные салфетки.
3. Общие материалы: влажные салфетки, корзина для мусора.
4. Памятка-инфографика для раздачи.
5. Проектор для показа тезисов

Сценарий проведения

Вступительная часть (10 минут)

1. Приветствие и философия.

· Ведущий (логопед) начинает с вопроса: «Поднимите руку, у кого сегодня выдался настолько свободный день, что вы специально выделили 30 минут для логопедических занятий с ребенком?»

· Пауза. Улыбка. «А теперь поднимите руку, кто сегодня: 1) готовил еду, 2) вел ребенка в сад/на кружок, 3) стоял в очереди или пробке. Вот и ответ! Наше занятие — это и есть наша жизнь. Мы не найдем время, мы его используем».

2. Объявление цели: «Сегодня мы не будем учиться заниматься. Мы будем учиться НЕ заниматься. А просто играть и общаться, попутно развивая речь. И делать это там, где мы есть — на кухне, в машине, в очереди в поликлинике».

Основная практическая часть (50 минут)

Ведущий говорит: «Условно разделим нашу жизнь на три локации. Пройдемся по каждой».

Локация 1: КУХНЯ — наша развивающая студия (20 минут)

- Принцип: Кухня — это сенсорный рай и тренажер для мелкой моторики.
- Станция 1: «Волшебная манка» (артикуляция, графомоторика).
 - Задание родителям: «Насыпьте перед собой немного манки. Проведите пальцем прямую дорожку — это дорога для машины [PPP]. Нарисуйте змейку — это след, который оставляет змея [ШШШ]. Сделайте горку — с нее скатывается шарик [ЛЛЛ]».
 - Суть: Объясняем, что эти рисунки — траектория для языка. Ребенок может повторять их пальчиком, а затем «проехать» по дорожке язычком. Это артикуляционная гимнастика без отрыва от готовки.
- Станция 2: «Сортировочный цех» (фонематический слух, слоги).
 - Задание: «У вас смесь фасоли и гороха. Разделите их. Но не просто так! Кладите фасолину и говорите «БАМ», горошину — «БОМ». Или, если отрабатываем звук [С]: фасолина — «СУП», горошина — «СОК». Можно сортировать по слогам: в одну тарелку — предметы из одного слога («лож-ка»), в другую — из двух («вил-ка»).
 - Суть: Рутинное дело становится игрой на слуховое восприятие. Ребенок занят, а вы контролируете процесс у плиты.
- Станция 3: «Повар-скульптор» (мелкая моторика, словарь).
 - Задание: «Возьмите кусочек теста/пластилина. Слепите то, что готовите на ужин: колобок, колбаску, блинчик, яблочко. Проговаривайте действия: «Я МНУ, я КА-ТА-Ю, я ЛЕ-ПЛЮ. А что это у нас получилось? Правильно, СО-БАЧ-КА!»
 - Суть: Лепка напрямую связана с речевыми центрами. Проговаривание глаголов обогащает словарь.

Локация 2: ПРОБКА / ДОРОГА — наш аудио-театр (15 минут)

- Принцип: Здесь работают только уши и рот. Отличное время для развития фонематического слуха и связной речи.
- Игра «Радар-ухо» (фонематический слух).
 - Задание для родителей (в парах): «Один из вас — «ребенок». Договоритесь, какой звук вы «ловите» сегодня (например, [М]). Взрослый начинает медленно перечислять слова: машина, дом, стол, молоко, окно, муха. Ребенок хлопает в ладоши или топает, когда слышит «свой» звук».
 - Суть: Идеальная игра для пути в сад. Можно «ловить» звук в начале, в конце слова.
- Игра «Бредолог-творец» (словообразование, воображение).
 - Задание: «Смотрите в окно. Видите машину? Давайте придумаем ей смешное название от того, что она делает или как выглядит. Мчится — мчалка. Желтая — желтюня. А вон то дерево? Шумит — шумодёр. Пусть будет нелепо и весело!»
 - Суть: Снимает напряжение от дороги, развивает языковое чутье и креативность.
- Игра «История из 3-х машин» (связная речь).
 - Задание: «Выберите три машины, которые вы видите (например, синяя, красная, грузовик). Вместе придумайте историю: «Жила-была синяя легковая машина. Она подружилась с красной. И вместе они помогли большому грузовику завестись...»
 - Суть: Развиваем умение строить сюжет по опорным точкам.

Локация 3: ОЧЕРЕДЬ / ОЖИДАНИЕ — наша тактильная лаборатория (15 минут)

- Принцип: Наши руки всегда с нами. Это главный инструмент в очереди.
- Гимнастика «Незнайка» (артикуляция на незаметных жестах).
 - Задание: «Ребенок капризничает в очереди. Шепните ему на ухо: «Давай поиграем в секретную игру, чтобы никто не догадался!» И делайте незаметные упражнения: облизните губы, как кошка; надуйте щеки и перекатывайте воздух; упрётесь языком то в одну щеку, то в другую, будто шарик».
 - Суть: Скрытая артикуляционная гимнастика, которая спасает в скучной обстановке.
- Игра «Волшебные прищепки» (мелкая моторика, слоги).

- Задание (раздаем прищепки): «Прищепки можно взять с собой в сумке. Цепляем их на палец ребенка, на край его кофты. На каждое движение проговариваем слог: «ПРИ-щеп, ОТ-щеп». Можно прищеплять карточки со словами. Или сделать из прищепки «клювик» птички, которая клюет зернышки с ладошки».

- Суть: Мощный тактильный тренажер, который всегда под рукой.

- Игра «Что в кармане?» (описание, грамматика).

- Задание: «Достаньте из кармана или сумки любой предмет (ключи, расческа, телефон). Описывайте его по очереди с ребенком, но по одной характеристике. Взрослый: «Он блестящий». Ребенок: «Он железный». Взрослый: «Он громко гремит». И т.д.»

- Суть: Учит наблюдать, подбирать слова, строить фразы.

Заключительная часть: Рефлексия и раздача «оружия» (10-15 минут)

1. «Собери свой чемоданчик»: Раздаем родителям готовую инфографику-памятку в виде чемоданчика с тремя отделениями (Кухня, Дорога, Очередь). В каждом отделении — иконки и краткое описание 2-3 самых ярких игр с мастер-класса.

2. Главный вывод: «Вы не обязаны садиться за стол. Ваша задача — увидеть возможности для развития в обычных делах. Одно игровое упражнение в день в контексте быта дает больше, чем час принудительных занятий раз в неделю».

3. Вопросы и «секретный ингредиент»: Отвечаем на вопросы. В конце открываем «секрет»: «Главный ингредиент всех этих игр — не манка и не прищепки. Это ваше внимание, включенность и игровой настрой. Вы превращаетесь не в учителя, а в волшебника, который обычную жизнь делает интересной. И это — самое ценное для речи и для ваших отношений».