

*Технологическая карта мастер-класса «Сундучок со сказками»*

Цель	Знакомство педагогов с методическими особенностями использования карточки недели по речевому развитию детей раннего возраста.
Задачи образовательной деятельности	1. познакомить с игровыми методами и приёмами по речевому развитию детей; 2. создать условия для раскрытия творческого потенциала всех участников; 3. способствовать обеспечению эмоционального комфорта на протяжении всей деятельности; 4. повысить профессиональную компетенцию педагогов.
Предварительная работа	Знакомство с методическим пособием «Навигатор по речевому развитию детей раннего возраста на основе методических материалов образовательной программы дошкольного образования «Мозаика».
Оборудование и материалы	Ноутбук, проектор, экран, флипчат, мультимедийная презентация «Сундучок со сказками» аудиозаписи; контейнер с фасолью, мешочки с разным наполнением (горох, гречка, фасоль), дидактическое пособие «Бабочка, лети», маракасы, объёмные гласные буквы, магнитно-сенсорные театр «Колобок».

Этапы деятельности	Задачи	Деятельность участников
Подготовительный этап (мотивационно-побудительный)	Эмоциональный настрой	Коммуникативная игра «Давайте познакомимся», установление контакта.
	Мотивация, поиск цели деятельности	Педагог сообщает участникам о том, что он хотел рассказать им сказку, но, к сожалению, кодовый замок сундучка со сказками вышел из строя. Необходимо подобрать код и раскодировать замок.
Основной этап (организационно-поисковый)	Подготовка, придание значимости предстоящей деятельности	<p>Педагог обращает внимание на то, что на столах лежит шифр. Участники выполняют по очереди задание в соответствии с шифром: АЗ – «волшебные мешочки» - определить на ощупь наполнение мешочка; О2 – «бабочка, лети» - подуть на бабочку, чтобы они собрали нектар; У4 – «повтори» - сыграть заданный ритм; Ы1 – «сухой бассейн» - определить на ощупь спрятанного героя сказки.</p> <p>В ходе деятельности участники пытаются отгадать сказку. Справившись со всеми заданиями и отгадав некоторых персонажей становится понятным название сказки «Колобок».</p> <p>Минутка на отдых. Педагог предлагает обратить внимание на экран и подумать, что мог бы сказать данный персонаж с помощью гласных звуков. Участники все вместе произносят предложенные междометия.</p> <p>Сундучок открывается, и сказка начинается. Каждый участник озвучивает своего персонажа.</p>
Заключительный этап (рефлексивный)	Создание условий для эмоционально-положительного завершения мероприятия	Подведение итогов совместной деятельности. Рефлексия «Идея».