

Е.В. Эсаулова, Л.А. Веселова

КОМПЛЕКСНОЕ РАЗВИТИЕ РЕЧИ ДЕТЕЙ

с использованием конструктора

«БАБАШКИ»

Методическое пособие для логопедов и воспитателей ДОУ



БИЛИНГВА

Москва • 2025

УДК 376.3(07)
ББК 74.10
Э84

Рекомендовано к печати учебно-методическим центром ООО «Бабашки»

Эсаулова Е.В.

Э84 Комплексное развитие речи детей с использованием конструктора «Бабашки». Методическое пособие для логопедов и воспитателей ДОУ / Е.В. Эсаулова, Л.А. Веселова. — Москва: ИЗДАТЕЛЬСТВО БИЛИНГВА; ООО «Бабашки», 2025. — 126 с.

ISBN 978-5-9797-0229-2

ISBN 978-5-907707-90-0

В методическом пособии представлено более 100 игровых упражнений и заданий с использованием деталей конструктора «Бабашки», направленных на развитие всех компонентов речи, познавательных процессов и мелкой моторики детей от 2 до 11 лет. Описывается, как можно использовать пространственное моделирование при логопедической работе, рассмотрены формы пространственного моделирования с точки зрения организации работы по развитию и коррекции детской речи в детских садах и центрах.

Предназначено для методистов, воспитателей, логопедов, психологов и педагогов, работающих с детьми раннего, дошкольного и младшего школьного возраста.

УДК 376.3(07)
ББК 74.10

ISBN 978-5-9797-0229-2
ISBN 978-5-907707-90-0

© Коллектив авторов, 2025
© ООО «Бабашки», 2025
© Оформление. ООО ИЗДАТЕЛЬСТВО
БИЛИНГВА, 2025

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	6
-----------------------	---

Часть I. «БАБАШКИ» В РАБОТЕ ЛОГОПЕДА (Е.В. Эсаулова)

Игровые упражнения на развитие речи от 2 до 9 лет	15
Словарь	15
Абрисы	15
Трафареты	16
Объемные детали конструктора	17
Знакомство со счетом и его автоматизация	18
Игровое упражнение «Ассоциации»	20
Грамматика	20
Игровое упражнение «Один — много»	20
Игровые упражнения на отработку падежных конструкций	22
Словообразование	35
Игровое упражнение «Животное и его детеныш(-и)»	35
Игровое упражнение «Сколько этажей?»	36
Игровое упражнение «Какой это предмет?»	37
Игровое упражнение «Иди и найди»	39
Игровое упражнение «Чей хвост?»	40
Игровое упражнение «Несуществующее животное»	41
Звукопроизношение	42
Игровое упражнение «Пропой песенку»	42
Игровое упражнение «Буквы подружились»	42
Игровые упражнения на автоматизацию звуков	44
Фонематический слух	50
Игровое упражнение «Угадай звук»	50
Игровое упражнение «Повтори за мной»	52
Игровое упражнение «Повтори слоги»	52
Игровое упражнение «Повтори слова»	53
Игровое упражнение «Красный — синий — зеленый»	54
Игровое упражнение «Выложи слог»	54

Слоговая структура слова	55
Работа со слогами	55
Работа со словами	56
Работа со слогами со стечением согласных	56
Темпо-ритмическая сторона	58
Игровое упражнение «Повтори ритм»	58
Игровое упражнение «Улови ритм»	61
Игровое упражнение «Прочитай стихотворение»	62
Связная речь	63
Игровое упражнение «Посмотри и скажи»	63
Игровые упражнения с набором «Кирпичики»	70
Игра «Сделано!» (для детей 3–7 лет)	71
Игровое упражнение «Строительство»	74
Звуко-буквенный анализ слов	75
Буквы	75
Слоги	76
Слова	77
Ударение	79
Схема слова	80
Схемы предложений	81
Игровое упражнение «Построй предложение»	81
Игровые упражнения на развитие познавательных процессов	83
Восприятие	83
Игровое упражнение «Угадай-ка»	83
Игровое упражнение «Угадай букву»	83
Внимание	83
Игра «Сделано!» (для детей 3–7 лет)	84
Игровое упражнение «Запоминай и делай»	84
Игровое упражнение «Запрещенное действие»	84
Игровое упражнение «Запрещенная деталь»	85
Память	85
Игровое упражнение «Кого я спрятала?»	85
Игровое упражнение «Запомни и сделай»	85
Мышление	86
Игра «Сделано!» (для детей 3–7 лет)	86
Игровые упражнения на изучение цветов	86
Игровые упражнения на изучение счета	87
Игровые упражнения на развитие мыслительных операций	88
Воображение	89

Игровое упражнение «Архитектор»	89
Игра «Сделано!»	90
Игровые упражнения с абрисами	91
Игровые упражнения с трафаретами	91
Игра «Страна бабашек»	91
Игровое упражнение «Построй, что хочешь»	92
Игровое упражнение «Создай героев или предметы»	93
Игровое упражнение «Что есть на карте?»	93
Игровое упражнение «Найди на карте слова с буквой...»	94
Игровое упражнение «Что рядом?»	95
Игровое упражнение «История по цепочке»	95
Игровое упражнение «Актеры»	96

Часть II. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОНСТРУКТОРА «БАБАШКИ» ДЛЯ РАЗВИТИЯ РЕЧИ ДЕТЕЙ В ПРОСТРАНСТВЕ ДОШКОЛЬНОЙ ГРУППЫ (Л.А. Веселова)

Формы пространственного моделирования в логопедической работе с детьми	99
Моделирование по приписыванию	100
Моделирование по представлениям	101
Моделирование по условиям	102
Моделирование по наблюдению	104
Моделирование по тексту	106
Активизация детской речи средствами пространственного моделирования	110
Правила ведения диалога	110
Хождение детей в гости и разговоры вокруг построек	112
Вопросы, которые можно использовать для разговоров вокруг построек	113
Как избегать банальностей в разговорах с детьми?	114
Работа с воспоминаниями и взаимная благодарность	115
Описание эффектов в развитии детей, которые ожидаются от использования логопедических наборов	119
Литература	121
Информация об авторах	122

ВВЕДЕНИЕ

В данном методическом пособии охватываются вопросы речевого развития детей раннего, дошкольного и младшего школьного возраста посредством использования дидактического материала «Бабашки».

Несмотря на развитие научно-технического прогресса, возрастание сторонников здорового образа жизни, современные открытия в медицине в области лечения некогда неизлечимых болезней, в наши дни многие дети имеют проблемы речевого развития. Они охватывают один или несколько компонентов речи: словарь, грамматику, звукопроизношение, фонематический слух, слоговую структуру слова, связную речь.

Комплексная коррекция речевых недостатков у детей ведется в нашей стране давно, еще со времен становления логопедической работы в середине XX в. под руководством основоположников, корифеев логопедии Р.Е. Левиной (ученицы Л.С. Выготского), С.С. Ляпидевского, М.Е. Хватцева, Г.А. Волковой, Ф.А. Рау, Е.Ф. Рау, Т.Г. Визель и др.

За много десятилетий, минувших с тех пор, в логопедии, как довольно консервативной науке, не было фундаментальных изменений в теоретической базе, в практических способах вызывания и постановки звуков, их автоматизации и введении в речь.

Как же разнообразить классические методы работы логопеда в детских садах, центрах развития детей, государственных и частных логопедических кабинетах?

На помощь логопедам приходят «Бабашки» — экологичный, разнообразный, продуктивный конструктор для реализации детских идей.

В основе комплекса «Бабашки» лежит **принцип пространственного моделирования**, который способствует развитию пространственного и инженерного мышления, социально-коммуникативных навыков, креативности, когнитивных процессов, эмоционально-волевой сферы, координации, моторики, а также тренировке навыков решения задач, возникающих в процессе игровой деятельности.

О пространственном моделировании как эффективной методике узнали благодаря трудам прогрессивного американского педагога Кэролайн Пратт, исследователя в области педагогики и психологии дошкольного образования, д-ра психол. наук Н.Н. Поддьякова, заслуженного педагога РФ, д-ра пед. наук Л.А. Парамоновой и др.

В комплексе «Бабашки» реализованы основные принципы методики пространственного моделирования для детского развития:

- ◆ свобода выбора и независимость, способствующие развитию воображения и креативности, а также умения самостоятельно решать задачи и принимать решения в процессе игровой деятельности;
- ◆ масштабность и реальность, позволяющие сопоставлять маленькие и большие конструкции с реальными объектами в жизни;
- ◆ простота и универсальность материалов, использование простых геометрических форм позволяют создавать собственные проекты и одновременно изучать принципы симметрии, устойчивости и равновесия;
- ◆ реалистичность и функциональность для создания объектов, используемых в свободной игре для понимания реального мира;
- ◆ поддержка творческой активности через создание гибкой и разнообразной игровой среды с вариативными элементами конструктора, что способствует экспериментированию и исследованию, а значит, получению новых знаний;
- ◆ экспериментирование с материалами как фундаментальная деятельность, развивающая внутреннюю речь ребенка для планирования и регуляции своих действий;
- ◆ эмпирическое познание в деятельности, стимулирующее развитие мышления;
- ◆ саморазвитие, способствующее динамике умственных и когнитивных процессов.

Компания «Бабашки» разработала логопедические наборы, которые, сохраняя все ключевые принципы методики пространственного моделирования, могут стать важным инструментом для развития речи детей раннего, дошкольного и младшего школьного возраста.

С помощью логопедического набора «Бабашки» мы предлагаем выйти за рамки традиционной работы с детьми за столом и охватить

пространство кабинета (пол, стены, полки, подоконники), активизируя не только речевое, но и познавательное, а также двигательное развитие, то есть применить целостный подход к ребенку.

Принципиально новое, что мы предлагаем в данной работе, — это использовать конструктор для пространственного моделирования «Бабашки» для развития всех компонентов речи и познавательных процессов у детей от 2 до 11 лет.

Для этой цели были разработаны два вида логопедических наборов: индивидуальный и групповой. Индивидуальный логопедический набор подойдет для занятий логопеда с одним ребенком, а групповой — для работы с парой, тройкой, подгруппой и группой (табл. 1, 2).

ТАБЛИЦА 1. Состав индивидуального логопедического набора «Бабашки»

№	Наименование	Состав	Кол-во
1	Набор деревянных блоков «Бабашки»	Двойной блок (350 × 70 × 280 мм)	6 шт.
		Блок (35 × 70 × 140 мм)	6 шт.
		Полублок (35 × 70 × 70 мм)	6 шт.
		Малый треугольник (35 × 70 × 70 мм)	4 шт.
		Арка (35 × 70 × 140 мм)	2 шт.
		Малый цилиндр (35 × 35 × 140 мм)	4 шт.
		Четверть круга (35 × 70 × 70 мм)	4 шт.
		Методические пособия	
2	Набор деревянных абрисов (12 деталей)	Взрослый (55 × 130 × 15 мм)	2 шт.
		Ребенок (45 × 85 × 15 мм)	2 шт.
		Лошадь (130 × 120 × 15 мм)	1 шт.
		Жеребенок (85 × 75 × 15 мм)	1 шт.
		Овца (100 × 85 × 15 мм)	1 шт.
		Ягненок (55 × 45 × 15 мм)	1 шт.
		Свинья (102 × 70 × 15 мм)	1 шт.
		Поросенок (63 × 43 × 15 мм)	1 шт.
		Корова (140 × 95 × 15 мм)	1 шт.
		Теленок (87 × 60 × 15 мм)	1 шт.
3	Набор деревянных плашек	Плашки (140 × 3 × 11,7 мм)	20 шт.

№	Наименование	Состав	Кол-во
4	Контрастные кубики	Белые кубики (35 × 35 × 35 мм)	10 шт.
		Черные кубики (35 × 35 × 35 мм)	10 шт.
5	Орнаментальные кубики	Красные кубики (35 × 35 × 35 мм)	10 шт.
		Зеленые кубики (35 × 35 × 35 мм)	10 шт.
		Синие кубики (35 × 35 × 35 мм)	10 шт.
6	Набор карточек для орнаментальных кубиков	Карточки (120 × 120 мм)	40 шт.
		Игровые поля (2 × 2, 3 × 3, 4 × 4, 4 × 4 мм)	4 шт.
		Правила игры (170 × 170 мм)	1 шт.
		Мешочек для карточек (230 × 200 мм)	1 шт.
		Маркер (190 × 190 × 30 мм)	2 шт.
7	Набор пластмассовых трафаретов	Трафареты (152 × 120 × 1 мм)	4 шт.
8	Набор деревянных деталей «Кривашки»	Набор многогранных деревянных деталей	15 шт.
9	Набор «Кирпичики»	Конструктор из миниатюрных кирпичных деталей различных форм и деревянных плашек двух размеров	1 комплект
10	Набор деревянных букв «Алфавит»	Крупные деревянные буквы алфавита	33 шт.
11	Набор деревянных букв (расширенный)	Крупные деревянные буквы алфавита: А — 3 шт., Б — 1 шт., В — 1 шт., Г — 1 шт., Д — 2 шт., Е — 3 шт., Ж — 1 шт., З — 1 шт., И — 3 шт., Й — 1 шт., К — 2 шт., Л — 2 шт., М — 1 шт., Н — 2 шт., О — 3 шт., П — 2 шт., Р — 2 шт., С — 2 шт., Т — 2 шт., У — 2 шт., Х — 1 шт., Ч — 1 шт., Ш — 1 шт., Ы — 1 шт., Ь — 1 шт., Я — 1 шт.	43 шт.

ТАБЛИЦА 2. Состав группового логопедического набора «Бабашки»

№	Наименование	Что входит	Кол-во
1	Набор деревянных блоков «Бабашки» (102 детали)	Четвертной блок (35 × 70 × 560 мм)	12 шт.
		Двойной блок (350 × 70 × 280 мм)	12 шт.
		Блок (35 × 70 × 140 мм)	20 шт.
		Полублок (35 × 70 × 70 мм)	6 шт.
		Клин (35 × 70 × 140 мм)	4 шт.
		Треугольник (35 × 70 × 140 мм)	4 шт.
		Малый треугольник (35 × 70 × 70 мм)	4 шт.
		Полубрус (35 × 35 × 70 мм)	2 шт.
		Двойной брусок (35 × 35 × 280 мм)	4 шт.
		Арка (35 × 70 × 140 мм)	2 шт.
		Римская полуарка (35 × 70 × 140 мм)	2 шт.
		Малый цилиндр (35 × 35 × 140 мм)	4 шт.
		Большой цилиндр (70 × 70 × 140 мм)	4 шт.
		Разветвление (35 × 140 × 210 мм)	1 шт.
		Перекресток (35 × 210 × 210 мм)	1 шт.
		Четверть круга (35 × 70 × 70 мм)	4 шт.
		Эллиптическая дуга (35 × 210 × 280 мм)	2 шт.
		Четверть кольца (35 × 140 × 140 мм)	4 шт.
		Большая доска (9,5 × 280 × 560 мм)	2 шт.
Крышная доска (9,5 × 140 × 280 мм)	4 шт.		
Методические пособия			
2	Набор деревянных абрисов (36 деталей)	Взрослый (55 × 130 × 15 мм)	12 шт.
		Ребенок (45 × 85 × 15 мм)	6 шт.
		Лошадь (130 × 120 × 15 мм)	4 шт.
		Жеребенок (85 × 75 × 15 мм)	2 шт.
		Овца (100 × 85 × 15 мм)	2 шт.
		Ягненок (55 × 45 × 15 мм)	1 шт.
		Свинья (102 × 70 × 15 мм)	2 шт.
		Поросенок (63 × 43 × 15 мм)	1 шт.

№	Наименование	Что входит	Кол-во
		Корова (140 × 95 × 15 мм)	4 шт.
		Теленок (87 × 60 × 15 мм)	2 шт.
3	Набор деревянных плашек	Плашки (140 × 35 × 11,7 мм)	100 шт.
4	Контрастные кубики (125 шт.)	Белые кубики (35 × 35 × 35 мм)	63 шт.
		Черные кубики (35 × 35 × 35 мм)	62 шт.
5	Орнаментальные кубики (225 шт.)	Красные кубики (35 × 35 × 35 мм)	75 шт.
		Зеленые кубики (35 × 35 × 35 мм)	75 шт.
		Синие кубики (35 × 35 × 35 мм)	75 шт.
6	Набор карточек для орнаментальных кубиков	Карточки (120 × 120 мм)	80 шт.
		Игровые поля (2 × 2, 3 × 3, 4 × 4, 4 × 4 мм)	8 шт.
		Правила игры (170 × 170 мм)	2 шт.
		Мешочек для карточек (230 × 200 мм)	2 шт.
		Маркер (190 × 190 × 30 мм)	4 шт.
7	Набор пластмассовых трафаретов	Трафареты (152 × 120 × 1 мм)	8 шт.
8	Набор деревянных деталей «Кривашки»	Набор многогранных деревянных деталей	60 шт.
9	Набор «Кирпичики»	Конструктор из миниатюрных кирпичных деталей различных форм и деревянных плашек двух размеров	3 комплекта
10	Набор деревянных букв «Алфавит» (33 буквы)	Крупные деревянные буквы алфавита	2 набора
11	Расширенный набор деревянных букв (43 буквы)	Крупные деревянные буквы алфавита: А — 3 шт., Б — 1 шт., В — 1 шт., Г — 1 шт., Д — 2 шт., Е — 3 шт., Ж — 1 шт., З — 1 шт., И — 3 шт., Й — 1 шт., К — 2 шт., Л — 2 шт., М — 1 шт., Н — 2 шт., О — 3 шт., П — 2 шт., Р — 2 шт., С — 2 шт., Т — 2 шт., У — 2 шт., Х — 1 шт., Ч — 1 шт., Ш — 1 шт., Ы — 1 шт., Ь — 1 шт., Я — 1 шт.	2 набора

№	Наименование	Что входит	Кол-во
12	Настольная игра «Страна бабашек»	Настольная игра для детей старше 5 лет	1 набор
13	Деревянная колесная платформа	Одна большая и две малых платформы, колеса двух размеров и оси	1 набор
14	Стеллаж для хранения всех деталей конструктора «Бабашки»	Стеллаж (1242 × 372 × 825 мм)	1 шт.

Описывая наши задания, мы не будем использовать слово «игра» в его широком, обиходном смысле, учитывая позицию компании «Бабашки»: игра — это реализация замысла ребенка. Поэтому будем называть задания игровыми упражнениями.

Итак, в этом методическом пособии вы найдете более 100 игровых упражнений на развитие всех компонентов речи (словарь, грамматика, словообразование, звукопроизношение, фонематический слух, слоговая структура слова, связная речь, темпо-ритмическая сторона, звуко-буквенный анализ слов, слоги, ударение, схемы слов и предложений), а также познавательных процессов (восприятие, внимание, память, мышление, воображение) для детей раннего, дошкольного и младшего школьного возраста от 2 до 11 лет.

Любое описанное игровое упражнение можно взять в работу с одним ребенком, используя индивидуальный логопедический набор. Если вы работаете одновременно с парой, тройкой детей, подгруппой или группой, то нужно использовать групповой логопедический набор «Бабашки».

К каждому логопедическому набору прилагается дополнительный набор карточек, представленный в виде QR-кода в методическом пособии. По ссылке вы найдете 60 картинок, которые можно неоднократно распечатывать и использовать в различных игровых упражнениях вместе с набором «Бабашки».

Часть I

**«БАБАШКИ»
В РАБОТЕ ЛОГОПЕДА**

Е.В. Эсаулова



ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ РЕЧИ ОТ 2 ДО 9 ЛЕТ

Словарь

Абрисы

- ◆ Можно использовать фигурки животных и людей при запуске речи, начиная со звукоподражаний.
 - Что говорит лошадь? (*И-го-го.*)
 - Что говори корова? (*Му-у.*)
 - Что говорит овца? (*Бе-е.*)
 - Что говорит свинья? (*Хрю-хрю.*)
 - Это кто? (Сначала логопед САМ говорит: «Дядя», потом ребенок повторяет: «Дядя».)
 - Это кто? (Сначала логопед САМ говорит: «Тётя», потом ребенок повторяет: «Тётя».)
 - Это девочка. (Логопед показывает абрис ребенка.) Как ее зовут?

И педагог сам предлагает имя, например, *Аня (Таня, Оля)*, то есть любое женское имя с легкими звуками (раннего онтогенеза) и слоговой структурой, а ребенок повторяет.

— Это мальчик. (Логопед показывает абрис другой фигурки.) Как его зовут? (И педагог сам называет, например, имя *Вова (Коля, Петя)*, то есть любое мужское имя с легкими звуками и слоговой структурой; а ребенок повторяет.)

- ◆ Говорящих детей можно знакомить с животными и их детенышами и заучивать эти слова, постепенно вводя их в детскую речь.

Сначала учат названия взрослых животных. Педагог показывает абрис и называет животное (*это лошадь, это корова, это овца, это свинья*), людей (*это дядя, это тётя, это девочка, это мальчик*).

Потом вводят названия детенышей животных (сначала в ед. числе, потом во мн. числе): у лошади — *жеребёнок*, у коровы — *телёнок*, у овцы — *ягнёнок*, у свиньи — *поросёнок*. Далее во множественном числе: у лошади — *жеребёнок*, а когда их много, мы говорим *жеребята* и т. д.

- ◆ Когда дети уже усвоили названия животных, представленных в логопедических наборах, отталкиваясь от них, идем дальше по теме «Домашние животные и их детеныши», используя сначала визуализацию (абрисы, картинки, карточки в наборе), а затем — вербальный метод.

Сначала педагог дает образец с наглядным материалом (абрисом): у коровы — *телёнок*, а когда их много, мы говорим *телята*; у лошади — *жеребёнок*, а когда их много, мы говорим *жеребята*; у овцы — ..., у свиньи — ..., у козы — ..., у собаки — ..., у кошки —

- ◆ Далее по образцу берем слова по теме «Лесные животные и их детеныши»: у медведя — *медвежонок*, а когда их много, мы говорим *медвежата*; у волка — ..., у лисы — ..., у белки — ..., у зайца — ..., у ежа —
- ◆ Далее при изучении животных жарких стран и их детенышей идем по этой же схеме: у льва — *львёнок*, а когда их много, мы говорим *львята*; у слона — ...; у тигра — ..., у жирафа — ..., у кенгуру — ..., у верблюда —

Учитываем желание детей рисовать: многие захотят обвести животного по абрису, раскрасить и вырезать. Мы это приветствуем, но следим за временем на занятии. Можно использовать песочные часы, таймер, договариваясь с ребенком, сколько времени ему нужно. (Договариваться легче, если вы задаете вопрос на выбор: «Сколько минут тебе нужно: 4 или 5?» Если ребенок говорит, например, 15 или 20, вы объясняете, что тогда занятие закончится и вы не успеете сделать еще что-то интересное.)

Трафареты

С помощью трафаретов, представленных в логопедических наборах, можно изучать названия геометрические фигур (круг, квадрат, прямоугольник, треугольник и др.).

Ребенок обводит фигуру по трафарету, раскрашивает и, многократно повторяя ее название, сначала с помощью педагога учится выделять в ней значимые признаки и отличать от других фигур, а затем постепенно вводит название этой фигуры в активную речь.

Объемные детали конструктора

К этим деталям относятся: двойной блок, блок, полублок, треугольник, арка, цилиндр, четверть круга и др.

Игровое упражнение «Чем это может быть?»

Педагог/ребенок показывает одну деталь конструктора и задает вопрос:

— Чем это может быть?

Игроки предлагают свои варианты ответов, за которые им вручаются кубики, фишки, наклейки, камешки, шарики от шнуровок для бусинок и т. д. У кого их больше, тот и выиграл.

Например, показываем полублок и задаем вопрос:

— Чем это может быть в игре? (Когда даем эту игру в первый раз или первые несколько раз, используем именительный падеж: *это что?*)

Ответы: *кирпич, рация, телефон, хлеб, масло, утюг, холодильник, кошелек, дверь, вагон.*



Показываем цилиндр и задаем вопрос:

— Это что?

Ответы: *мороженое, подзорная труба, калейдоскоп, указка, гантель, цветок, микрофон, боллард, бревно, ракета и т. д.*

Показываем треугольник и задаем вопрос:

— Это что?

Ответы: *сыр, бутерброд, пицца, кусок торта, пирамида, конус, крыша, ластик, колпак, дорожный знак и т. д.*

Игровое упражнение «Собери предмет из деталей»

Это упражнение развивает активный словарь, воображение, творчество, коммуникацию, креативность, пространственное мышление.

Один ребенок собирает из деталей конструктора какой-то предмет, а педагог (при индивидуальной работе) или дети (при фронтальной) должны отгадать, что это за предмет.

Инструкция:

— Собери какой-нибудь предмет из любых деталей конструктора, а мы будем отгадывать, что у тебя получилось.

Например, водящий поставил 4 цилиндра друг на друга.

Участники предлагают свои варианты: это *фонарный столб, ракета, шахта лифта, вышка, труба для воды, опора моста, нога великана, ствол дерева, волшебная палочка и т. д.*

Водящий сложил на полу круг из четвертинок конструктора. Что он задумал или чем это может быть?

Участники предлагают свои варианты: *циферблат, вид кастрюли сверху, клумба, планета, блюдце, тарелка, летающая тарелка, солнышко, луна, торт, пицца, блин и т. д.*

Если участники не могут догадаться, они могут задавать вопросы ведущему: «Какого цвета это бывает?», «Где это можно использовать?», «Это есть в природе или сделано человеком?»

В более сложном варианте вопросы могут быть только с ответами «да» или «нет».

Знакомство со счетом и его автоматизация

Для этой цели удобно использовать ЛЮБЫЕ фигуры (из конструктора, кубики всех цветов, набор «Кирпичики», игру «Сделано!», абрисы, «Кривашки» и т. д.).

Инструкция:

— Сейчас мы будем говорить слова со звуком «р». За каждое правильно произнесенное слово ты можешь взять одну деталь конструктора. Если произнес с ошибкой, то слово надо повторить.

Например, по заданию педагога ребенок повторяет слова для автоматизации звука (допустим, «р» в начале слов: *рак, рот, рама, радуга, ракета, рой, рука, рукав, рыба*). За каждое правильно произнесенное слово у ребенка есть возможность сделать один ход (постройка башни/дома/замка/пирамиды по своему замыслу из разноцветных кубиков, кривашек, кирпичиков и плашек, из деталей конструктора). Сказал правильно слово «рак» — поставил одну кривашку, повторил без ошибок «рот» — поставил другую кривашку. И так с любым материалом конструктора «Бабашки» на выбор ребенка.

После строительства своего объекта ребенок с удовольствием посчитает, сколько единиц каждого материала у него ушло: построили башню из кривашек, считаем, сколько в ней камней. Построили дом из кирпичиков, глиняных треугольничков и деревянных плашек, считаем, сколько единиц материала для этого понадобилось.



При выкладывании ритма, используя орнаментальные кубики, плашки, большие и малые детали конструктора, кирпичики, треугольники («крыши»), тоже считаем, сколько деталей мы «прохлопывали» или «пропевали».

При составлении схем слов считаем количество букв, гласных, согласных, слогов.

При составлении схем предложений считаем количество слов в каждом из них.

Для закрепления навыков обратного счета перед началом любого игрового упражнения можно дать обратный отсчет для старта в зависимости от возраста и умений ребенка с трех (*три, два, один, ноль, пуск!*), пяти, десяти, двадцати.

На одном занятии не стоит использовать этот прием более 2 раз, чтобы это не надоедало, а поддерживало интерес.

Игровое упражнение «Ассоциации»

Инструкция:

— Какие слова тебе вспоминаются, когда я показываю эту фигуру? (Например, фигура лошади.)

Ассоциации: *конь, жеребёнок, трава, сено, овёс, конюшня, дорога, подкова, вожжи, копыта, грива, скорость, бег, конюшня, путешествие, парк, вольер, езда, телега, тройка, сани, погоня* и т. д.

— Какие слова тебе вспоминаются, когда я показываю эту фигуру? (Например, кирпич из игры «Кирпичики».)

Ассоциации: *прямоугольник, дом, стена, башня, завод, прочный, красный, стройка, гараж, подъёмный кран, тяжёлый, забор* и т. д.

Отталкиваемся от предметов в логопедическом наборе и переходим на любые слова с целью построения ассоциативного ряда для развития и словаря, и воображения детей.

Грамматика

Игровое упражнение «Один — много»

Отработка конструкций единственного и множественного числа существительных

Начинаем с абрисов, причем ребенок может обвести, нарисовать и раскрасить ту фигуру(-ы), которая(-ые) ему нравится больше всего.

Если ребенок не хочет рисовать, начинаем сразу с использования имеющихся фигурок.

Разумно для наглядности применить любой материал для схематичного обозначения единственного и множественного числа: один кубик — два кубика, одна плашка — две плашки, один кирпичик — два кирпичика и т. д.

Инструкция:

— Один кубик обозначает один предмет, два кубика — много предметов.

Под одним кубиком педагог кладет одну лошадь и говорит:

— Это лошадь.

Показывает на два кубика и поясняет:

— А когда их много, мы говорим *лошади*.

Аналогичным образом педагог действует с разными предметами: фигурами животных, людей, кирпичей, кубиков.

Так как в данной игре идет отработка существительных ед. и мн. числа в И. п., то инструкция дается именно так: «А когда их много, мы говорим...», потому что если педагог не договорит эту фразу до конца, а произнесет только «А когда их много...», то ребенок грамотно или с ошибкой скажет «Много лошадей», а это уже не И. п., а В. п., отработку которого мы даем после И. п.

По аналогии идет отработка существительных на представленном в логопедическом наборе материале, так как с его помощью можно отработать разные модели формообразования: продуктивные (*лошадь — лошади, конь — кони, корова — коровы, овца — овцы, свинья — свиньи, кирпич — кирпичи, цилиндр — цилиндры, тётя — тёти, дядя — дяди, мальчик — мальчики, девочка — девочки*) и непродуктивные (*жеребёнок — жеребята, поросёнок — поросята, человек — люди, ребёнок — дети*).

Далее отработка этой грамматической темы может идти на любом наглядном материале: карточки из набора, картинки, книги, муляжи. На заключительном этапе — без наглядности.

Отработка словосочетаний: прилагательное + существительное

Инструкция:

— А сейчас мы будем говорить по два слова. *Быстрый конь* (показывая на один кубик), а когда много, мы скажем *быстрые кони* (показывая на два кубика). А теперь ты.

Например: *быстрый конь — быстрые кони, розовый поросёнок — розовые поросята, пятнистая корова — пятнистые коровы, красный кирпич — красные кирпичи, высокий дом — высокие дома.*

**Отработка единственного и множественного числа сложных конструкций с учетом падежных форм:
числительное + прилагательное + существительное**

Инструкция:

— Сейчас мы будем считать животных. Я начну, а ты присоединяйся, помогай мне. Одна стриженная овца — две стриженных овцы — три стриженных...

Педагог делает паузу и ждет ответа от ребенка. Если воспитанник продолжил, то педагог может больше не помогать. Если ребенок промолчал, то педагог продолжает с паузами: «...овцы — четыре стриженных...» И так до тех пор, пока ученик не поймет задания и не станет говорить самостоятельно.

Новую конструкцию (что или кого мы сейчас будем считать) вводит педагог.

Например: *один вороной конь — два вороных коня — три вороных коня — четыре вороных коня — пять вороных коней; один весёлый поросёнок — два весёлых поросёнка — три весёлых поросёнка — четыре весёлых поросёнка — пять весёлых поросят.*

Игровые упражнения на отработку падежных конструкций

Отработку падежных конструкций для детей с задержкой речевого развития (например, для детей с общим недоразвитием речи) нужно вести от более простого материала к сложному, то есть в такой последовательности: сначала И. п. и В. п, затем Д. п. и Т. п, после этого Р. п. и П. п (они самые сложные из-за употребления предлогов).

Игровые упражнения на усвоение именительного падежа

ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «ОДИН — МНОГО»

Описание см. выше.

ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «ЧТО У МЕНЯ ЕСТЬ?»

Проводится с любым наглядным материалом: абрисы, большие и малые детали конструктора, кубики, кирпичики, карточки из набора. Логопед, демонстрируя предмет, задает вопрос «Что у меня есть?», а ребенок называет предметы.

ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «АССОЦИИИ»

Описание см. выше.

ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «КТО ЭТО?» ИЛИ «ЧТО ЭТО?»

Педагог описывает предмет из комплекта (тетя, дядя, овца, конь, кубик, кирпич, цилиндр, животное, человек), а ребенок отгадывает и называет его. Упражнение может проводиться на любом наглядном материале, начиная с простой слоговой структуры (два открытых слога в слове — *мама, папа, тётя, дядя, кони*), с постепенным усложнением.

— Я задумала животных, которые говорят «и-го-го». Кто это?»
(*Кони.*)

— У нее есть сын или дочка. Кто это? (*Мама.*)

— Это жидкость, которую мы пьем каждый день. Что это?
(*Вода.*)

Игровые упражнения на усвоение винительного падежа

ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «ЧТО ТЫ ВЗЯЛ ДЛЯ ПОСТРОЙКИ?»

В зависимости от уровня речевого развития ребенок отвечает полным предложением или словом:

— Для постройки я взял кирпич, доску, крышу.

— Для постройки я взял кубик, крышу, круг, треугольник.

ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «ЧТО ТЕБЕ ДАТЬ?»

Для того, чтобы что-то построить или с чем-то поиграть, ребенок просит у педагога предмет, говоря предложением или словом:

— Дайте мне кирпичик, доску, лошадь, корову, блок.

ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «КОГО ТЫ ВИДЕЛ?»

Начинаем с животных фермы, которые представлены в логопедическом наборе.

Можно сначала построить ферму, загон для домашнего скота, деревянный домик и начинать игру.

— Кого ты видел на ферме? (Корову, телёнка, лошадь/коня, жеребёнка, овцу, ягнёнка, свинью, поросёнка.)

Можно расширить и усложнить задание, задав такие вопросы:

— Кого можно встретить в лесу?

— Каких животных можно увидеть в лесу?

При ответе использовать ед. и мн. число существительных: лису — лис, волка — волков, медведя — медведей, зайца — зайцев, кабана — кабанов, лося — лосей, белку — белок, енота — енотов, ежа — ежей и т. д.

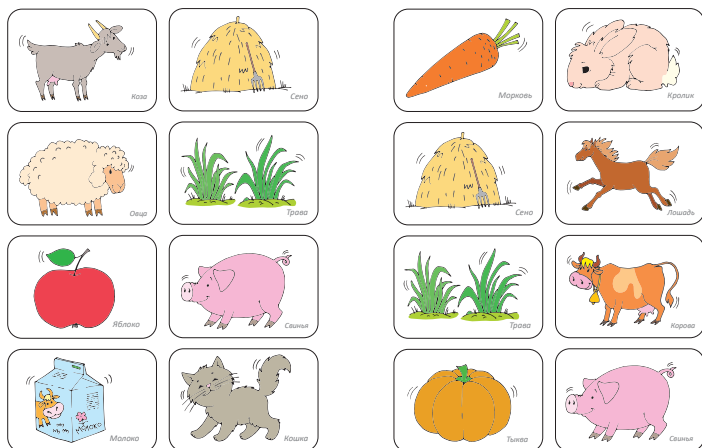
— Кого можно встретить в Африке? (Жирафа — жирафов, бегемота — бегемотов, носорога — носорогов, обезьяну — обезьян, льва — львов, слона — слонов.)

ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «КТО ЧТО ЛЮБИТ ЕСТЬ?»

Начинаем с животных из комплекта (абрисов и карточек) и задаем вопрос:

— Что любит есть ...? (Подставляем название животного.) (Лошадь — сено, овёс; корова — траву; овца — траву; свинья — фрукты, овощи.)

Далее можно вовлекать любых животных: собака — мясо, косточку; кошка — рыбу; волк — мясо; лиса — мышей; мышь — зерна; кролик — морковку, капусту; жираф — листья; белка — грибы, желуди, орехи; птица — насекомых; белый медведь — рыбу; бабочка — нектар и т. д.



Игровые упражнения на усвоение дательного падежа

ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «КОМУ КАКОЙ КОРМ ТЫ ДАШЬ?»

От предыдущей эта игра отличается падежом и последовательностью слов в предложении: сначала нужно назвать корм, а потом — животное, которому он предназначен.

В зависимости от речевого развития ребенка можно начинать с такой инструкции:

— Кому ты дашь косточку? (Воспитанник выбирает из абрисов или карточек подходящее животное.)

Продолжать можно уже с помощью абрисов, карточек и картинок, которые подбирает и озвучивает ребенок самостоятельно: *косточку — собаке, рыбу — кошке, жёлуди — белке, мышей — лисе, сено — лошади, траву — корове, мясо — льву, бамбук — панде, бананы — обезьяне, мёд — медведю; листья, мхи — лосю.*

ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «К ЧЕМУ ТЫ ПОДОШЕЛ(-ШЛА)?»

В простом варианте, используя выбор игры или игрушки ребенком, педагог задает вопрос:

— К чему ты подошел? (*К кирпичикам, к игре, к шкафу, к полке, к машинке, к кукле, к магазину, к гаражу, к светофору.*)

В более сложном варианте можно начертить схему кабинета и стрелочками указать маршрут, пройти его и проговорить:

— Сначала я подошел к шкафу и выбрал машинку, потом поехал на ней к полке и взял кирпичики, потом построил гараж, потом подъехал к столу и взял плашки, потом погрузил их в грузовик, потом поехал к окну, взял схему и вернулся к гаражу.

Игровые упражнения на усвоение творительного падежа

ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «ЧЕМ ТЫ БУДЕШЬ РИСОВАТЬ?»

Можно использовать трафареты и абрисы.

Задаем вопрос ребенку:

— Чем ты будешь рисовать/обводить фигуры/чертить схемы? (*Карандашом.*) — А чем еще можно рисовать, чертить? (*Фломастером, мелками, ручкой, цветными карандашами, красками.*)

ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «ГДЕ ПРЕДМЕТ?»

Ребенку предлагается создать любую постройку из разных деталей конструктора «Башки», орнаментальных кубиков или из набора кирпичиков.

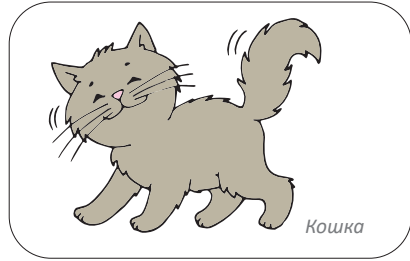
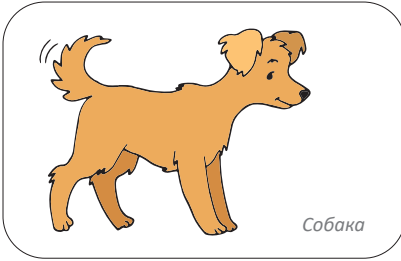
Когда ребенок сделал постройку по своему замыслу, педагог, перемещая любой предмет относительно постройки, задает вопрос:

— Где находится фигурка? (Ягненок, поросенок, лошадь и т. д.)

Ребенок учится использовать предлоги НАД и ПОД. Сначала с помощью педагога: НАД домом, ПОД крышей, НАД гаражом, ПОД столом, НАД окном, ПОД стулом.

В этом задании будет эффективным использовать и карточки с предложениями, которые прилагаются к логопедическому набору (по QR-коду).





ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «ЧЕМ ЭТО МОЖЕТ БЫТЬ?»

Проводится по аналогии с игрой на развитие словаря, но здесь слова используются в Т. п.

Например, логопед показывает двойной блок и задает вопрос:

— Чем это может быть? (КирпичОМ, телефонОМ, рациЕИ, книгОИ, хлебОМ, воротАМИ, домОМ, плитОИ, скамейкОИ.)

ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «И КОГДА ЖЕ ТАК БЫВАЕТ?»

Логопед читает строки, а дети отгадывают время года, называя его в Т. п. Постепенно эти стихи с признаками времен года откладываются в памяти ребенка.

Инструкция:

— Я буду загадывать загадки, а вы должны их отгадать.

Солнце землю согревает.
Вся природа расцветает.
И плоды произрастают.
И когда же так бывает?

(Летом)

Листья в парке цвет меняют.
Птичьи стаи улетают.
Вся природа засыпает.
И когда же так бывает?
(Осенью)

Лютый холод наступает.
Снегом землю застигает.
Люди Новый год встречают.
И когда же так бывает?
(Зимой)

От тепла сосульки тают.
День заметно прибывает.
С юга птицы прилетают.
И когда же так бывает?
(Весной)

Игровые упражнения на усвоение родительного падежа

ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «КОГО МНОГО?»

Начинаем с фигурок из логопедического набора.

— Это лошадь. А кого много? (*Лошадей.*)

Далее по аналогии: *конь — коней, жеребёнок — жеребят, корова — коров, телёнок — телят, овца — овец, ягнёнок — ягнят.*

Далее по аналогии продолжаем с карточками: *собака — собак, кошка — кошек, коза — коз, кролик — кроликов.*

Постепенно переходим от наглядности к вербальному методу.

ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ С ЧИСЛИТЕЛЬНЫМИ

Лучше использовать цифры от 1 до 5.

Ребенок повторяет сначала по образцу педагога, потом постепенно учится образовывать формы Р. п. самостоятельно.

Инструкция:

— Сейчас мы с тобой будем считать животных. Я начну, а ты мне помогай.

И педагог «ведет» ребенка (то есть проговаривает с ним вместе, делая паузы для речи ученика), пока он не поймет задания.

Ошибки обязательно надо аккуратно поправлять, показывая правильный образец речи:

— *Одна корова — две коровы — три коровы — четыре коровы — пять коров; один блок — два блока — три блока — четыре блока — пять блоков; одна крыша — две крыши — три крыши — четыре крыши — пять крыш; один камень — два камня — три камня — четыре камня — пять камней; один кирпич — два кирпича — три кирпича — четыре кирпича — пять кирпичей.*

Далее в игре можно использовать любые слова, которые ребенку знакомы или которые находятся в зоне его ближайшего развития.

ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «КОГО НЕ СТАЛО?»

Это задание можно использовать с детьми двухлетнего возраста, начиная с двух предметов, а в шестилетнем возрасте можно уже доходить до 8–10 фигур.

Ребенку показывают два (до 10) животных из набора, спрашивают, кто это. Если ребенок не может называть их словом, а использует только звукоподражание, то мы эту игру применяем не для усвоения падежной формы, а для развития памяти и активного словаря (стремимся дать ему целое слово «овца», «лошадь», «конь», «корова», двигаясь от звукоподражания к слову).

Малышу говорим:

— Ты закроешь глаза, а я кого-то спрячу. А ты должен отгадать, кого я спрятала. Хорошо?

Ждем реакцию ребенка и начинаем играть.

— Закрывай глаза. (Прячем.)

— Кого не стало?

И ребенок пытается ответить.

В эту игру можно играть и когда ведущий — педагог, и когда ведущий — сам ребенок, то есть по очереди прятать фигуры. Если у ребенка нормальный интеллект, он с двухлетнего возраста освоит это игровое упражнение по подражанию.

Для усвоения падежной формы Р. п. нам интересен ответ ребенка на вопрос «Кого не стало?» словом или полным предложением: «Коровы/ лошади/ коня/ теленка/ поросенка» или «Не стало коровы», «Не стало собаки».

ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «ЧЕГО НЕ ХВАТАЕТ?» («ЧЕГО НЕ БЫВАЕТ?»)

Логопед начинает фразу, а ребенок должен ее закончить (сначала с наглядностью, используя абрисы, карточки из набора, а затем — без таковых).

Инструкция:

— Сейчас ты будешь угадывать, чего не бывает. Я начинаю предложение, а ты его заканчивай.

- Не бывает лошади без ... (*Копыт.*)
- Не бывает свиньи без ... (*Пятачка.*)
- Не бывает коровы без ... (*Рогов.*)
- Не бывает овцы без ... (*Шерсти.*)
- Не бывает кошки без ... (*Когтей.*)
- Не бывает собаки без ... (*Зубов.*)
- Не бывает кролика без ... (*Длинных ушей.*)
- Не бывает козла без ... (*Бороды.*)

И по аналогии продолжаем без наглядности:

- Не бывает гаража без ... (*Дверей.*)
- Не бывает игры без ... (*Игроков.*)
- Не бывает дома без ... (*Дверей, окна/окон.*)
- Не бывает машины без ... (*Колёс, руля.*)
- Не бывает чайника без ... (*Ручки.*)
- Не бывает леса без ... (*Деревьев.*)
- Не бывает речки без ... (*Воды.*)
- Не бывает поезда без ... (*Вагонов.*)
- Не бывает самоката без... (*Колёс, руля.*)
- Не бывает печки без ... (*Трубы.*)
- Не бывает магазина без ... (*Товаров.*)

В старшем дошкольном возрасте (5–7 лет) дети сами придумывают такие логические загадки по аналогии и загадывают их другим детям или педагогу.

Игровые упражнения на усвоение предложного падежа

ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «КТО ГДЕ ЖИВЕТ?»

Инструкция:

— Сейчас мы будем с тобой рассказывать, где живут разные животные.

Начинаем с животных в логопедическом наборе (используя абрисы и карточки). Ребенок составляет предložно-падежные конструкции по образцу. Педагог может использовать абрисы, карточки, помогать ребенку вопросами: «Где живет лошадь/корова/свинья...?» (*Лошадь живёт на ферме/лошадь живёт в конюшне.*)

- Корова живет на ферме/корова живет в коровнике.
- Свинья живет на ферме/свинья живет в свинарнике.
- Овца живет на ферме/овца живет в овчарне.
- Собака живет в доме/в будке/в конуре.
- Кошка живет в доме.
- Кролик живет на ферме.

И далее по аналогии конструкции составляются с другими животными: про лесных зверей можно сказать, что они живут в лесу (это начальный этап классификации), а потом уже помогать ребенку усваивать названия жилищ разных животных.

Например: *медведь живёт в берлоге, белка живёт в дупле, волк живёт в логове, лиса живёт в норе, ёж живёт в норе, муравей живёт в муравейнике, птица живёт в гнезде.*

ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «ГДЕ ЭТО МОЖНО УВИДЕТЬ?»

Педагог говорит о различных предметах, животных, вещах, а ребенок должен сказать, где их можно увидеть.

Начинать нужно обязательно с наглядного материала. Сначала используем абрисы и карточки из логопедических наборов.

Например, ребенку предлагается выбрать какое-нибудь животное из абрисов:

- Выбери любое животное для нашего следующего задания.

Далее педагог задает про него вопрос, например:

- Где можно увидеть лошадь?

Ребенок может отвечать самостоятельно, но, если трудно, мы предлагаем ему использовать подходящие карточки из логопедиче-

ского набора, на которых нарисованы поляна, луг, поле, ферма, сарай, домик, лес, земля, сад, диван.

Для ответа на вопрос ребенок подбирает подходящую карточку и строит словосочетание или фразу (в зависимости от уровня развития связной речи):

— *Лошадь (можно увидеть) в конюшне, в деревне, на ферме, в поле, на лугу, на поляне, в лесу.*

Аналогичным образом играем со всеми абрисами и животными на карточках.

— *Где можно увидеть собаку? (В домике, на прогулке, на даче, в машине, на лугу, в конуре, в лесу, в саду, на земле.)*

— *Где можно увидеть свинью? (В свинарнике, в деревне, в сарае, на ферме, на лугу, на земле, на поляне.)*

Далее расширяем лексический материал и строим словосочетания и предложения по аналогии.

— *Где можно увидеть машину? (На дороге, в гараже, на стоянке, на парковке, в путешествии, на корабле, на трассе, на автомагистрали, на гонках.)*

— *Где можно увидеть слона? (В Африке, в зоопарке.)*

— *Где можно увидеть рыбу? (В реке, в море, в океане, в озере, в пруду.)*

— *Где можно увидеть посуду? (В магазине, в шкафу, на полке, на столе.)*

— *Где можно увидеть молоко? (В магазине, в пакете, в блюде у кошки, в кофе, на столе.)*

— *Где можно увидеть деревья? (Во дворе, в парке, в лесу, в саду.)*

— *Где можно увидеть подъемный кран? (На стройке, в городе, на строительной площадке, в порту.)*

— *Где можно увидеть пингвинов? (В зоопарке, в Антарктиде, в Австралии, в Южной Африке.)*

— *Где можно увидеть самолет? (В небе, в аэропорту, в ангаре, в облаках, в море, в океане, на корабле.)*

ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «УГАДАЙ ПРЕДМЕТ ПО МЕСТУ»

Педагог, а затем и ребенок сначала с помощью педагога, а потом самостоятельно, загадывает одушевленный или неодушевленный предмет и описывает, где он находится, а игроки должны отгадать.

В этой игре можно использовать слова разного рода и числа. Приветствуются вариативные ответы детей, тогда эта игра служит и для расширения словаря.

Начинаем с логопедического набора.

Сначала детям предлагается построить что-то самостоятельно, отводится для этого определенное время, которое засекается по песочным часам или таймеру. Далее педагог начинает задавать вопросы в зависимости от того, что получилось у ребят.

Например, дети построили гараж, дворец, здание, и педагог задает вопрос:

- Она стоит в гараже. Что это? (*Машина.*)
- Она живет в замке. Кто это? (*Принцесса, королева, царевна.*)
- Она живет в свинарнике/сараях. Кто это? (*Свинья.*)

Далее расширяем вербальный ряд и по аналогии задаем вопросы о любых предметах:

- Она находится в дупле. (*Белка.*)
- Он живет в логове. (*Волк.*)
- Он спит в берлоге. (*Медведь.*)
- Она течет в реке, в трубах. (*Вода.*)
- Он летит в небе. (*Самолёт, вертолёт, воздушный шар, дирижабль.*)
- Он плавает в море. (*Корабль, парусник, лайнер, танкер.*)
- Оно «живет» на небе. (*Солнце.*)
- Они живут в гнездах. (*Птицы.*)
- Они лежат в папином ящике для инструментов. (*Плоскогубцы, отвёртки, молотки, гвозди, шурупы, гайки, винтики.*)
- Они стоят на обувной полке. (*Ботинки, босоножки, сапоги, валенки, кеды, кроссовки, чешки, тапки, туфли, сандалии.*)

Изучая род существительных, можно сделать акцент и на них, и на П. п., и на словаре, как в наших примерах ниже.

- Он находится в холодильнике. (*Суп, гарнир, сыр, кетчуп, кефир, арбуз, сок, кисель, компот, сырок.*)
- Она находится в холодильнике. (*Еда, пицца, каша, сметана, простокваша, капуста, колбаса, икра, свёкла, морковь, рыба.*)
- Оно находится в холодильнике. (*Масло, яйцо, молоко, мясо, мороженое, пирожное, печенье.*)

— Они находятся в холодильнике. (*Продукты, яйца, ягоды, фрукты, овощи, пельмени, вареники, оладьи, блины, пироги.*)

— Он висит в шкафу. (*Плащ, шарф, костюм, свитер, купальник, пиджак, джемпер, сарафан.*)

— Она висит в шкафу. (*Одежда, куртка, шуба, водолазка, рубашка, кофта, майка, футболка, блузка.*)

— Оно висит в шкафу. (*Пальто, платье, кимоно.*)

— Они висят/лежат в шкафу. (*Брюки, джинсы, перчатки, варежки, носки, гольфы, колготы, трусы.*)

ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «О ЧЕМ ТЫ МЕЧТАЕШЬ?»

Инструкция:

— Тебе нужно построить то, о чем ты мечтаешь. Но сначала расскажи об этом, пожалуйста.

Сначала выполняем задание на материале логопедического набора.

Ребенок взял конструктор и говорит о своих планах:

— *Я мечтаю о замке для принцессы / Я мечтаю о гоночной машине.*

(И начинает строить.)

Далее можно задавать вопросы, не ограничивая ребенка тематическим полем.



Интересно дать детям такое задание:

— Нарисуй, о чем ты мечтаешь/Нарисуй любой персонаж и его мечту.

Когда мы давали детям такое задание, они часто рисовали персонажа, но мечты описывали, конечно, свои: «Лягушка мечтает о Дне рождения! Чтобы День рождения отмечался каждый день»; «Космонавт мечтает о полетах на другие планеты»; «Принцесса мечтает о лете, потому что любит ездить на море».

Словообразование

Игровое упражнение «Животное и его детеныш(-и)»

Используем абрисы, карточки из логопедического набора. Начинаем с тех зверей, которые даны в логопедическом наборе. Их можно обводить, раскрашивать, вырезать, можно рисовать самостоятельно (все по выбору ребенка).

Инструкция:

— Давай назовем животных и их детенышей. Это кто?

— Лошадь.

— А как называется ее детеныш?

Если ребенок знает, то называет сам. Если не знает, педагог ему помогает. В этом случае знакомим ребенка сначала с детенышем в ед. числе. Когда отработали детенышей животных в ед. числе, приступаем к называнию детенышей во мн. числе. На начальном этапе обязательно используем наглядность. Это важно, так как словообразование детенышей в ед. числе строится с помощью суффиксов *-онок-*, *-енок-*, а во мн. ч. — *-ат-*, *-ят*.

В результате этого задания происходит усвоение словообразования детенышей домашних и диких животных.

— У лошади — жеребенок, жеребята; у коровы — теленок, телята; у свиньи — поросенок, поросята; у овцы — ягненок, ягнята; у кошки — котенок, котятя; у собаки — щенок, щенята; у козы — козленок, козлята; у крольчихи — крольчонок, крольчата.

— У медведя — медвежонок, медвежата; у волка — волчонок, волчата; у лисы — лисенок, лисята; у белки — бельчонок, бельчата; у зайца — зайчонок, зайчата; у ежа — ежонок, ежата; у оленя — олененок, оленята.

Рекомендуем брать детенышей тигра и льва, потому что дети довольно долго их путают, даже по картинкам, и с трудом произносят названия детенышей льва.

— У тигра — тигренок, тигрята; у льва — львенок, львята.

Игровое упражнение «Сколько этажей?»

Используем набор «Кирпичики».

Инструкция:

— Ты можешь построить, что захочешь.

Ребенок мастерит любое строение (дом/здание/гараж/крепость/башню/замок и т. д.) по своему замыслу. Нам неважно, сколько этажей будет в его постройке, главное, что этажи будут.

Далее педагог задает вопросы:

— Что ты построил? Сколько этажей в твоей постройке? Как называется дом, в котором один этаж? (Если ребенок не знает или говорит с ошибкой, педагог обязательно дает правильный ответ: *одноэтажный*.)

— А если в доме 2/3/4/5/6 этажей? (*Двухэтажный, трёхэтажный, четырёхэтажный* и т. д.)

— А если в доме много этажей? (*Многоэтажный*.)

— Сколько этажей в доме, в котором ты живешь?

Таким образом, ребенок практическим путем усваивает словообразование сложных прилагательных.



Можно дать новое слово, пополняя или активизируя словарь ребенка:

— Как называется высокий дом, в котором более 30 этажей? (*Небоскрёб.*)

Игровое упражнение «Какой это предмет?»

Это игра на образование и закрепление относительных прилагательных.

Данная тема довольно сложная для многих дошкольников, поэтому ее отработка так необходима в работе логопеда.

Начинаем с логопедического набора. Сначала ребенок играет самостоятельно (что-то строит, складывает, выкладывает слова из букв и т. д.).

Когда он воплотил свою задумку, педагог расспрашивает о ней или просит ребенка рассказать, что у него получилось (в зависимости от уровня его речевого развития).

Далее педагог задает вопрос:

— Какой это предмет?

Лучше в самом начале помочь ребенку ответить, например:

— У меня кукла сделана из пластмассы. Значит, она какая?

Если ребенок затрудняется ответить, педагог помогает:

— Она пластмассовая.

Обращайте внимание на разный род прилагательных, чтобы ребенок правильно называл окончания.

И вопросительные слова «какой», «какая», «какое», «какие» СПЕЦИАЛЬНО стоят в конце, а не в начале вопроса. Это помогает ребенку понять суть вопроса и правильно подобрать окончание.

— Твой дом сделан из кирпича. Значит, он какой? (*Кирпичный.*)

— Ворота около дома ты построил из дерева. Значит, они какие? (*Деревянные.*)

— Эти кирпичики, из которых ты построил свою башню, сделаны из глины. Значит, они какие? (*Глиняные.*)

— Перекрытия в твоей башне сделаны из бука. Знаешь такое дерево? (Если не знает, надо показать фотографию этого дерева.) Значит, они какие? (*Буковые.*)

— Цилиндр сделан из березы. Значит, он какой? (*Березовый.*)

Далее берем другие относительные прилагательные.

- Мячик из резины какой? (*Резиновый.*)
- Солдатик из олова какой? (*Оловянный.*)
- стакан из стекла какой? (*Стекланный.*)
- Чашка из фарфора какая? (*Фарфоровая.*)
- Платок из пуха какой? (*Пуховый.*)
- Шарф из шерсти какой? (*Шерстяной.*)

В этом же задании можно взять и отрабатывать словообразование названий супов:

- Суп из гороха какой? (*Гороховый.*)
- Суп из свёклы какой? (*Свекольный.*)
- Суп из лука какой? (*Луковый.*)
- Суп из овощей какой? (*Овощной.*)
- Суп из курицы какой? (*Куриный.*)
- Суп из мяса какой? (*Мясной.*)
- Суп из грибов какой? (*Грибной.*)
- Суп из рыбы какой? (*Рыбный.*)
- Суп из сыра какой? (*Сырный.*)

В этой же теме можно отрабатывать относительные прилагательные на материале названий соков и варенья:

- Сок из яблок какой? (*Яблочный.*)
- Сок из груш какой? (*Грушевый.*)
- Сок из слив какой? (*Сливовый.*)
- Сок из апельсинов какой? (*Апельсиновый.*)
- Сок из мандаринов какой? (*Мандариновый.*)
- Сок из винограда какой? (*Виноградный.*)
- Сок из лимонов какой? (*Лимонный.*)
- Сок из ананасов какой? (*Ананасовый.*)
- Сок из персиков какой? (*Персиковый.*)
- Сок из помидоров какой? (*Томатный.*)
- Сок из моркови какой? (*Морковный.*)
- Сок из свёклы какой? (*Свекольный.*)
- Варенье из земляники какое? (*Земляничное.*)
- Варенье из клубники какое? (*Клубничное.*)
- Варенье из черники какое? (*Черничное.*)

- Варенье из брусники какое? (*Брусничное.*)
- Варенье из крыжовника какое? (*Крыжовенное.*)
- Варенье из вишни какое? (*Вишнёвое.*)
- Варенье из ежевики какое? (*Ежевичное.*)
- Варенье из малины какое? (*Малиновое.*)
- Варенье из клюквы какое? (*Клюквенное.*)
- Варенье из облепихи какое? (*Облепиховое.*)

Игровое упражнение «Иди и найди»

Нацелено на отработку и закрепление в речи качественных и относительных прилагательных, на запоминание цветов.

В доступе у ребенка находится весь набор «Бабашки».

Перед ребенком ставится задача:

— Иди и найди предмет голубого цвета.

Ребенок находит в кабинете/группе предмет голубого цвета, показывает на него и приносит со словами: «Вот, я нашел».

Педагог запускает диалог:

— Что ты нашел/принес?

— Машинку.

— Какого она цвета?

— Голубого!

Аналогичным способом проводится задание на введение в речь относительных прилагательных

— Иди и найди что-то из дерева.

Ребенок находит нужный предмет, показывает на него и приносит.

Педагог запускает диалог:

— Что ты нашел/принес?

— Лошадку.

— Если она из дерева, значит, она какая?

И ребенок самостоятельно или с помощью логопеда образует относительное прилагательное «деревянная».

Обязательно обращайте внимание на правильные окончания прилагательных в словосочетаниях.

Далее просим ребенка найти предметы из глины, березы, резины, железа и т. д.

Игровое упражнение «Чей хвост?»

Начинаем с фигурок и карточек из логопедического набора.

В зависимости от возраста и поставленных задач (знакомство с притяжательными прилагательными или их закрепление) эту игру можно предлагать детям в нескольких вариантах.

Показываем ребенку фигурку овцы и говорим:

— Это овца, а хвост у нее чей?

В зависимости от ответа ребенка педагог его поправляет или повторяет: «Правильно, овечий!» Если ребенок не знает, то логопед сам говорит ответ.

Педагог продолжает:

— А нос у овцы чей? (*Овечий.*)

— А глаза чьи? (*Овечьи.*)

— А уши чьи? (*Овечьи.*)

— А шерсть чья? (*Овечья.*)

По аналогии игра проводится с другими представленными в наборе животными (лошадь, свинья, корова), которых ребенок может выбрать, нарисовать, обрисовать, вырезать и т. д.

Далее в игру вводятся другие животные по карточкам из набора (обратите внимание, что вопросительное местоимение «чей» стоит в конце вопроса, а не в начале).

— Хвост у собаки чей? (*Собачий.*)

— Хвост у кошки чей? (*Кошачий.*)

— Хвост у козы чей? (*Козий.*)

— Хвост у кролика чей? (*Кроличий.*)

— Хвост у медведя чей? (*Медвежий.*)

— Хвост у волка чей? (*Волчий.*)

— Хвост у лисы чей? (*Лисий.*)

— Хвост у зайца чей? (*Заячий.*)

— Хвост у белки чей? (*Беличий.*)

— Хвост у лося чей? (*Лосиный.*)

— Хвост у кабана чей? (*Кабаний.*)

— Хвост у бобра чей? (*Бобровый.*)

— Хвост у барсука чей? (*Барсучий.*)

Далее для закрепления материала можно брать любые части тела разных животных.

Игровое упражнение «Несуществующее животное»

Это задание на развитие воображения, мелкой моторики и закрепление в речи притяжательных прилагательных.

В доступности от детей стоят коробки с абрисами и трафареты из логопедического набора.

Дошкольникам предлагается нарисовать несуществующее животное:

— Нарисуй несуществующее животное. (Если дети не знают, что означает слово «несуществующее», надо его объяснить: это то, которого не бывает на свете.)

Среди детей будут такие, которые не смогут нарисовать; такие, которые нарисуют нереальных животных (с других планет или из других цивилизаций), но большинство старших дошкольников изобразят зверей, которые есть в природе, но «перемешают» их части тела: например, голова зайца, туловище льва, ноги тигра, хвост лисы и т. д., а также нарисуют большее число ног, лап, глаз, голов.

Упражнение заключается в том, чтобы другие дети (если это групповое/подгрупповое занятие) или педагог (если это индивидуальное занятие) угадали, чьи части тела на рисунке.

Например:

— Это заячья голова? (Тот, кто рисовал, отвечает.)

— Это львиное туловище? Это тигриные лапы? Это лисий хвост?

Далее детям можно предложить назвать получившееся животное. Среди ответов детей мне встречались такие: *тигролев, змеяец, свинолис, котоеж* и пр.



Звукопроизношение

Игровое упражнение «Пропой песенку»

Используется для закрепления произношения звуков раннего онтогенеза, а также при изучении букв.

- ♦ Из гласных букв логопедического набора берутся все (кроме йотированных): А, О, У, Э, Ы, И.

Педагог предлагает ребенку вспомнить любую детскую песенку и под ее мелодию пропеть выложенные буквы, показывая по очереди на каждую из них.

Дирижером с палочкой сначала выступает педагог, а потом — сам ребенок.

Например: берем мелодию песни из мультфильма «Львенок и Черепаха»: «Я на солнышке лежу».

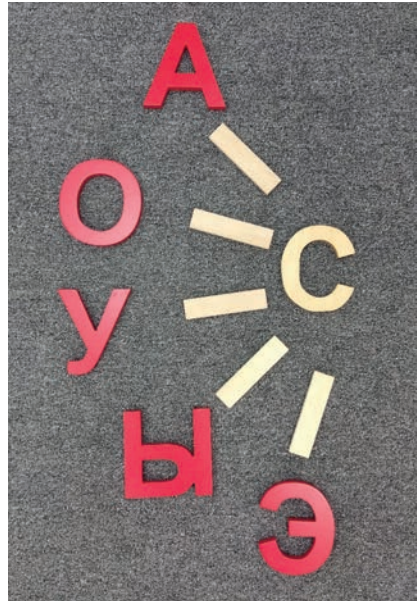
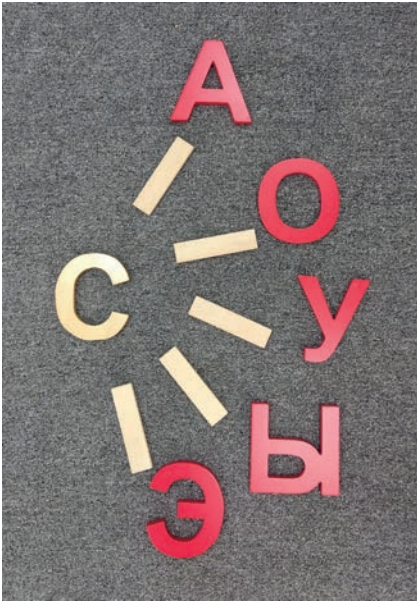
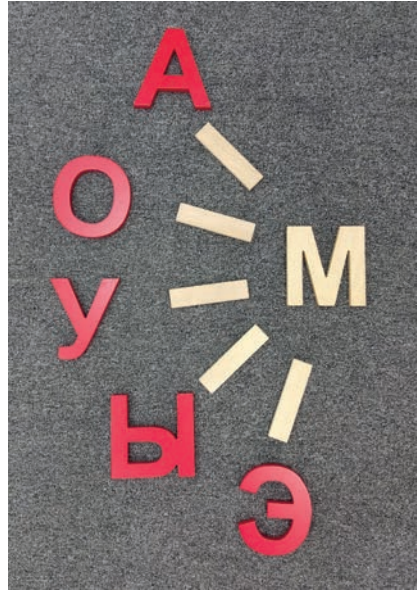
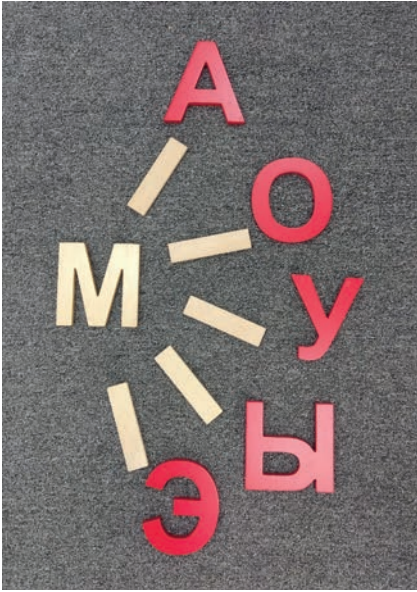
Эта мелодия хорошо подходит для данного упражнения из-за умеренного темпа, и ее легко запомнить. И поем, начиная каждую строчку с другой буквы:

а-а А-а А-а А
о-о О-о О-о О
у-у У-у У-У
э-э Э-э Э-э Э и т. д.

- ♦ После заучивания этих гласных и закрепления в речи можно брать и йотированные гласные: Е, Ё, Ю, Я.

Игровое упражнение «Буквы подружились»

Данное упражнение используется для автоматизации звуков в прямых и обратных слогах, а также для обучения чтению. Буква, от которой идут линии, будто СОЛНЫШКО, от которого идут лучики. Сами лучики можно выложить из плашек, которые есть в логопедическом наборе «Бабашки».



Игровые упражнения на автоматизацию звуков

Изолированно

- ◆ Ребенок делает постройку из кубиков любого цвета по своему замыслу. Задание логопеда — «идти» по рядам/этажам своей постройке и произносить автоматизируемый звук («с», «р», «л», «ц», «ш» и т. д.) только на белом/черном/красном/зеленом кубике.



- ◆ Ребенок делает постройку из любых деталей. Далее он «идет» по этажам и повторяет за логопедом автоматизируемый звук.



В слогах

ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «БУКВЫ ПОДРУЖИЛИСЬ»

См. игровое упражнение «Буквы подружились» (с. 42).



ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА»

См. игровое упражнение «Буквы подружились». Ребенок берет в руку цилиндр из логопедического набора и либо повторяет за логопедом, либо самостоятельно читает слоги, сложенные из букв набора «Алфавит», и с одновременным резким движением руки от себя вверх соединяет их.

Это упражнение очень эффективно для автоматизации звука «р» (а также «ш», «ж», «с», «з», «л», «ль»), когда ученик изолированно произнести «р» (или другие звуки) может, а соединить его с гласными не получается. Когда подключается движение руки, имитирующее жест с волшебной палочкой или полет ракеты, или движение гоночной машины, то ребенку намного легче соединить

звуки в слоги (РА, РО, РУ, РЫ, РЭ — это пример прямых слогов (согласный + гласный), АР, ОР, УР, ЫР, ЭР — обратных слогов (гласный + согласный)).

ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «РАЗГОВОР ИНОПЛАНЕТЯН»

Ребенок и педагог берут в руки любой предмет из конструктора «Бабашки» (двойной блок, блок, полублок, треугольник, кубик, цилиндр, арку, плашку) для обозначения средства связи (космический телефон, рация, аппарат межпланетной связи) между инопланетянами, которые находятся на разных планетах или летят в разных космических кораблях.

Логопед говорит:

— Представь, что мы с тобой инопланетяне и летим в разных космических кораблях. Нам необходимо поговорить о чем-то важном. Для этого мы должны выбрать что-то из деталей бабашек, что будет рацией.

Логопед договаривается с ребенком, что они будут разговаривать на языке инопланетян. В этом языке нужно использовать только слоги с определенным согласным звуком (и выбирается тот звук, который у ребенка в данный момент автоматизируется: «с», «з», «ц», «ш», «ж», «р», «л»).

С помощью разной интонации и слогов на данный звук участники должны общаться, как инопланетяне:

- Ра-ра-ра?
- Ру-ру-ру!
- Ры-ры-ры ро рэ-рэ?
- Рэ-рэ!
- Ра-ра-ра ру ро-ро-ро!
- Ра-ра-ра ру ры-ры-ры!
- Ро-ро-ро-ро?
- Ра-ра-ра! И т. д.

После этого разговора участники предполагают уже на обычном языке, что говорил партнер, и делятся друг с другом:

- Как ты думаешь, о чем мы с тобой разговаривали?

В словах

ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «ПОВТОРИ СЛОВЕЧКО»

Инструкция:

— Сейчас ты будешь повторять за мной слова со звуком «с». Если ты правильно произносишь слово, то можешь взять одну деталь-бабашку и что-то строить. Одно правильное слово — одна деталь.

Педагог называет слова с автоматизируемым звуком, а ребенок после каждого правильного слова ставит один элемент конструктора (блок, арку, кубик, кривашку, кирпичик, плашку) для своей постройки.

Например, педагог говорит:

— Сани. (Ребенок повторяет и кладет первую кривашку.)

— Сапоги. (Ребенок повторяет слово и кладет второй «камушек».)

— Сова. (Третий «камушек».)

И так получается какая-то постройка или башня.

После этого ребенок должен рассказать, что он построил и для чего это может использоваться.



ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «ПРИДУМАЙ СЛОВЕЧКО»

Инструкция:

— Предлагаю тебе построить что-то из любых деталей бабашек. Но можно будет брать детали, только если ты придумаешь слова со звуком «р». Одно правильное слово — одна деталь.

Данная игра проводится как вариант предыдущей, только слова с определенным звуком на автоматизацию по заданию педагога (например, звук «р») придумывает сам ребенок, и тогда у него есть право положить один элемент конструктора за каждое придуманное слово (*рука, рот, парад, топор, помидор, сыр, пир, рубашка* и т. д.).

ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «ПОВТОРИ И ПОСТРОЙ»

Ребенок повторяет слова с автоматизируемым звуком за педагогом, а потом он кладет кубик на игровое поле игры «Сделано!» — именно на тот квадрат, который ему назовет логопед:

— Собака.

Ребенок повторяет правильно, тогда педагог продолжает:

— Поставь красный кубик в нижний правый угол.

Если ученик повторил слово неправильно, то он пытается произнести еще раз.

Усложненный вариант: воспитанник повторяет слово и выкладывает по одному кубику постройки, которая изображена на карточке игры «Сделано!».

Цель: повторить правильно все слова и построить изображение, закодированное на карточке или по инструкции логопеда.

Далее сравниваем собственную постройку и образец, который должен был получиться (игровые поля 3 × 3, 4 × 4 клеточки, схемы и рисунки самих построек есть в игре «Сделано!», которая также входит в логопедические наборы).



В словосочетаниях

ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «ДЕЛАЙ И ПОВТОРЯЙ»

Педагог берет 2 любых элемента конструктора и предлагает ребенку взять тоже 2 элемента конструктора на его выбор.

Логопед делает движения с предметом по очереди каждой рукой (например, поднимая и опуская фигуру в руках, отводя руку от корпуса и приближая к корпусу, разводя поочередно руки в стороны) и при этом говорит словосочетание из двух слов на обрабатываемый звук, например, звук «с»:

— Свободный автобус/густая коса/пустая солонка.

Ребенок повторяет за взрослым одновременно движения и словосочетания, таким образом, включая тело в речевую деятельность (по принципу фонетической ритмики).

Фонематический слух

Игровое упражнение «Угадай звук»

- ◆ Первый вариант этой игры используется, когда ребенок еще не знает букв, а только учится выделять звуки (сначала в сло-

гах АУ, УА, АМ, ОМ), затем в словах: в начале слова, в конце, в середине.

Педагог говорит:

— Какой первый звук я произнесу? Слушай: АУ!

Если ребенку трудно, то педагог старается тянуть первый звук: «АААААУ!»

Когда ребенок освоил выделение первого звука в слогах, можно давать слова: «Какой первый звук в слове АИСТ?»

Ребенок отвечает. Если ответ правильный, можно давать разные слова. Если нет, то педагог опять тянет первый звук: «АААААААААААИСТ».

Постепенно учим детей выделять звуки в коротких (односложных), средних (двусложных) и длинных (более трех слогов) словах.

- ♦ Второй вариант упражнения на выделение звука в слогах и словах можно использовать, когда ребенок уже знаком с буквами.

Берем первый вариант упражнения, и ученик должен не только назвать искомый звук, но и поднять правильную букву.



Игровое упражнение «Повтори за мной»

В этом задании для обозначения разных звуков можно использовать парные фигуры конструктора «Башки» и игр в логопедических наборах (двойные блоки, блоки, полублоки, треугольники, арки, цилиндры, четвертинки круга, плашки, кирпичики, «крыши»).

Для этой игры логопед берет только те звуки, которые у ребенка поставлены!

Педагог кладет перед ребенком контрастные фигуры (например, полублок и треугольник). Показывая на каждую фигуру с одновременным произнесением звука, взрослый просит повторить ребенка так же.

Начинаем с гласных: А-У, А-О, У-И, А-Ы, О-Ы, У-Э и т. д.

Затем берем согласные: П-М, М-Н, К-Х, Т-С, Б-Д, К-Т, Г-Д, П-Б, Ф-В, Т-Д, К-Г, С-З, С-Ц, Ш-Ж, С-Ш, З-Ж, Ц-Ч, Ч-Щ, Ч-ТЬ, Л-Р.

Например, П-М. Если ребенок произносит звуки одинаково, педагог объясняет:

— Я произнесла разные звуки, как эти фигуры, а ты одинаковые. Послушай еще раз.

И упражнение повторяется несколько раз.

Игровое упражнение «Повтори слоги»

Педагог кладет перед ребенком контрастные кубики (белый и черный). Показывая на каждый кубик с одновременным произнесением слога, взрослый просит повторить ребенка так же.

Например, ПА-МА. Если ребенок произносит слоги одинаково (МА-МА, ПА-ПА), педагог объясняет:

— Я произнесла по-разному, как эти кубики, а ты — одинаково. Послушай еще раз.

И упражнение повторяется несколько раз.

Если у ребенка не получается, значит, надо вернуться на этап дифференциации контрастных гласных (А-У, И-У), затем изолированных согласных, а потом переходить к слогам.

В этой игре можно брать разные согласные и гласные звуки (ПА-МО, БА-ПУ, МЫ-НА, СО-ЗУ) и др.

Для этой игры логопед берет только те звуки, которые у ребенка поставлены!

Когда ребенок произносит пары слогов правильно, можно брать три кубика и переходить к цепочкам из трех слогов: ПА-БА-ПА, СА-ЗА-ЗА, МУ-МО-НО, ДА-ТА-ТА, ТО-ТУ-ДУ, СА-ЗА-ЦА, РА-ЛА-РА и т. д. Причем для одинаковых слогов надо брать кубики одного и того же цвета, например, для слогов ПА-БА-ПА нужно взять черный, белый, черный кубики. Для разных слогов в триаде — разные кубики (например, для слогов СА-ЗА-ЦА — черный, красный, белый кубики).

В этом задании для обозначения разных слогов можно использовать парные фигуры конструктора «Башки» и игр в логопедических наборах (двойные блоки, блоки, полублоки, треугольники, арки, цилиндры, четвертинки круга, плашки, кирпичики, «крыши»).

Например, слоги БА-ПА-БА (первый и последний слоги одинаковые, а средний — другой) можно выложить так: блок — арка — блок либо арка — блок — арка, либо кирпичик — «крыша» — кирпичик, либо плашка — треугольник — плашка и т. д.

Игровое упражнение «Повтори слова»

Педагог кладет перед ребенком контрастные кубики (белый и черный). Показывая на каждый кубик с одновременным произнесением слова, взрослый просит повторить ребенка так же.

Например, БОЧКА-ПОЧКА. Если ребенок произносит слова одинаково (БОЧКА-БОЧКА, ПОЧКА-ПОЧКА), педагог объясняет:

— Я произнесла по-разному, как эти кубики, а ты — одинаково. Послушай еще раз.

И упражнение повторяется несколько раз. Если у ребенка не получается, значит, надо вернуться на этап дифференциации слогов.

Если ребенок справился и с этим этапом дифференциации, переходим к трем словам. Для этого берем три кубика.

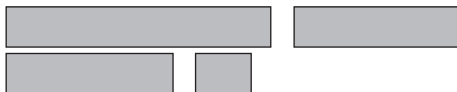
Если мы предлагаем ребенку слова «БОЧКА-ПОЧКА-БОЧКА», то кубики будут, к примеру, белый, черный, белый.

Если мы предлагаем ученику слова «БОЧКА-ПОЧКА-НОЧКА», то все кубики будут разных цветов, например белый, черный, синий.

Слова «ХЛОПУШКА-ПУШКА», учитывая длину слов, можно выложить так:

двойной блок — блок,

блок — полублок,



арка — полублок,
кирпичик — «крыша»



Слова «ХЛОПУШКА-ПУШКА-ПУШКА» могут выглядеть так:
двойной блок — блок — блок,



блок — полублок — полублок,



полублок — треугольник — треугольник,



кирпичик — «крыша» — «крыша».



Игровое упражнение «Красный — синий — зеленый»

Педагог договаривается с ребенком, что гласные звуки будут обозначаться красными кубиками, твердые согласные — синими кубиками, а мягкие согласные — зелеными.

Логопед называет звуки, а ребенок их повторяет и поднимает вверх (или кладет на стол, пол, в корзинку, обруч, контейнер) соответствующий кубик.

Например: А — красный, М — синий, Мь — зеленый, Б — синий, Ы — красный, Сь — зеленый, Ч — зеленый, О — красный и т. д.

На этапе дифференциации гласных, твердых и мягких согласных звуков лучше сразу приучать учеников, что звуки «ш», «ж», «ц» всегда твердые, а звуки «ч», «щ», «й» всегда мягкие. Это можно написать на листе бумаги и повесить на стену для наглядности: Ч, Щ, Й — зеленым цветом; Ш, Ж, Ц — синим.

Игровое упражнение «Выложи слог»

Эта игра проводится, когда ребенок уже знает, что гласные звуки обозначаются красными кубиками, твердые согласные — синими кубиками, а мягкие согласные — зелеными.

Педагог называет слог, а ребенок выкладывает его из букв, а под буквами размещает подходящие по цветам кубики для обозначения звуков.

Инструкция:

— Я буду называть слог, а ты должен выложить его из кубиков, где гласный звук обозначается красным кубиком, твердый согласный — синим, а мягкий согласный — зеленым.

Во время проговаривания инструкции стоит делать паузы, ожидая ответа ребенка:

— Гласный звук обозначаем... каким кубиком? Твердый согласный... А мягкий согласный...

Стараемся сразу включить ребенка в процесс.

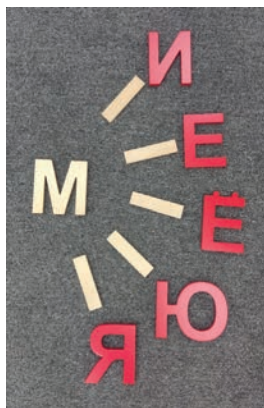
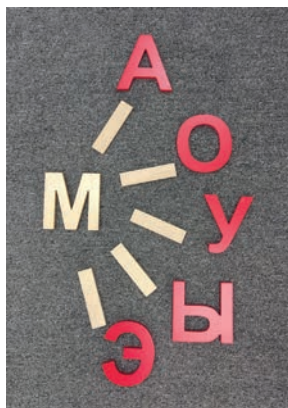
Например, берем слог МА: под М будет синий кубик (потому что этот звук твердый), под А нужно положить красный кубик (потому что звук гласный). МИ: под М будет зеленый кубик (потому что этот звук мягкий), под И нужно положить красный кубик (потому что звук гласный).

Слоговая структура слова

Работа со слогами

Из букв логопедического набора выкладываем прямые слоги и читаем их, четко произнося все звуки, или выкладываем слоги в строчку, перенося согласную букву от одной гласной к другой.

МА МО МУ МЫ МЭ
Можно выложить в виде солнышка.



Используем для этого упражнения только те согласные звуки, которые ребенок может правильно произносить. Сначала берем только твердые согласные, а потом мягкие, то есть сначала МА, МО, МУ, МЫ, МЭ, а затем МИ, МЕ, МЁ, МЮ, МЯ.

Линии можно выложить деревянными плашками, которые есть в логопедическом наборе «Бабашки».

Работа со словами

Выкладываем из букв логопедического набора слова для отработки слоговой структуры слова.

Такой игрой мы будем решать три задачи:

- ◆ восстановление слоговой структуры слова;
- ◆ обучение чтению;
- ◆ работа со звуко-буквенным анализом.

Вначале берем слова 1-го класса¹. Это двусложные слова из двух открытых слогов, например, МАМА, ПАПА, УСЫ, КОФЕ, ДЫНЯ, СЕНО, ВОДА, ЕДА, ПЕНА, ДУГА, ВАТА, МЯТА, ПОНИ и др.

После отработки слов 1-го класса переходим к словам 2-го класса (это один закрытый слог): МОХ, ПУХ, ПЕНЬ, ПЁС, ТУК, БАМ, ГУСЬ и т. д.

После отработки слов 2-го класса переходим к словам 3-го класса (это двусложные слова с закрытым вторым слогом): ВЕНОК, ВЕНИК, БАГЕТ, МЕДОК, ДИВАН, ЕНОТ, ТУКАН, ОКУНЬ, КУБОК, БУКЕТ и др.

Далее можно продолжать со словами более сложной слоговой структуры, то есть идти к более высокому классу (до 20-го).

Для этой игры надо брать только те звуки, которые ребенок может произнести правильно. Если у ученика нет звука «р», то не надо брать слова «рыба», «гора», «нора», «рама», даже если они по слоговой структуре относятся к самому легкому (первому) классу.

Работа со слогами со стечением согласных

Выкладываем из букв логопедического набора «Бабашки» слоги со стечением согласных, не забывая о том, что в работу можно брать только те звуки, которые ребенок может произносить правильно.

¹ Эсаулова Е.В. Звукварь. Том 1: 500 карточек для автоматизации звуков в словах и для речевых игр. М.: ИЗДАТЕЛЬСТВО БИЛИНГВА, 2019. С. 49–50.

Можно выкладывать слоги, например, так:

БВА	ВБА	БДА	ДБА	БГА	ГБА
БВО	ВБО	БДО	ДБО	БГО	ГБО
БВУ	ВБУ	БДУ	ДБУ	БГУ	ГБУ
БВЫ	ВБЫ	БДЫ	ДБЫ	БГЫ	ГБЫ
БВЫ	ВБЫ	БДЫ	ДБЫ	БГЫ	ГБЫ

В этом упражнении тоже сначала берем твердые звуки, а потом мягкие.

Затем берем сложные варианты слогов со стечением согласных в конце (подбирая такие варианты, которые встречаются в русском языке):

АТР	АЧК	АНЩ	АБР	АНК	АНТ
ОТР	ОЧК	ОНЩ	ОБР	ОНК	ОНТ
УТР	УЧК	УНЩ	УБР	УНК	УНТ
ЫТР	ИЧК	ИНЩ	ЫБР	ЫНК	ЫНТ
ЕТР	ЕЧК	ЕНЩ	ЕБР	ЕНК	ЕНТ

Далее в отработку берем слоги со стечением нескольких согласных звуков:

ЗДРА	СТРА	СКРА	ВДРА	ВПРА
ЗДРО	СТРО	СКРО	ВДРО	ВПРО
ЗДРУ	СТРУ	СКРУ	ВДРУ	ВПРУ
ЗДРЫ	СТРЫ	СКРЫ	ВДРЫ	ВПРЫ
ЗДРЫ	СТРЭ	СКРЭ	ВДРЭ	ВПРЭ

Темпо-ритмическая сторона

Упражнения по развитию темпо-ритмической стороны речи влияют на формирование музыкального слуха, который является основой фонематического восприятия, развивают чувство ритма и закладывают навыки для выработки размеренной, четкой речи.

Игровое упражнение «Повтори ритм»

Педагог объясняет ребенку и показывает:

— Сейчас мы с тобой будем прохлопывать ритм. Горизонтальная плашка будет обозначать длинное звучание, а вертикальная — короткое.

Также можно использовать длинные и короткие перекрытия из набора «Кирпичики».

После этого педагог выкладывает ритм из плашек.

Например, вертикальная плашка — горизонтальная плашка, и сам отхлопывает ритм: короткий хлопок — длинный хлопок. И наоборот.

После овладения ритмом из двух плашек переходим к трем.

Например, педагог выкладывает: вертикальная — горизонтальная — вертикальная плашка. Значит, первый хлопок короткий, второй — длинный, третий — короткий.

По аналогии можно продолжать с четырьмя, пятью, шестью плашками, предлагая разное чередование длинных и коротких хлопков.

















В этом задании для обозначения разного ритма можно использовать парные фигуры конструктора «Бабашки» и игр в логопедических наборах (двойные блоки, блоки, полублоки, треугольники, арки, цилиндры, четвертинки круга, плашки, кирпичики, «крыши»).

Это задание можно прохлопывать ладошками, а можно использовать деревянные ложки или клавесы как музыкальный инструмент.
















Можно взять еще одну фигуру конструктора (например, треугольник), которая будет обозначать паузу.

Можно выкладывать разные ритмические рисунки и даже прохлопывать или отстукивать их на музыкальных инструментах под музыку на 2/4 или 4/4, где долгий звук — это четвертные, а короткий звук — это восьмые ноты, треугольник — это пауза.

Например:

Или такой ритмический рисунок:

Можно сочинять разные ритмы на занятиях вместе с детьми. Это полезно, интересно и весело!



Игровое упражнение «Улови ритм»

Это игровое упражнение нацелено на развитие чувства ритма и автоматизацию звуков в слогах.

Педагог объясняет:

— Мы будем говорить разные слоги. Горизонтальная плашка будет обозначать длинное звучание, а вертикальная — короткое.

После этого педагог выкладывает ритм из плашек, который ребенок должен повторить с помощью слогов (а не хлопков). Логопед сначала обязательно показывает, как это делать и говорить.

Например, педагог выкладывает вертикальную и горизонтальную плашки.



Ребенок должен сказать: са-СААА (то есть тянет второй слог).



А здесь наоборот, тянется первый слог: СААА-са.



Здесь первый слог долгий, а два других короткие: СААА-са-са.



Теперь второй слог тянется долго: са-СААА-са.



Здесь третий слог тянется долго: са-са-СААА и т. д.

Можно продолжать играть с разным количеством плашек, разным ритмом и с разными автоматизируемыми звуками.

В этом задании для обозначения разных звуков и ритма можно использовать парные фигуры конструктора «Бабашки» и игр в логопедических наборах (двойные блоки, блоки, полублоки, треугольники, арки, цилиндры, четвертинки круга, плашки; кирпичики, «крыши» и перекрытия из набора «Кирпичики»).

На занятиях можно менять реквизит для такого рода упражнений: на одном занятии берем плашки, на другом — кирпичики, перекрытия и «крыши», на третьем — разные детали основного конструктора «Бабашки», на четвертом — плашки и кирпичики и т. д.

Игровое упражнение «Прочитай стихотворение»²

Вместе с учеником педагог с помощью деталей конструктора «Бабашки» выкладывает ритмический рисунок стихотворения, обозначая различными деталями слова и расставляя определенные акценты, которые нужны ребенку для правильного звукопроизношения слов.

Например, каждое слово в строчке, где нет сложных для ученика звуков, мы обозначаем плашками; слова, где встречается звук «р», обозначаем треугольниками; можем дополнительно буквами обозначить слова, в которых встречаются звуки «ш» или «ж», или «л» (на этапе автоматизации у данного ребенка).

Получается схема, с помощью которой ребенок ориентируется, в каком слове нужно произнести сложный для него звук.

Когда схема большая, можно пользоваться лазерной указкой, подсвечивая каждое слово в совместно созданной схеме. В таком случае получается наглядно и понятно.

² Здесь под словом «прочитай» мы имеем в виду не чтение в книжке, а чтение наизусть, ведь именно так говорить правильно.



Связная речь

Игровое упражнение «Посмотри и скажи»

Это игровое задание поможет запустить речь тем детям, которые только начинают продуцировать простейшие фразы: сначала двусложные, потом трехсложные и более развернутые.

Для этой игры понадобятся абрисы и карточки, которые входят в логопедический набор (их можно найти с помощью QR-кода в методическом пособии и распечатать для занятий). Для долгосрочного использования их лучше ламинировать.

Мы будем играть со всеми абрисами, представленными в логопедическом наборе (это одушевленные существительные) (12): корова, теленок, лошадь, жеребенок, овца, ягненок, свинья, поросенок, взрослые люди (мама, папа/тетя, дядя), дети (девочка, мальчик), а также простые имена Оля, Таня, Петя, Вася, Вова, Тоня и т. д.);

На различных этапах построения фразы, помимо абрисов, нам понадобятся:

- ◆ карточки с одушевленными существительными (10): кошка, собака, корова, лошадь, коза, овца, свинья, кролик, девочка, мальчик;
- ◆ неодушевленными существительными (еда и напитки) (15): вода, молоко, сок, компот, какао, кофе, трава, сено, яблоко, тыква, морковь, кабачки, хлеб, квас, чай;
- ◆ другими существительными (условно назовем их существительными места) (10): поляна, луг, поле, ферма, сарай, домик, лес, земля, сад, диван.
- ◆ карточки с глаголами (10) в виде пиктограмм (смайликов и «пушистиком»): смеется, говорит, пьет, ест, идет, бежит, гуляет, сидит, лежит, спит.

И на последнем этапе построения фразы мы будем использовать карточки с предлогами (15): *в, из, по, на, с, к, от, у, за, из-за, над, под, из-под, через, между*.

В комплект каждого логопедического набора (и индивидуального, и группового) входят 60 дополнительных карточек, которые можно скачать по QR-коду в методическом пособии и распечатать.

Построение фразы из двух слов: существительное + глагол

Берем любой абрис (предмет) и карточку-пиктограмму с глаголом (действием).

С помощью предмета и карточки мы начинаем учить ребенка строить сначала простые фразы из двух слов:

- Смотри, что нарисовано. Это кто?
- Корова.
- А тут что нарисовано?

Если ребенок не отвечает, педагог ему помогает:

— Идет. А что вместе получается? Корова идет. Давай вместе скажем: «Корова идет».

Сколько раз так надо повторить и на скольких занятиях, решает педагог, потому что процесс понимания и продуцирования фразы индивидуальный у каждого ребенка.

Далее берем любые абрисы и карточки и по аналогии строим разные фразы.

Корова идет.	Лошадь идет.	Овца идет.
Свинья идет.	Вова идет.	Таня идет.
Тетя сидит.	Дядя сидит.	Тоня сидит.
Коля сидит.	Свинья сидит.	Мама спит.
Теленок ест.	Жеребенок ест.	Тетя ест.
Дядя ест.	Петя ест.	Оля ест.

И так можно играть со всеми существительными-абрисами и со всеми глаголами-пиктограммами.

Построение фразы из трех слов

Логопед обязательно сначала проговаривает сам:

— Нина говорит. Что она говорит? «МАМА». Давай скажем вместе:
«Нина говорит "МАМА"».

Девочка/Нина говорит: «МАМА».

Мальчик/Петя говорит: «ПАПА».

Лошадь говорит: «И-ГО-ГО».

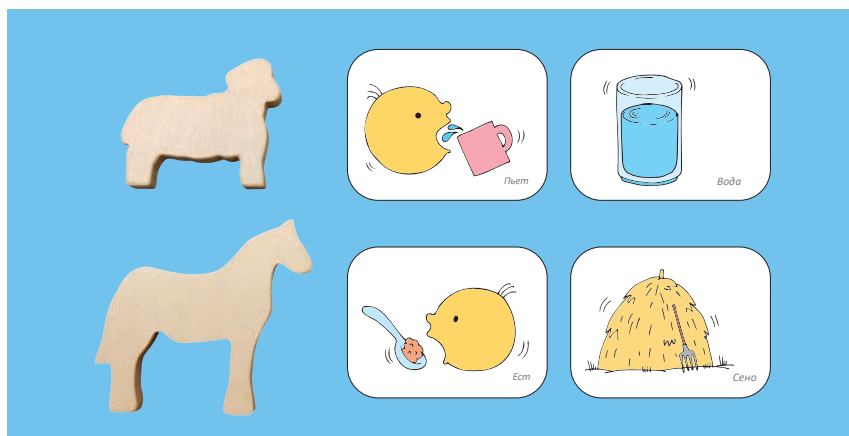
Корова говорит: «МУ».

Овца говорит: «БЕ».

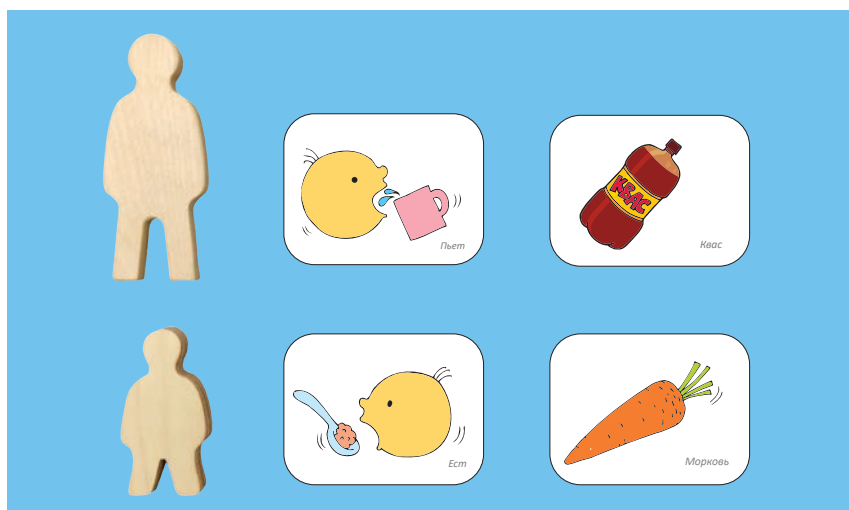
Свинья говорит: «ХРЮ» и т. д.

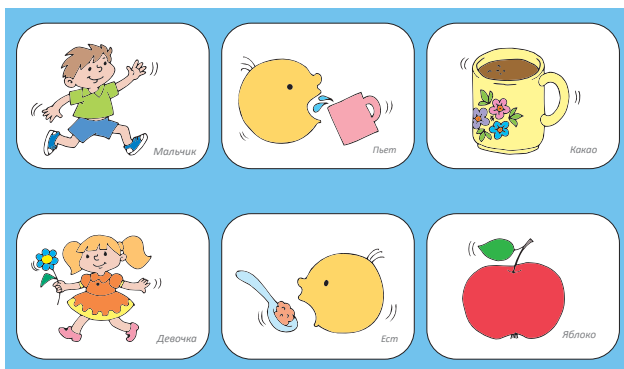
Далее аналогичным образом строим фразу из трех слов (абрис и две карточки: действие (пиктограмма) и напиток/еда):

Овца пьет воду.	Лошадь пьет воду.	Теленок пьет молоко.
Поросенок пьет воду.	Лена пьет чай.	Ягненок пьет молоко.
Вова пьет квас.	Таня пьет какао.	Тетя пьет чай.
Дядя пьет кофе.	Оля пьет сок.	Толя пьет компот.
Витя ест хлеб.	Корова ест траву.	Лошадь ест сено.
Овца ест траву.	Свинья ест тыкву.	Корова ест яблоко.
Таня ест морковь.	Дядя ест кабачок.	Овца ест кабачок.



Когда мы говорим о запуске фразы у малышей, пока можно не думать о нарушенных звуках: если даже у малыша еще нет звука «р», мы все равно можем давать слово «трава», потому что на этом этапе его речевого развития мы запускаем фразу, а не корректируем звукопроизношение. И здесь можно радоваться предложению: «Афта есть таву». О постановке звуков у детей с задержкой речевого развития нужно задумываться после запуска фразы и после 4 лет, а звуков позднего онтогенеза — после 5 лет.





Построение фразы с предлогом «по» в дательном падеже

Используем абрисы, карточки с действиями (пиктограммы), предлоги и существительные места.

Логопед выкладывает абрисы, карточки и строит фразу как образец столько раз, сколько нужно ребенку, чтобы усвоить алгоритм такой работы.

Корова идет по поляне.

Теленок идет по лесу.

Саня идет по саду.

Теленок бежит по лугу.

Поросенок бежит по поляне.

Мама гуляет по саду.

Лошадь идет по траве.

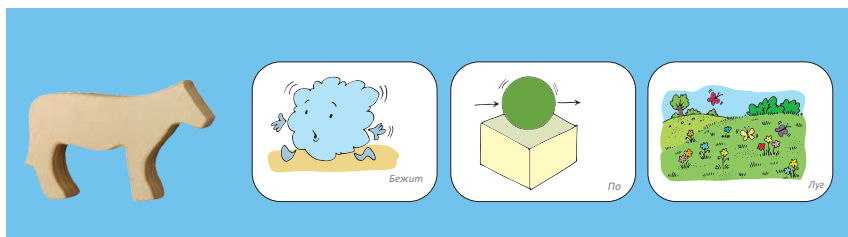
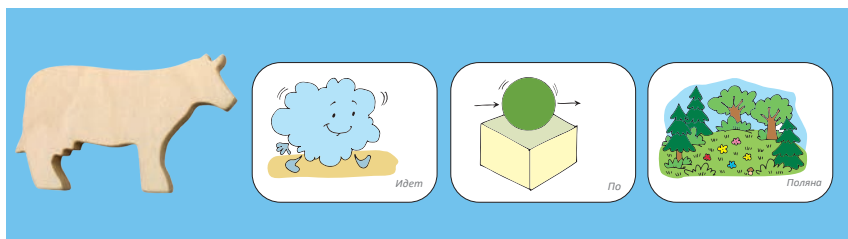
Маня идет по полю.

Овца идет по лугу.

Ягненок бежит по селу.

Петя бежит по лесу.

Папа гуляет по лулу.



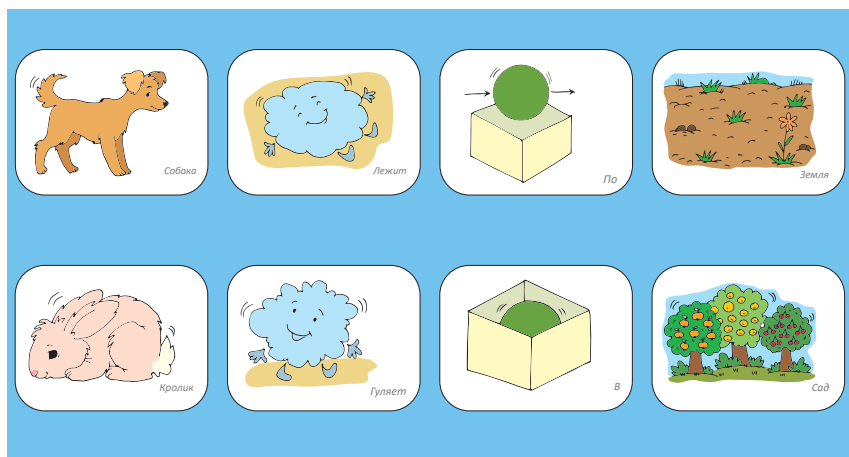


Построение фразы с предлогами «в», «на» в предложном падеже

Используем абрисы/картинки с одушевленными предметами, карточки с действиями, предлоги и существительные места.

Папа сидит на диване.
Вова сидит на сене.
Теленок лежит на поляне.
Дядя Петя лежит на диване.
Лошадь спит на ферме.
Корова спит в сарае.
Папа спит в доме.
Собака лежит на земле.

Лошадь лежит на земле.
Маня сидит на траве.
Ягненок лежит на лугу.
Тетя Оля лежит на сене.
Свинья спит на земле.
Мама спит в доме.
Овца спит в сарае.
Кошка спит на диване.



Игровые упражнения с набором «Кирпичики»

Игровое упражнение «Стройка» (по заданию педагога)

Педагог просит ребенка построить определенный объект (дом, стадион, дачу, завод, крепость, замок), при этом озвучивая свои действия («Чтобы построить замок, надо сделать каменные стены. Вокруг замка будет глубокая яма...»).

Игровое упражнение «Стройка» (по собственному замыслу)

Ребенок строит по собственному замыслу, а логопед просит его в процессе строительства озвучивать свои действия («Я буду строить гараж. Сначала возьму кирпичи, а потом доски...»).

Игровое упражнение «Придумай историю»

Когда ребенок сделал постройку, педагог просит его придумать небольшую историю, связанную с его поделкой.

Если ребенок еще не может придумать рассказ, то педагог задает ему вопросы открытого типа. Это вопросы, ответы на которые будут не «да»/«нет», а развернутые, например: «Что ты построил?», «А для чего это будет использоваться?», «Сколько этажей в твоём доме/здании?», «Из чего сделаны стены?» и т. д.



Игра «Сделано!» (для детей 3–7 лет)

Игра входит в индивидуальный и групповой логопедические наборы.

В нее можно играть и с контрастными, и с орнаментальными кубиками.

В этой игре развиваются связная речь, коммуникация, воображение, внимание, пространственное мышление и моделирование.

Проговаривание задания во время выкладывания кубиков при работе с карточками

Сначала проговаривает логопед, а потом сам ребенок другим детям или педагогу.

Например, логопед говорит:

— Положи кубик в левый нижний угол. Положи кубик в правый верхний угол. Положи кубик в центр поля. Положи кубик в первый столбик, во вторую клеточку.

Можно использовать более сложные задания с кубиками разных цветов и постройкой в несколько рядов.

— Положи красный кубик в первую клетку левого столбика. Поставь на него зеленый кубик. Положи белый кубик в центр первой полоски. Положи синий кубик на вторую клетку правого столбика. В правом верхнем углу поля поставь 4 кубика разных цветов.

После выполнения задания ребенок ставит «точку» словом «Сделано!». Это не только обозначение выполненной работы, но и психологическое подкрепление результата.



Парное (или командное) объяснение будущей постройки, которую ребенок придумал сам

Дети объясняют друг другу, что именно нужно выложить, либо логопед и ребенок по очереди объясняют друг другу, какая фигура должна получиться.

До объяснения ребенок может нарисовать на чистом поле маркером (разные поля и маркеры есть в логопедических наборах) задуманную постройку, а потом руководить ее строительством.

Например:

2К	3С	4З	5Б
1Ч	2С	3Б	4К
2К	1Б	1Ч	1З
1С	2Б	1З	2К

Тот, кто придумал, диктует задание участникам, выкладывающим узор:

— В первой строчке в левой клеточке 2 красных кубика. Во второй клеточке первой строчки 3 синих кубика. В третьей клеточке 4 зеленых кубика. В четвертой клеточке 5 белых кубиков...

Когда все кубики будут выложены, водящий сверяет постройку со своим планом и оглашает результат («Все правильно!», «Во втором ряду есть ошибка в цвете кубика»).

Если занятие проходит в индивидуальном формате, то логопед играет с ребенком, и в процессе игры они меняются ролями: один рисует, другой выкладывает кубики, и наоборот.

Игровое упражнение «Строительство»

Дети делают постройку по собственному замыслу из любых деталей конструктора, а потом придумывают историю, связанную со своим проектом.

Если ребенок растерялся, можно обозначить тему: «Зоопарк», «Большой город», «Автомойка», «Магазин», «Автомагистраль», «Небоскреб» и др.



Звуко-буквенный анализ слов

Этот раздел состоит из четырех компонентов: работа с буквами, со слогами, словами, ударением, схемой слова. Разберем каждый из них подробно.

Буквы

Игровое упражнение «Найди букву»

Буквы лежат на полу. По заданию педагога ребенок должен быстро найти/поднять/принести нужную букву. Можно играть индивидуально, в парах, командах, в группе. Дети тоже могут давать задания друг другу, либо одна команда дает задание другой.

Игровое упражнение «Найди домик для буквы»

Ребенок должен выполнить инструкцию логопеда, например:

— Буква А живет на подоконнике. (Ребенок быстро ищет среди букв на полу нужную и относит ее на подоконник.)

— Буква В живет на нижней полке рядом с синей машинкой. (Ребенок находит букву и относит ее в заданное место.)

— Буква У живет рядом с кенгуром. (Ребенок находит сначала букву, потом игрушечного кенгуру на полке и ставит рядом с ним букву У.)

Можно усложнять задания:

— Буквы М и О живут около пирамидки, но М — слева от пирамидки, а О — справа.

После того, как дети освоят эту игру, они сами могут давать задания друг другу или педагогу, тем самым запоминая буквы, развивая связную речь, произвольность и внешний контроль.

Игровое упражнение «Угадай букву на ощупь»

Участники игры по очереди с закрытыми глазами на ощупь определяют букву из логопедического набора.

В эту игру можно играть парами, тройками, в подгруппе. Тогда участники закрывают глаза, первый игрок ощупывает букву и отдает следующему игроку. Последний участник (все еще с закрытыми глазами) отдает букву педагогу, который ее прячет. Далее игроки пары/команды совещаются и называют букву. Угадали — получают фишку. Можно устроить командные соревнования по угадыванию букв с закрытыми (или завязанными) глазами.



Слоги

Игровое упражнение «Выложи слог»

Детям дается задание найти буквы, чтобы выложить заданный слог (сначала можно давать слоги письменно, например, помогая какому-нибудь сказочному персонажу, который прислал письмо и просит помощи).

Педагог может придумать любую легенду, например:

— Сегодня почтальон принес мне письмо! Как ты думаешь, от кого оно? (Ответ ребенка.) А как ты догадался? Какой ты внимательный! Действительно, на конверте нарисован Буратино. Давай откроем письмо! Тут написано, что Мальвина дала задание Буратино выложить слоги. Но он не умеет читать, поэтому просит нашей помощи. Поможем ему?

И ребенок начинает выкладывать слоги сначала со зрительной опорой, постепенно переходя только на слуховую.

Для этой игры берутся и прямые, и обратные слоги.

Игровое упражнение «Обозначь слог»

С помощью разноцветных кубиков ребенок должен обозначить звуки в заданном слоге (как в игре «Выложи слог» в разделе «Фонематический слух»).

Слова

Игровое упражнение «Выложи слово»

Выполнять это задание нужно с помощью основного набора «Алфавит» (33 буквы) и дополнительного набора «Алфавит» (43 буквы). И тот, и другой вариант есть и в индивидуальном, и в групповом логопедических наборах.

Дополнительный набор букв необходим, когда в слове встречаются несколько одинаковых букв: КОРОВА, МОЛОКО, МАГАЗИН, ПОРОСЁНОК, ЖЕРЕБЁНОК и др.

Игра может обыгрываться педагогом на первом этапе в зависимости от возраста и мотивации ребенка. В подготовительной к школе группе в этом уже нет необходимости.

Ребенок должен выложить слова, которые придумал педагог или он сам, из букв на полу. Можно выложить слова абрисов в логопедическом наборе: *мама, папа, тетя, дядя, Нина, Маша, Миша, Петя, лошадь, корова, овца, свинья* и т. д.

Если ребенок делает ошибку, педагог обязательно подсказывает ему грамотное написание слов: *корова, лошадь* и др. То есть взрослый не сразу говорит: «Пишется КОРОВА», а дает возможность ученику подумать, произнести слово, выделить из него слоги и буквы, поможет вспомнить правильное написание.

В этой же игре можно попросить ребенка обозначить звуки в слове с помощью кубиков трех цветов: гласные — красные, твердые согласные — синие, мягкие согласные — зеленые.

Это упражнение подходит и для тех малышей, которые только начали изучать буквы: знают еще не весь алфавит, но уже с интересом и активно выкладывают первые слова: свое имя, «мама», «папа».

И даже когда они что-то строят из букв, поддерживайте интерес, ведь и таким способом можно постигать их названия.



Игровое упражнение «Прохлопай слово»

На этапе выкладывания слов из букв можно знакомить ребенка с делением на слоги.

Основное правило, с которым надо познакомить ребенка и которое необходимо постепенно выучить, такое: СКОЛЬКО В СЛОВЕ ГЛАСНЫХ, СТОЛЬКО И СЛОГОВ.

Тогда у наших учеников не будет проблем с определением количества слогов в слове ни на одном тесте и экзамене в школе по русскому языку с первого класса и вплоть до ее окончания.

Лучший прием деления слов на слоги — это их прохлопывание. Если ребенок сначала ошибается, взрослый обязательно показывает образец и объясняет, сколько гласных в слове.

В этой игре слова могут придумывать и педагоги, и сами дети.

Слоги нужно прохлопывать с одновременным их произнесением (один хлопок — это один слог): МА-МА, БА-БА, ДОМ, СЫР, КОНЬ, НОЧЬ, ДЫ-НЯ, АР-БУЗ, МО-ЛО-КО (при этом мы не смотрим на то, как слова пишутся, нам важно, как они произносятся (потому что мы отрабатываем не словарные слова, а произносительные навыки): *ар-бус, ма-ла-ко, пи-рок, пи-ра-жок, ма-ро-же-на-е* и т. д.

Игровое упражнение «Раздели плашками»

Ребенок выкладывает из букв слово, отхлопывает слоги ладошками и отделяет слоги в выложенном слове плашками или палочками (например, для суши):

МАМА, ПАПА, СОК (не надо палочек, потому что здесь один слог), ДОМ, ВОДА, БУСЫ, КОФЕ, ПАНАМА и т. д.

Ударение

Игровое упражнение «Позови»

Ребенок выкладывает слово из букв и «зовет» его: МАМа, ПАПа, Ухо, щеКА, рука, ногА, спина, голова, вОлосы и т. д.

Здесь важен такой момент: следите, чтобы ребенок не произносил слово по слогам, иначе все гласные получатся «ударными»; нужно произносить слово плавно: МААААМА, ПААААПА, УУУУХО, ЗУУУУ-БЫ, ЛААААМПА...

Если у воспитанника пока не получается, показывайте ему образец, тяните с ним вместе, пока он не поймет, как это делать самостоятельно.

Знак ударения в слове для наглядности можно обозначать плашкой: МАМА, ШАРИК, РУКА, КОФЕ, МОЛОКО...

Схема слова

Игровое упражнение «Зашифруй слово»

В этой игре ребенок выкладывает из букв слово (причем если он выложил его с ошибками, логопед обязательно его поправляет: не «малако», а «молоко»; не «галава», а «голова»).

После этого логопед просит ребенка «зашифровать» слово, чтобы оно стало секретным. Для этого буквы нужно обозначить кубиками (как играли до этого: гласные — красные, твердые согласные — синие, мягкие согласные — зеленые), разделить слово на слоги и обозначить ударение.

Ребенок выкладывает слово с помощью кубиков, делит на слоги с помощью плашек или палочек и обозначает ударение с помощью плашки/тонкой палочки.

Шифр готов!



Схемы предложений

Игровое упражнение «Построй предложение»

- ♦ Ребенок с помощью абрисов и карточек выкладывает предложение.

Например: лошадь спит на ферме.

Лошадь — это абрис, спит — это карточка-действие, предлог НА — это карточка-пиктограмма, ферма — это карточка с предметом.

Далее схема этой фразы чертится с помощью длинных и коротких линий:

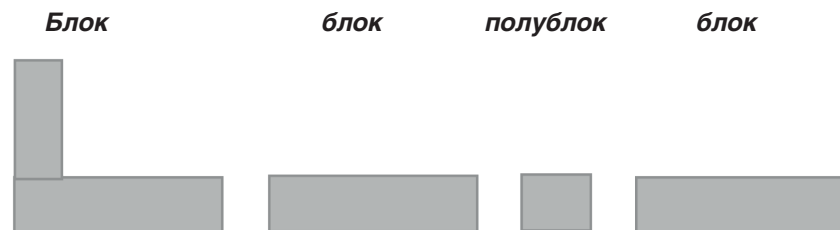


В этой записи: вертикальная палочка — это заглавная буква в начале слова, далее горизонтальные линии — это слова, маленькая горизонтальная линия — это предлог, а также обязательна ТОЧКА в конце предложения.

Ребенок сам придумывает фразы и выкладывает их с помощью абрисов, карточек, а затем либо рисует схему на бумаге, либо выкладывает схему из деталей конструктора (блоков, плашек, кирпичиков, а также перекрытий из набора «Кирпичики»).

Обычные слова разумно обозначать и выкладывать длинными/большими деталями, предлоги — короткими. Нужно не забывать ставить плашку в начале предложения с левого края первой фигуры (перпендикулярно), обозначая заглавную букву, а в конце ставить точку.

Например: Овца гуляет в поле.



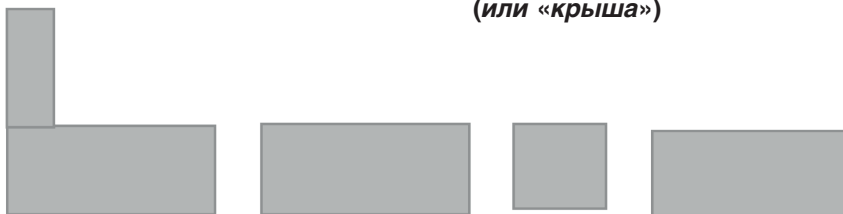
Корова ест на лугу.

Кирпич

кирпич

**полкирпича
(или «крыша»)**

кирпич



Таня сидит на диване.

**Длинное
перекрытие**

**длинное
перекрытие**

**короткое
перекрытие**

**длинное
перекрытие**



Теленок пьет молоко.

**Двойной
блок**

**двойной
блок**

**двойной
блок**



ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ПРОЦЕССОВ

Восприятие

Оборудование для игр на развитие восприятия есть и в индивидуальном, и в групповом логопедических наборах.

Можно играть индивидуально, в парах, тройках, в командах.

Игровое упражнение «Угадай-ка»

В этой игре используются абрисы.

Ребенку надо с закрытыми глазами на ощупь определить, кого он вытащил из мешочка.

Педагог говорит:

— В моем волшебном мешочке спрятались животные. Тебе нужно с закрытыми глазами нащупать какое-то животное, назвать его и только потом вытащить из мешочка. Готов?

Игровое упражнение «Угадай букву»

В этой игре используются буквы.

Ребенку надо с закрытыми глазами на ощупь определить, какую букву он вытащил из мешочка.

Педагог говорит:

— В моем волшебном мешочке спрятались разные буквы. Тебе нужно с закрытыми глазами нащупать букву, узнать, назвать ее и только потом вытащить из мешочка. Готов?

Внимание

Оборудование для игр на развитие внимания есть и в индивидуальном, и в групповом логопедических наборах.

Можно играть индивидуально, в парах, в командах.

Игра «Сделано!» (для детей 3–7 лет)

Эта полифункциональная игра развивает пространственное мышление, воображение и связную речь.

Варианты игр написаны в инструкции, входящей в комплект игры. Педагоги и дети могут самостоятельно придумывать и дополнять эту игру своими вариантами.

Некоторые варианты этой игры представлены и в этом методическом пособии (раздел «Связная речь»).

Игровое упражнение «Запоминай и делай»

Для задания берутся любые детали конструктора (в зависимости от возраста ребенка — от 1 до 5). Ребенок должен запомнить, какое действие связано с каждой деталью. Действия сначала придумывает педагог, а потом — сами дети, причем это можно обсуждать.

Инструкция:

— Сейчас мы будем играть так: вы должны запомнить, что надо делать, когда я показываю на деталь конструктора. Когда я покажу на цилиндр, надо подпрыгнуть; когда я покажу арку — хлопнуть в ладоши; треугольник — повернуться вокруг себя один раз; блок — сказать «Да!».

Для игры предметы выкладываются на полу или их показывает педагог, а ребенок должен внимательно следить за деталью и выполнять нужное действие.

Можно играть в парах, тройках, командах. Тогда дети показывают детали друг другу и контролируют точность выполнения у игроков из другой команды.

Игровое упражнение «Запрещенное действие»

Для игры берутся любые детали конструктора. Ведущий игры будет показывать разные действия с деталями, но в начале игры игроки договариваются об одном действии, которое повторять нельзя (например, поднимать детали вверх над головой, либо их перекрещивать, либо касаться плеч деталями и т. д.).

В процессе игры игрок(-и) должен повторить за ведущим все действия, кроме запрещенного. Кто не «попался» на запрещенном действии, тот самый внимательный!

Игровое упражнение «Запрещенная деталь»

Перед началом игры игроки договариваются, что на каждую деталь они выполняют какое-то действие. Например, двойной блок — хлопок, блок — поднять левую руку вверх, полублок — прыжок). А одна деталь «запрещенная»: когда ее показывает ведущий, не надо выполнять никаких действий, а надо замереть (например, арка).

В более простом варианте игры ведущий может только называть или показывать детали.

В более сложном варианте ведущий может выполнять какие-то движения и «путать» игроков. Например: полублок — прыжок (а ведущий замер), арка — замереть (а ведущий может поднять руку), двойной блок — хлопок (а ведущий хлопает много раз), блок — левая рука вверх (а ведущий топает ногами) и т. д.

Память

Игровое упражнение «Кого я спрятала?»

Описание игры см. в разделе «Грамматика» («Игровые упражнения на усвоение родительного падежа»).

В зависимости от возраста ребенок называет взрослого на «ты» (обычно до 3–4 лет) или на «Вы» (от 4–5 лет), тогда полным предложением ответ будет звучать так: «Ты (Вы) спрятала(-и) корову/лошадь/коня/теленка...»

Далее логопед и ребенок меняются ролями.

Игровое упражнение «Запомни и сделай»

В зависимости от возраста и индивидуальных особенностей ребенка педагог дает одно-, двух-, трех- или четырехсложную инструкцию.

Здесь можно использовать основной конструктор «Бабашки», игру «Кирпичики», орнаментальные кубики и игру «Сделано!».

Инструкции (примеры):

— Построй дом из кубиков, в котором первый этаж будет красный, второй этаж белый, третий этаж зеленый.

— Построй из кубиков флаг из трех полосок. В каждой полоске по 5 кубиков. Нижняя полоска из красных кубиков, средняя полоска из синих кубиков, верхняя полоска из белых кубиков.

— Я назову тебе детали. Ты должен их выложить в том порядке, в котором я их назвала, только после того, как я закончу говорить: кирпичик, плашка, арка, треугольник.

Мышление

Игра «Сделано!» (для детей 3–7 лет)

Это выкладывание фигур по карточкам с прогнозированием количества нужных кубиков (для детей 3–7 лет) (см. инструкцию к игре).

В карточках представлены задания 4 уровней сложности. В каждом уровне по 10 карточек.

В игре предусмотрено 3 варианта правил для детей разного возраста: «От простого к сложному» (3–5 лет), «Как в школе» (5–6 лет), «Диктант» (6–7 лет).

Эта игра рассчитана на совершенствование навыков планирования, сравнения и пространственного моделирования.

Игровые упражнения на изучение цветов

Игровое упражнение «Повтори узор»

Начинать внедрять такое задание можно от 1,5–2 лет, так как это упражнение на идентификацию цвета.

Логопед выкладывает на полу/ковре/столе кубики, а ребенок должен выложить такой же узор.

Инструкция:

— Положи такой же кубик.

Начинать надо с одного кубика, чтобы проверить, понял ли ребенок инструкцию. Логопед кладет один красный кубик. И говорит:

— А теперь ты.

Ребенок должен тоже положить один красный кубик. Аналогичным образом играем со всеми кубиками (зеленый, синий, белый, черный). Далее можно класть по два кубика, можно делать цветовой узор в ряд (горизонтально или вертикально), а ребенок должен положить кубики тех же цветов, что и педагог: вверху или внизу, если ряд вертикальный, слева или справа, если ряд горизонтальный. Можно работать на плоскости (пол, стол, парта), а можно в пространстве (выстраивать кубики в виде пирамиды), тогда ребенок тоже свои кубики располагает в виде башни.

Игровое упражнение «Выложи узор»

Данное упражнение подходит и для изучения цветов, и для тренировки памяти.

Педагог предлагает ребенку выложить кубики на плоскости или построить башню:

— Я буду называть цвета кубиков, а ты из них будешь строить высокую башню/пирамиду или червячка/гусеницу/линеечку/полосочку.

И называет цвета:

— Сначала возьми зеленый кубик, теперь синий, белый, красный.

Для усложнения задачи логопед может называть только цвета, предварительно договорившись, что ребенок будет строить башню.

В зависимости от возраста логопед может называть от 2 до 6–7 цветов.

Для 7–8-летнего ребенка упражнение может выглядеть так:

— Красный, красный, синий, зеленый, красный, черный, белый. (Сначала логопед называет все цвета, и только после этого ребенок строит башню из кубиков названных цветов.)

Игровые упражнения на изучение счета

Игровое упражнение на прямой и обратный счет

Играем с любыми элементами логопедического набора: деталями конструктора, кирпичиками, кубиками, кривашками, абрисами и др.

Ребенку будет интересно не просто считать элементы, которые ему предложит педагог, а считать их в своем «продукте», например, в своей постройке (доме, гараже, колодце, ферме, железнодорожной станции, пирамиде из кривашек, узоре из кубиков).

Можно попросить ребенка посчитать только определенные элементы:

— Сколько кирпичиков у тебя ушло на постройку гаража?

— Сколько кривашек в твоей пирамиде?

— А если бы это была ракета, как бы ты посчитал время до старта?

Если ребенок не справляется, помогите ему (в зависимости от возраста, начиная с разного верхнего значения: 3, 5, 8, 10, 20): «10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0, пуск!!!»

Игровое упражнение «Не запутайся»

Оно направлено на развитие мышления и внимания.

Педагог выкладывает разноцветные кубики (сначала двух цветов, потом трех, четырех) в виде ряда/пирамиды/башни и дает инструкцию:

— Нужно посчитать кубики особым образом. Я тебе покажу как. Смотри и слушай внимательно.

И показывает, как надо считать:

— Один красный, один зеленый, два красных, один синий, два зеленых, три красных, два синих, три зеленых... Понял, как надо считать? А теперь ты!

Игровые упражнения на развитие мыслительных операций

Игровое упражнение «Продолжи узор»

В данной игре отрабатывается навык сериации — мыслительной операции, необходимой для выявления взаимосвязи элементов ряда.

Педагог выкладывает ряд из разных деталей конструктора или букв. Например: блок, треугольник, блок, треугольник. Ребенок должен понять закономерность и продолжить ряд: блок, треугольник.

Когда этот навык отработан на двух элементах ряда, можно увеличивать его до 3, потом до 4 элементов.

Например: цилиндр, блок, брусок, цилиндр... Ребенок продолжает: блок, брусок и т. д.

Такие же сериационные ряды можно строить и из букв:

А У М А...

Ребенок продолжает:

У М А и т. д.

И такие же ряды можно составлять из кубиков разного цвета: красный, синий, белый, красный, синий... и т. д.

Также можно такие ряды составлять из кирпичиков, «крыш», перекрытий разных размеров (из набора «Кирпичики»).

Игровое упражнение «Разложи по местам»

Оно направлено на развитие такой мыслительной операции, как классификация.

Начинаем с простой классификации элементов логопедического набора «Бабашки», заканчиваем сложными.

Инструкции (примеры):

— В эту корзинку нужно положить все живое, а в эту — все неживое.

Ребенок в одну корзину кладет фигуры людей и животных, а в другую — любые детали конструктора, кривашки, плашки, кубики, кирпичики.

— В эту коробку надо положить все деревянное, а в эту — все глиняное.

— В этот обруч надо собрать все цветное, а в этот — фигуры цвета дерева.

— В эту тележку надо положить всех малышей, а в эту — всех взрослых (с использованием абрисов).

Игровое упражнение «Повтори узор»

Эта игра направлена на формирование такой мыслительной операции, как идентификация, которая необходима для выявления сходства и различия предметов и вещей (см. п. «Игровые упражнения на изучение цветов» данного раздела).

Игра «Сделано!»

Это выкладывание своей фигуры и ее схематическая запись на светлом чистом поле маркером из комплекта (для детей 5–7 лет).

Этот вариант игры рассчитан на совершенствование навыка схематизации.

Воображение

Игровое упражнение «Архитектор»

Здесь можно использовать детали всего логопедического набора: основного конструктора «Бабашки», набора «Кирпичики», кубиков любых цветов, кривашек, двух наборов букв, деталей игры «Страна бабашек» и т. д.

- ◆ Ребенок выкладывает постройку по своему замыслу, используя детали, которые ему предоставили. Затем рассказывает о ней.
- ◆ Ребенок свободен в выборе деталей. Он сооружает постройку и придумывает про нее историю.

Если ребенок сделал постройку, но не может о ней рассказать, то педагог обязательно помогает ему вопросами открытого типа: «Что это такое? Где находится твоя постройка? Это на Земле или на другой планете? Кто в ней живет?»



Игра «Сделано!»

- ◆ Для развития воображения и пространственного моделирования используется вариант игры, когда ребенок сам создает любую фигуру из кубиков, а затем рассказывает про нее:
 - Что это? Для чего это может использоваться? Кто этим может пользоваться? Из какого материала этот предмет?
- ◆ Ребенок создает постройку из кубиков на игровом поле (3 × 3 или 4 × 4) и записывает ее в виде схемы маркером на чистом игровом поле. И наоборот: сначала ребенок записывает схему, а затем воссоздает по ней постройку.

Игровые упражнения с абрисами

Здесь дается полная свобода воображению и деятельности учеников: можно обводить, рисовать, раскрашивать, вырезать, склеивать, добавлять свои поделки, фоны, фигуры, сочинять персонажей, истории, сказки.

Педагог может помогать ребенку это все записывать, чтобы получилась книжечка (можно нарисовать или вклеить в нее фигурки по абрисам, которые создал сам ребенок).

Игровые упражнения с трафаретами

Здесь также дается полная свобода воображению и деятельности детей.

Дети обводят детали по трафаретам, создавая по ним свои фигуры, архитектурные постройки, истории, сказки, используя все детали логопедических наборов.



Игра «Страна бабашек»

В групповом логопедическом наборе есть большая игра «Страна бабашек», в которой может быть использовано много вариантов игровых упражнений. Часть из них есть в инструкции, некоторые описаны в данной методичке, но участники могут самостоятельно придумывать и добавлять свои варианты.

В нее можно играть как индивидуально, так и в подгруппе до 6 человек и в группе до 12 человек.

Эту игру можно повесить на стене в кабинете логопеда. Когда ребенок/дети приходят в кабинет, нужно продумывать момент в ходе занятия, в который дети могут самостоятельно подойти к карте. Если педагог собирается в данное занятие включать игру «Страна бабашек», то он акцентирует на этом внимание детей.

Карту на стене нужно вывешивать на 2 недели, потом убирать, еще через 2 недели снова вешать. Таким образом, можно долгое время подпитывать интерес детей к этой игре.

Эта игра направлена на развитие:

- ◆ пространственного моделирования;
- ◆ коммуникации;
- ◆ мелкой моторики;
- ◆ представлений об окружающем мире;
- ◆ познавательных процессов: мышления, речи, восприятия, внимания, памяти, воображения.

В этой игре развиваются все виды мышления: наглядно-действенное (при манипуляции с фигурами и атрибутами игры), наглядно-образное, которое включает в себя пространственное мышление (необходимо, когда ребенок плоскостное схематичное изображение переводит в объемное), словесно-логическое (когда ребенок на основе умозаключений отыскивает загаданный предмет или объект на карте, а также когда загадывает и описывает свой).

Игровое упражнение «Построй, что хочешь»

В этом упражнении развивается пассивный и активный словарь, так как в процессе наблюдения и строительства ребята знакомятся с новыми словами: *акведук, маяк, баржа* и др.

Ребенок (индивидуально, в парах, тройках) выбирает рисунок на карте, который он хочет собрать. Он озвучивает свое намерение и ищет это изображение на карточках для постройки, которые входят в комплект игры.

Другие дети (из другой пары, тройки, команды) должны отгадать, что построил их «коллега» из другой команды, ведя активный диалог (если необходима помощь, взрослый аккуратно ее оказывает: с помо-

щью наводящих вопросов, отдельных слов, которые ребятам пока не знакомы или забылись).

Если занятие индивидуальное, то ученик и логопед отгадывают постройки друг друга, а затем находят этот предмет на общей карте «Страны бабашек».

Игровое упражнение «Создай героев или предметы»

В этом упражнении отрабатывается монологическая и диалогическая речь, расширяется словарь, дети учатся составлять рассказы-описания. Тренируются навыки пространственного мышления и мелкой моторики.

В данном упражнении ребенок (пара, тройка, подгруппа) создает героя или предмет, которые изображены на карте, с помощью абрисов и трафаретов (все входит в комплекты логопедических наборов).

В процессе игры участники могут обвести, раскрасить, вырезать, куда-то наклеить предмет или героя, а взрослый или другие участники игры должны найти его на карте.

В усложненном варианте игры те, кто отгадывает, должны задавать вопросы об искомом изображении с ответами только «да» и «нет». Например:

- Это одушевленный предмет?
- Он находится в верхней части карты?
- Этот человек стоит у пристани?
- Этот предмет лежит на тележке около порта?
- Это маяк?
- Этот человек находится около фонтана?
- Это находится в реке? И т. д.

Игровое упражнение «Что есть на карте?»

Это упражнение тренирует память, а также развивает активную лексику и связную речь.

Его можно проводить индивидуально, в парах, тройках, подгруппе и в группе, замечая, как участники учатся друг у друга, ведь если кто-то озвучивает незнакомое другим слово, сразу возникают вопросы «А что это?» или «А где это?» (*хижина, акведук, маяк, ров, мечеть, мельница* и др.).

Итак, участники должны внимательно посмотреть на карту, затем отвернуться или отойти от нее, сесть и начать вспоминать, какие предметы, герои, природные объекты на ней изображены.

На индивидуальном занятии реплики ребенка и логопеда чередуются.

При большем количестве участников ход переходит от одного игрока к другому. При этом говорит тот, кому передали «говорящий» камень/мячик/другой атрибут. Если кто-то не готов назвать то, что изображено на карте, то он передает ход следующему. Можно сидеть в кругу и «пройти» несколько кругов, пока у игроков есть интерес.

Можно усложнить игру: один игрок называет предмет/героя/объект, а другие участники стараются вспомнить, где это изображено на карте (например, маяк — на берегу реки, фонтан — на площади, коровы — около акведука и т. д.).

Логопед может усложнить игру и такими вопросами:

- Что на карте только одно?
- Каких предметов два?
- Назови живое и неживое.
- Что здесь природное?
- Что построил человек? И т. д.

Игровое упражнение «Найди на карте слова с буквой...»

В этом упражнении отрабатываются лексические навыки, звуко-буквенный анализ, фонематический слух, внимание и память.

Педагог, а затем и сами участники игры предлагают найти на карте изображения, в названии которых есть определенная буква.

Можно начинать с первой буквы (облегченный вариант), а потом переходить к словам, где данная буква встречается в любой позиции: начало, середина или конец слова (усложненный вариант).

Инструкция:

— Найди слова на букву П. (*Площадь, порт, пристань, приезжие, прохожий, парк.*)

— Найди слова на букву М. (*Мак, мечеть, мост, мельница, матрос.*)

— Найди слова с буквой А. (*Фонтан, акведук, волна, замок, лабиринт, маяк, тележка.*)

— Найди слова с буквой О. (*Площадь, бревно, окно, ведро, порт, ров.*)

- Найди слова с буквой С. (*Пристань, мост, сундук, доска, семья.*)
- Найди слова с буквой Р. (*Река, баржа, крыша, корабль, пирамида, парк, цирк, зоопарк, рынок.*)

Игровое упражнение «Что рядом?»

С помощью такого упражнения отрабатываются навыки ориентировки на плоскости и в пространстве, развиваются грамматика, лексика и связная речь, а также внимание и память.

На карте страны бабашек представлено много разных архитектурных объектов.

Игроки располагаются перед картой, а водящий называет объект (или сначала описывает его, чтобы другие участники отгадали) и задает вопросы:

- Что справа?
- Что слева?
- Что вверху?
- Что внизу?

Тот, кто догадался, становится водящим. Если никто не догадался или игроки перепутали лево, право, верх, низ, то водящий не меняется, а загадывает следующий объект.

Игровое упражнение «История по цепочке»

В этом упражнении участники тренируются в составлении какого-нибудь рассказа, сказки, у которой есть начало, середина и конец, то есть развиваются связная речь, воображение, творческое мышление.

Задание можно проводить на индивидуальных занятиях, в парах, тройках, подгруппе и группе.

Педагог берет в руки любой музыкальный инструмент (бубен, ложки, трещотка, бубенцы, треугольник, маракасы и т. д.).

Историю начинает первый участник, а по звуку музыкального инструмента, который издает педагог, слово переходит к следующему игроку в кругу.

Эта история должна быть связана с картой страны бабашек. Варианты тем: «Как появилась волшебная страна бабашек?», «Приключения капитана», «Сокровища старого замка», «Секреты акведука», «Необыкновенные жители чудесной страны», «Если потерялись, встречайтесь у фонтана».

Если дети затрудняются составить рассказ, логопед помогает им наводящими вопросами.

Игровое упражнение «Актеры»

Данное упражнение развивает монологическую и диалогическую речь, ритмико-интонационную сторону речи, воображение, творчество, актерское мастерство, навыки коммуникации.

Упражнение можно проводить индивидуально, в парах, тройках. Если количество детей больше, то остальные дети отгадывают героев.

Водящие разыгрывают небольшую сценку, которая передает характер, мимику, жесты, слова какого-то человека с карты страны бабашек.

Например: актер (ребенок) изображает, что ставит ящик на землю и, вытирая пот со лба, говорит: «Ох, тяжелый груз привезли сегодня! Целый день с товарищами таскаем тяжелые ящики с продуктами, а все никак не разгрузим! Билл, кати скорее тележку, помогай грузить».

Ребята должны догадаться, что это грузчик, который стоит неподалеку от пристани и ставит ящик на тележку.

Дополнительный логопедический набор карточек из комплекса «Бабашки» для различных игровых упражнений представлен по ссылке:



Часть II

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ
КОНСТРУКТОРА
«БАБАШКИ»
ДЛЯ РАЗВИТИЯ РЕЧИ ДЕТЕЙ
В ПРОСТРАНСТВЕ
ДОШКОЛЬНОЙ ГРУППЫ**

(Л.А. Веселова)



ФОРМЫ ПРОСТРАНСТВЕННОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ В ЛОГОПЕДИЧЕСКОЙ РАБОТЕ С ДЕТЬМИ

Помимо вышепредставленных игровых упражнений для активизации и развития детской речи в работе логопеда можно и нужно использовать пространственное моделирование.

Педагогу важно понимать, что представляет собой каждая детская постройка, созданная в процессе пространственного моделирования. Это, прежде всего, результат поиска и воплощения отношения автора с объектом: ребенка с выбранной им темой. Это результат творческого осмысления (часто художественного и эстетического). В случае пространственного моделирования ребенок — это уже автор целостного образа конкретного объекта. Именно поэтому ребенку очень хочется, чтобы его постройку заметили, обратили на нее внимание, а значит, в этот момент у ребенка возникает потребность в презентации результата своего труда. Ему хочется рассказать о своем замысле, о способах его реализации и воплощения. И здесь ребенку необходимо уметь выражать внутренний мир через речь, а значит, ему нужна развитая речь, чтобы его поняли. В данной работе объединяются все логопедические компоненты: нужно быть максимально понятным окружающим, четко и правильно произносить слова, чтобы объяснить и быть услышанным так, как задумывалось. Важны звукопроизношение, интонация, построение предложений и умение грамотно высказывать свои мысли и идеи.

Для занятий логопеда подходят все пять форм пространственного моделирования. Такая работа важна не только в начале становления и развития речи, но и на финальных этапах, когда речь ребенка достаточно развита в соответствии с возрастными нормами, также может использоваться в качестве диагностики речевого развития. С помощью конструктора «Бабашки» мы предлагаем использовать следующие формы пространственного моделирования:

- ◆ по приписыванию;
- ◆ представлениям;
- ◆ условиям;
- ◆ наблюдению;
- ◆ тексту.

Подробнее с описанием особенностей и этапов работы по пространственному моделированию можно познакомиться в учебно-методическом пособии Плахотникова С.В. и Веселовой Л.А. «Пространственное моделирование в среде "Бабашки"». Очерк методики в дошкольных группах с детьми 3–7 лет [3]. Здесь же мы покажем, как разные формы пространственного моделирования можно использовать в речевой работе с детьми.

Моделирование по приписыванию

Моделирование по приписыванию начинает проявляться с младшего дошкольного возраста. Можно предложить детям построить что-нибудь, что хочется, из блоков «Бабашки». На этом этапе у детей нет четкого замысла и плана того, что они строят. Значение приписывается в процессе строительства и нередко меняется несколько раз к его завершению. В среднем дошкольном возрасте (4–5 лет) в своих постройках дети некоторым деталям и элементам приписывают то или иное значение, функции. Содержание более насыщено, нежели сама форма. В этой точке включается воображение.

Если используется парная работа или работа в подгруппе, то тут также важно умение детей договориться, выстроить коммуникацию для реализации совместной постройки. Таким образом, в процессе строительства дети начинают использовать речь, выражаться точнее, стараются быть понятыми.

Здесь важно задавать детям вопросы, активизируя их речь, давать время на обдумывание вопроса и ответ, создавая поддержку, безопасную и эмоционально-комфортную среду, чтобы у детей была возможность сформулировать и выразить свои мысли. Взрослому нужно не угадывать и предполагать, а лишь интересоваться, уточнять и выслушать ребенка, давая ему возможность наиболее полно выразить свой внутренний замысел.

На фото можно видеть пример моделирования по приписыванию (корабль).



Моделирование по представлениям

Практически всегда дети строят, опираясь на собственные представления, которые могут быть как подлинными и приблизительными, так и фантазийными. Именно в этом состоит их ценность, в неявной спутанности и подвижности. Педагогу нужно не выступать экспертом в ситуации, напоминая детям, как устроена та или иная постройка, если есть расхождения с реальностью. Важно дожидаться, когда дети сами это поймут. Они это могут заметить сами, либо поможет хождение в гости, когда другие дети обнаружат несоответствие и заведут общий разговор о том, каким бывает то, что построил ребенок. Если это работа в паре или по подгруппам, воспитателю необходимо развернуть детей друг к другу и к постройке, дать возможность состояться обмену мнениями. В детских фантазиях и представлениях о космогонии прекрасно сочетается вымысел с реальностью и научными фактами.

Задача взрослого — актуализировать знания, задавая ребенку вопросы, давая время на обдумывание, выслушивая ответы, не кри-

тикуя их. Таким образом, мы даем возможность ребенку говорить, не боясь оценки, высказывать свою точку зрения, отстаивать и доказывать свою позицию, использовать аргументы. Все это оказывает непосредственное влияние на развитие детской речи.

Пример моделирования по представлениям (дороги) представлен на фото.



Моделирование по условиям

Данная форма предполагает, что детям не даются готовые образцы построек или рисунков, а вместо этого формулируются условия, которым постройки должны соответствовать. Эти условия могут быть как формальными, так и сюжетными, зачастую они носят проблемный характер, побуждая детей находить самостоятельные решения. Работа может быть организована с одним ребенком, в паре и в подгруппах.

Педагог не предлагает готовые ответы, лишь направляет и поддерживает детей в процессе поиска решений. В ходе такой деятельности у детей появляется способность анализировать условия и строить свои

догадки на их основе, что обеспечивает развитие образного мышления, поисковой активности и речи. В этой работе можно просить детей проговаривать вслух то, как они будут выполнять заданные условия, строить гипотезы и предположения, обосновывать их.

Н.Н. Поддьяков обращает внимание на то, что условия должны быть созданы таким образом, чтобы дети самостоятельно придумывали способы проверки правильности постройки, например, могли самостоятельно изобрести мерку. Если данная форма работы проводится достаточно регулярно и педагог включает элементы моделирования по условиям в жизнь детской группы, то в дальнейшем дети самостоятельно начинают формулировать для себя строительные задачи [14, 15].

Так, педагогу важно установить условия-критерии и обсудить их с детьми, после чего предложить проверять соответствие критериям самостоятельно. Вся эта работа побуждает детей высказываться вслух, обращаться к записям, сравнивать, сопоставлять, обсуждать и придумывать решения, что оказывает благотворное влияние на развитие всех познавательных процессов, в том числе на становление и развитие детской речи.

Пример моделирования по условиям (терем украшенный) представлен на фото.



Моделирование по наблюдению

Данная форма направлена на развитие у детей навыков создания пространственных форм и моделей на основе наблюдения за отдельными объектами и явлениями. Работа может быть организована с одним ребенком, в паре и в подгруппах. Этот подход включает в себя несколько ключевых аспектов, которые помогают детям развивать навыки наблюдения и выражать их в речи.

Дети изучают архитектурные объекты, природные явления, фотографии или видео, популярные значимые элементы и особенности. Наблюдения могут проводиться как реально (походы, экскурсии), так и виртуально (просмотр видео, фотографий). Важно при этом обращать внимание на детские вопросы и точки удивления. Вопросы можно записывать на отдельном листе печатными буквами, указывая авторство. Эта работа формирует предпосылки письменной речи, так как дети видят появление букв на бумаге, соотносят их со своими идеями, начинают выделять отдельные буквы, далее — слова, а затем и предложения. При параллельной работе со звуко-буквенным анализом слова и работе по построению предложений формирование грамотности и письменной речи идет гораздо быстрее и продуктивнее. Важно, чтобы педагог не акцентировал внимание детей на отдельных деталях, а прислушивался к тому, на что обратили внимание сами дети. Здесь наиболее ценны живые реакции детей и их собственные впечатления. Также при походе к конкретному объекту можно распisać роли: кто-то фотографирует, кто-то проводит интервью, кто-то измеряет и зарисовывает детали. Таким образом, наблюдения могут быть структурированными или спонтанными в зависимости от целей занятий и возраста детей. Это способствует формированию собственного образа наблюдателя, человека, который ходит, смотрит, что-то спрашивает, записывает, зарисовывает.

После наблюдения дети обсуждают увиденное, ищут ответы на возникшие вопросы. Обсуждение помогает детям лучше понять структуру и функции наблюдаемых объектов. На основе сделанных наблюдений дети могут начать строить объект, уточняя детали и их функции, соотнося размеры в выбранном масштабе. Важно, чтобы дети самостоятельно выбирали материалы и способы моделирования.

После завершения работы дети представляют модели и объясняют, какие элементы наблюдаемых объектов они воспроизводят и почему. Педагог и другие ребята могут задавать вопросы и оставлять обратную связь. Строительство может перерасти в игру.

Можно разместить в центре конструирования необходимую информацию об объекте. Просмотр видео важно осуществлять в технике немного кино, предложенной А.Н. Юшковым в программе «Загадки природы» [21]. Дети смотрят фрагмент видео без звука, что позволяет концентрировать их внимание на визуальном ряде. Из тематического ролика необходимо выбрать фрагмент на 60–80 секунд и продемонстрировать детям без звука. Следует выбрать такой эпизод, чтобы объект был представлен как можно полнее. Затем спрашиваем: «Какие вопросы у вас возникли?» Педагог собирает детские вопросы, фиксирует их на листе, в дальнейшем вопросы-ответы задают содержательную канву строительства.

Для того, чтобы передать в речи свои наблюдения, описать выраженные в постройке наблюдения, задать вопросы другим детям по постройкам, рассказать о своем удивлении, затруднении или интересных стратегиях строительства, ребенку нужна речь. Как и в предыдущих формах пространственного моделирования, выразить внутреннее содержание в устной речи, быть понятным для окружающих, сформировать умение выражать вслух свой замысел — все эти потребности становятся важны для самого ребенка, он начинает их осознавать. Это уже не педагогическая задача взрослого по развитию речи ребенка, а внутренний образовательный запрос самого ребенка, который оказывает непосредственное положительное влияние на качество его речевого развития.

Пример моделирования по наблюдению (Биг-Бен) представлен на фото.



Моделирование по тексту

Моделирование по тексту — самая сложная и в то же время самая творческая форма. Дети строят по тексту художественного произведения, буквально — строят текст, восстанавливая его через создание пространственных объектов. В работе логопеда моделирование по тексту можно использовать не только в качестве метода развития речи, но и в целях диагностики. Как и в предыдущих формах моделирования, здесь речь нужна ребенку для выражения и озвучивания внутреннего замысла. А значит, и в этом случае ребенок будет реализовывать внутреннюю потребность: быть понятным окружающим. Работая с текстом, строя по тексту, используя детали-башки, «озвучивая» свою постройку, дети говорят более свободно, потому что действуют изнутри своего замысла. Речь ребенка в этом случае спонтанная, не заданная нормами взрослого. Такая работа позволяет логопеду, педагогу или родителю услышать особенности речи, понять, что в речи ребенка требует корректировки и сфокусированной логопедической работы.

При помощи данной формы моделирования мы можем решать и другие задачи. В процессе чтения текста художественного произ-

ведения взрослым ребенок слышит правильную, грамотную речь, что задает культурную норму говорения, развивает пассивный и активный словарь ребенка.

В ходе задавания вопросов по тексту у ребенка развивается внимание, умение понять вопрос, речь другого человека, ответить на вопрос понятно для окружающих, аргументировать свою точку зрения. В то же время слушание ответов других детей формирует умение слушать и анализировать речь, понимать речь другого, его точку зрения. Формируется позиция согласия или несогласия с говорящим, развивается мышление.

Важно выслушивать ребенка, не внося своих поправок и замечаний, уходить от дисциплинарных ответов и разъяснений, дать право детям на участие/неучастие, слушать и быть услышанными. Такая позиция взрослого создает эмоциональный комфорт для ребенка и безопасность, что благотворно влияет на его развитие.

В организации моделирования по тексту есть этапы:

- ◆ актуализация детских представлений;
- ◆ чтение текста (с остановками, продолжением текста детьми, остановками по требованию детей в местах, где им что-то непонятно, игрой с интонациями);
- ◆ блуждание по тексту и поиск странностей в тексте, рисование по тексту;
- ◆ иллюстрирование;
- ◆ общие просмотры с обсуждением и фиксированием педагогом детских высказываний;
- ◆ рассматривание фотографий объектов, о которых говорится в тексте;
- ◆ рассматривание иллюстраций разных художников к одному произведению, их сравнение, сопоставление и обсуждение;
- ◆ строительство по тексту.

Блуждание по тексту формирует у ребенка умение замечать и озвучивать удивительное, необычное, умение формулировать и высказывать свои мысли понятно для окружающих, слушать и слышать точку зрения других детей. Тема поиска странностей и блуждания по тексту подробно описана в практике драмогерменевтики, разработанной В.М. Букатовым [2].

В процессе обсуждения с детьми собственных или художественных иллюстраций педагог может записывать детские высказывания с указанием авторства. Записывание детских высказываний закладывает основы грамотности и письменной речи. Фиксация речи детей, ее отзеркаливание — это возможность дать им увидеть свою речь. Не успевая записывать речь ребенка, педагог создает ситуацию, при которой ребенку приходится следить за движениями взрослого, притормаживать темп речи и удерживать ее в границах возникающей мысли. Повторяя сказанные слова, педагог как бы возвращает мысль ребенку, что позволяет рассказчику услышать себя, позволяет сочетать образ неразрывности чтения и письма.

Наблюдение за детьми и документация делают видимыми все процессы, протекающие в работе, и для детей, и для педагога, и для родителей; стимулируют всех участников к обсуждению и коммуникации. Именно общий разговор, ведение диалога создают активную речевую среду, в которой происходит все непроизвольно. Естественная речевая ситуация — залог успеха. Таким образом, работая с текстом, мы не только приобщаем детей к культуре чтения, но и развиваем воображение, высвобождаем речевой ресурс.

Следует отметить, что при обсуждении прочитанного, формулировке вопросов, ответов на вопросы, описании увиденного крайне важно, чтобы окружающие тебя поняли. Дети начинают стараться говорить понятнее, высказывать свои мысли так, чтобы значение и понимание совпадали. Для этого нужно говорить грамотно, четко произнося звуки. На этом этапе может проявиться потребность детей быть понятными окружающим, чтобы донести свою идею, наблюдение, замысел для других. Задача педагога — поддержать ребенка, помочь ему и при помощи специальных упражнений потренировать детскую речь. Но главное, что работа с речью становится внутренней потребностью самого ребенка. То есть запрос на грамотную речь идет не от взрослого, а от ребенка, что влияет на качество и скорость развития речи.

Пример моделирования по тексту (спящая красавица) представлен на фото.



АКТИВИЗАЦИЯ ДЕТСКОЙ РЕЧИ СРЕДСТВАМИ ПРОСТРАНСТВЕННОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ

Для организации работы по активизации детской речи очень важно говорить с детьми о постройках. Обращение к детскому замыслу, способам его реализации, особенностям постройки, ее украшенности, к позиции авторства ребенка стимулирует у детей потребность говорить и рассказывать. Именно здесь и происходит активизация речи, потому что у ребенка есть потребность рассказать о своей постройке, о том, что важно именно с позиции самого ребенка, потребность быть понятым, потребность говорить правильно и понятно для других.

Для организации такой работы взрослому необходимо создать условия, в которых ребенку будет интересно и безопасно рассказывать о своем замысле, реализованном в постройке. Тут можно ввести правила ведения диалога, традиции хождения детей друг к другу в гости и разговоры вокруг построек, вопросы к автору при обсуждении постройки, работу с воспоминаниями и взаимную благодарность. Организация таких условий провоцирует ребенка использовать понятную и грамотную речь, а значит, создает внутреннюю мотивацию к говорению.

Правила ведения диалога

Для обучения детей умению вести диалог достаточно соблюдать всего три правила, которые помогут детям договориться, быть услышанными и слушать самим в любой коммуникативной ситуации:

1. Смотреть в глаза друг другу при разговоре — это правило способны освоить даже трехлетние дети. Задача взрослого — напоминать и поддерживать зрительный контакт с ребенком или между детьми, которые разговаривают друг с другом. Эта работа также важна и с логопедической стороны. Когда ребенок видит лицо и глаза собеседника, ему проще понять, что

ему говорят, вникнуть в смысл речевых упражнений, выслушать и применить рекомендации взрослого или идеи другого ребенка.

2. Говорить по очереди, один говорит, другой слушает — при введении этого правила в практику диалога детей можно использовать предмет или правило одного микрофона: у кого в руках предмет, тот и говорит. Это помогает детям понять и принять очередность высказывания. В дальнейшем, когда дети освоят это правило, предмет становится не нужен, но может использоваться как традиция разговора.
3. Удерживать одну общую тему разговора — очень часто в разговоре дети говорят каждый о своем. Нам важно, чтобы дети прислушивались друг к другу. Именно поэтому мы придерживаемся мнения, что тема или канва разговора должна быть единой для собеседников. Темы могут меняться каждый день или каждую неделю, но в рамках одного разговора тема единая. Это позволяет детям научиться понимать собеседника, что очень важно с точки зрения речевого развития. Смысл сообщений, которые ребенок слышит от других людей, понимается в этом случае гораздо лучше.

Если создать условия для выполнения и поддержки этих правил, то через небольшой промежуток времени можно будет заметить, как повысится качество коммуникативного взаимодействия между детьми. Они будут более внимательны к высказываниям друг друга, говорить в рамках темы, научатся задавать уточняющие вопросы, чтобы лучше понять собеседника, аргументировать свои высказывания, научатся решать конфликтные ситуации, договариваться и



т. д. Во всех этих умениях крайне важна речь. При такой работе также формируется внутренняя мотивация говорить понятно для окружающих, а значит, реализуется потребность в развитии речи.

Хождение детей в гости и разговоры вокруг построек

Эта работа возможна, когда дети занимаются вдвоем или подгруппой. Тогда после завершения постройки можно организовать поход в гости. В этом случае ребенок-автор рассказывает о реализации своего замысла пришедшим к нему гостям. Он может придумать название своему строению, его назначение, может рассказать, как он придумал построить такое, какие способы соединения использовал и много другое. Дети, которые пришли смотреть и слушать, могут задавать вопросы о постройке, уточнять замысел, идеи.

В такой работе формируется авторская позиция, умение презентовать свой замысел, развиваются связная монологическая и диалогическая речь, умение формулировать и проговаривать вслух вопросы, умение замечать детали в постройке и комментировать их.



Вопросы, которые можно использовать для разговоров вокруг построек

1. Вопрос «Что ты делаешь сейчас?» — вхождение в общий контекст.

Данный вопрос не осуществляет взрослой подмены смыслов в конкретный момент и конкретного действия.

Варианты ответов: играю, строю, делаю мост, делаю крышу у дома, думаю, как сделать вертушку, но она у меня не получается, провожу электричество в дом, просто строю башню, но она падает (экспериментирование с балансом деталей) и т. д.

2. Вопрос «Что это?» — именование объекта.

3. Вопрос «Для кого/чего?» — принадлежность и функциональное назначение.

Данный вопрос необходим для того, чтобы отобразить ролевые взаимодействия, где объект второстепенен, отобразить представления об объекте (по нему ездят машины (мост), вот здесь крутится и тут как будто светится), проверить собственные представления, гипотезы.

4. Вопрос «Как устроено? Как работает?» — структура и содержание (из каких узлов состоит постройка, что за что отвечает, что для чего).

5. Вопросы «А где ты такое видел(а)?», «Как к тебе пришла идея сделать это?», «Откуда узнал?» — поддержка познавательного интереса, признание, мотивация к дальнейшим действиям в продуктивной и познавательной деятельности.

6. Вопросы «А может, посмотрим, как еще бывает?», «А может, тебе еще что-то интересно узнать об этом?» — признание, поддержка детского интереса.

7. Вопросы на развитие взаимоотношений и связей: «Где расположено?», «Что рядом?», «А что вокруг?», «Откуда и куда?», «Кто сюда и откуда приходит и зачем?» и т. д.

С разговором подходим после некоторого наблюдения за процессом, если ребенок молча строит один, если дети в процессе обсуждения, как и что делать, что им не хватает, какие детали нужны.

В таких случаях можно попробовать аккуратно зайти в их деятельность с вопросами.

Если у детей в процессе моделирования идет параллельно и обыгрывание, то нужно выполнить фото- и видеосъемку, записать речь, после обыгрывания задать вопросы по объекту (если остался в целости и сохранности) или по фото попросить прокомментировать.

Как избегать банальностей в разговорах с детьми?

Разговоры с детьми могут быть намного интереснее и увлекательнее, если избегать банальностей. Вот несколько идей, которые помогут сделать общение с детьми живым и нестандартным:

1. Используйте метафоры и образы.

Превратите обычные ситуации в увлекательные истории.

Например, вместо «Пора убирать игрушки», скажите: «Давайте превратим нашу комнату в волшебный замок, где каждая игрушка возвращается на свое место, чтобы готовиться к завтрашним приключениям».

2. Задавайте неожиданные вопросы.

Вместо обычных вопросов, таких как «Как прошел день?», попробуйте что-то необычное: «Какое самое удивительное приключение ты сегодня пережил?», «Если бы ты мог превратить кого-то из своей группы в супергероя, кто бы это был и почему?»

3. Создавайте сюжеты и истории.

Вместо простых инструкций придумайте маленькие сюжеты.

Например, «Сегодня мы будем как археологи, искать сокровища в песочнице» вместо «Пойдем играть в песочнице».

4. Используйте игры и задания.

Превращайте задания в игры.

Например, «Кто быстрее всех найдет все красные игрушки и положит их в коробку?» вместо «Соберите все игрушки».

5. Применяйте юмор и веселые сравнения.

Юмор оживляет разговор.

Например, «Ты сегодня прыгаешь, как веселый кенгуру!» вместо «Ты много прыгаешь».

6. Включайте элементы интриги и неожиданности.

Создавайте моменты удивления и интриги: «Давайте посмотрим, что случится, если смешаем эти краски. Какой цвет, по-твоему, получится?»

7. Предоставляйте выбор и варианты.

Давайте детям возможность выбирать, что и как делать.

Например: «Сегодня мы можем построить крепость из кубиков или нарисовать ее на бумаге. Что выберешь ты?»

8. Используйте элементы театрализации.

Меняйте голос, изображайте разных персонажей, разыгрывайте сценки.

9. Расширяйте контекст.

Погружайте детей в широкий контекст: «Сегодня мы будем рисовать не просто дерево, а волшебное дерево из сказочного леса, где живут драконы и эльфы».

Пример нестандартного разговора: вместо «Сейчас время обеда, садитесь за стол» скажите «Друзья, давайте представим, что мы на волшебном пиру в замке короля Артура! За этим столом собираются самые смелые рыцари и мудрые маги. Кто из вас будет первым рассказывать о своих подвигах?»

Еще один пример: вместо «Пора делать домашнее задание» скажите «Как насчет того, чтобы стать учеными-исследователями, которые отправляются в лабораторию для открытия новых знаний? Возьмем наши учебники и узнаем что-то невероятное!»

Таким образом, эта работа помогает ребенку-автору лучше понять свою постройку, научиться о ней рассказывать, представлять ее обществу, то есть у него формируется умение презентовать результаты своей деятельности, понимать суть вопросов и отвечать на них, принимать признание от окружающих. Для данной деятельности крайне необходимы грамотная и понятная речь, умение выражать свои мысли доступно для других. Ребенок начинает стремиться быть понятным и понятным окружающими.

Работа с воспоминаниями и взаимная благодарность

Организация работы с воспоминаниями после пространственного моделирования очень важна как в плане личностного развития детей, так и в плане развития психических познавательных функций.

Детям очень важно понимать про себя, что и как у них получается в деятельности, представить этот результат значимым взрослым и сверстникам, получить признание. В процессе воспоминаний у детей начинает формироваться рефлексия, происходит переход от эго-

центрической позиции к децентрации, что является одним из условий психологической готовности к школе. Говоря про другого, ребенок начинает понимать и про себя. Во внешней речи выражаются внутренние процессы. Слушая друг друга, дети учатся сопоставлять, что было у других, с тем, что было у себя. Таким образом, развиваются аналитические операции мышления и рефлексия. Это очень важный этап, который сводит воедино всю работу по развитию психических познавательных процессов.

Что касается личностного развития, в процессе совместного обсуждения построек, обращения к прошлому опыту, к тому, что было, дети под руководством взрослого, а потом под руководством более опытного в обсуждении ребенка учатся слушать друг друга, не перебивать, уважительно относиться к высказываниям, мнениям и идеям друг друга. Такая работа, удовлетворяет потребность в признании на признании, закрепляет позицию значимости каждого ребенка в группе, показывает его интересные для других идеи и замыслы, что, в свою очередь, формирует авторскую позицию и устойчивую самооценку.

Высказывая благодарности, дети учатся фиксироваться на положительном, отмечать во внешней речи достижения других детей, что благоприятно сказывается на эмоциональном климате в коллективе детей и взрослых, создает психологически безопасную среду для детского развития.

Вопросы для работы с воспоминаниями по тематическим направлениям при работе в подгруппах представлены в табл. 3. При индивидуальном подходе можно составить другие вопросы или изменить предложенные.

ТАБЛИЦА 3. Вопросы для работы с воспоминаниями по тематическим направлениям при работе в подгруппах

Направление воспоминаний	Вопросы
Риски	<p>Кто сегодня рискнул? В чем? Попробовал ли что-то новое? Что было слишком трудным? Кому было сложно? Столкнулись ли с опасностью? Что оказалось невозможным? Почему? Что помешало? Кто помешал? Что удалось сегодня преодолеть? Почему ты выбрал сложное задание? Чего вам не хотелось делать в игре? Что бы вы посоветовали тому, у кого не получалось задание, игра? Когда тебе было чуть-чуть страшно, но ты справился? Чего он испугался, как думаешь? Что хотелось сделать, когда ты испугался? С какого задания ты начал? Почему? Как думаете, где предел ваших возможностей? Что можно было усложнить/облегчить? Что бы хотелось повторить? Почему тебя пугает это действие? Что опасного в этой ситуации? За кого ты боялся, за себя или за других? Что такое риск?</p>
Технические решения	<p>Что сегодня удалось сделать по-новому? Помогли ли вам план/схема? Если бы у вас не было... (чего-то), как бы вы это сделали? Как вы это сделали? Как вы это придумали? Как было легче? А как бы вы сделали в следующий раз? Что бы вы сделали в следующий раз иначе? Как быстрее это сделать? Как эту работу выполнять так, чтобы...? Почему это решение так важно? Какие идеи у вас возникли? Можете предложить вариант решения, чтобы действия были легки, быстры и безопасны?</p>

Направление воспоминаний	Вопросы
Правила	Какие правила помогли или помешали? Как сделать игру (дело) интереснее? Кто придумывал правила и за ними следил? Кто и как может менять правила? Что в правилах игра/не игра? Что в правилах добавить/убрать? Какое правило было самым важным? Что было самым скучным/неинтересным/сложным? Что бы вы поменяли во взаимодействии?
Отношения	Как бы ты делал в следующий раз: один или в команде? В чем бы ты попросил помощи? У кого? Почему ты решил справиться один? С кем проще/сложнее работать? Почему? За что можно похвалить/поблагодарить члена группы? Как сделать так, чтобы все работали? Как сделать так, чтобы было легче работать с тем, с кем работать тяжело? Почему ты выбрал эту команду? Почему отказываешься работать в паре с этим человеком? Вам хотелось кому-то сделать приятно?
Представления о себе	В чем был твой успех сегодня? Какой был самый яркий момент для тебя? Почему? Кто вас удивил? Помог ли тебе кто-то? Кому ты помог? Что это изменило в тебе? Готов ли ты попробовать еще раз? Что ты чувствовал в этот момент? Что бы ты чувствовал на его месте? Что ты сделал нового? Что ты чувствовал, когда делал это? Какое решение вы приняли самостоятельно? Твои ощущения до и после игры? Что ты чувствуешь, когда не получается? Когда ты испытываешь чувство благодарности?

Таким образом, используя разные средства и возможности пространственного моделирования при активизации детской речи, мы можем добиться качественных изменений всех сторон не только речевого развития, но и личностного, познавательного развития детей в целом.

ОПИСАНИЕ ЭФФЕКТОВ В РАЗВИТИИ ДЕТЕЙ, КОТОРЫЕ ОЖИДАЮТСЯ ОТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЛОГОПЕДИЧЕСКИХ НАБОРОВ

В этом методическом пособии вы найдете более 100 игровых упражнений на развитие всех компонентов речи (словарь, грамматика, словообразование, звукопроизношение, фонематический слух, слоговая структура слова, связная речь, темпо-ритмическая сторона, звуко-буквенный анализ слов, слоги, ударение, схемы слов и предложений), а также познавательных процессов (восприятие, внимание, память, мышление, воображение). Здесь есть рекомендации по организации среды и особенностям логопедической работы с детьми по методике пространственного моделирования.

При методически грамотном, систематическом использовании логопедического набора «Бабашки» (индивидуального и/или группового) у детей будет наблюдаться положительная динамика в речевом развитии, характеризующаяся:

- ◆ увеличением словарного запаса;
- ◆ совершенствованием грамматических навыков (образование ед. и мн. числа существительных, использование предложно-падежных форм, образование форм глаголов прошедшего, настоящего и будущего времени и др.);
- ◆ освоением навыков словообразования (существительных с помощью суффиксов, глаголов с помощью приставок, относительных и притяжательных прилагательных и др.);
- ◆ улучшением звукопроизносительных навыков вследствие автоматизации поставленных звуков в речи;
- ◆ улучшением фонематического слуха;
- ◆ постепенным восстановлением слоговой структуры слова;

- ◆ развитием связной речи;
- ◆ улучшением темпо-ритмической стороны.

Дети научатся звуко-буквенному анализу слов, делить слова на слоги и определять ударение, составлять схемы слов и предложений.

Можно ожидать положительную динамику и в развитии когнитивных процессов: восприятия, внимания, памяти, мышления, воображения.

При использовании разных по величине и весу деталей конструктора для пространственного моделирования у ребят улучшится мелкая и крупная моторика.

Помимо этого, у детей будут формироваться и универсальные образовательные результаты: инициативность при реализации своего замысла в постройке, коммуникативные умения при презентации своей постройки, при хождении друг к другу, при освоении умений ведения диалога и решения конфликтных ситуаций, регуляторные умения при доведении замысла до конца, ожидании своей очереди высказаться или задать вопрос и т. д.

И главное, что все эти положительные изменения произойдут в захватывающей ИГРЕ — ведущей и любимой деятельности в раннем и дошкольном возрасте.

Развивающая и дидактическая ценность заключается в следующем:

1. Развитие всех компонентов речи детей (словарь, грамматика, словообразование, звукопроизношение, фонематический слух, слоговая структура слова, связная речь).
2. Обучение чтению и звуко-буквенному анализу.
3. Подготовка к школе, охватывающая речевое, социально-коммуникативное и познавательное развитие.
4. Развитие познавательных процессов (восприятие, внимание, память, мышление, воображение, речь).
5. Развитие мелкой и крупной моторики.
6. Развитие инициативности, саморегуляции и коммуникативности.

ЛИТЕРАТУРА

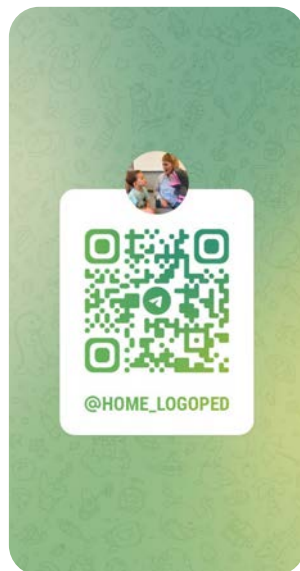
1. Букатов В.М. Карманная энциклопедия социоигровых приемов обучения дошкольников. СПб.-М., 2008.
2. Букатов В.М. Настольная книга воспитателей с деловыми разъяснениями, неожиданными подсказками и невыдуманными историями по социоигровым способам проведения занятий в старших и подготовительных группах детского сада: для тех, кто со своими маленькими воспитанниками стремится жить-поживать душа в душу: монография / В.М. Букатов. СПб.: Образовательные проекты, 2019. 215 с. (Большая энциклопедия маленького мира). Примеч.: С. 208–209. ISBN 978-98368-138-5.
3. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6. С. 62–75.
4. Веселова Л.А., Плахотников С.В. Пространственное моделирование в среде «Бабашки». Очерк методики в дошкольных группах с детьми 3–7 лет. М., 2024 (электронная версия).
5. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте: психологический очерк: книга для учителя. 3-е изд. М.: Просвещение, 1991. 93 с.
6. Каше Г.А., Филичева Т.Б. Методическое руководство к дидактическому материалу по исправлению недостатков речи у детей дошкольного возраста: пособие для воспитателей и логопедов. 3-е изд., перераб. М.: Просвещение, 1989.
7. Крылова Н.М. Как вырастить архитектора собственной жизни, или Конструирование, строительная

и режиссерская игра у дошкольников. СПб.: Образовательные проекты, 2020. 224 с.

8. Кудрявцева Е., Варламова-Лернед Н., Мамбетова А. [и др.] Курочка Ряба: рабочая тетрадь. М.: Билингва, 2016. 32 с.
9. Лалаева Р.И., Серебрякова Н.В. Формирование правильной разговорной речи у дошкольников. Ростов н/Д: Феникс; СПб: Союз, 2004. 224 с.
10. Логопедия: учебник для студентов дефектол. фак. пед. вузов / под ред. Л.С. Волковой, С.Н. Шаховской. М.: ВЛАДОС, 1998. 680 с.
11. Лурия А.Р. Развитие конструктивной деятельности дошкольников // Вопросы психологии ребенка дошкольного возраста / под ред. А.В. Леонтьева, А.В. Запорожца. М., 1948.
12. Основоположники отечественной логопедии // Логопедия: учебник для студ. дефектол. фак. пед. вузов / под ред. Л.С. Волковой. 5-е изд., перераб. и доп. М.: ВЛАДОС, 2004.
13. Парамонова Л.А. Материалы курса «Конструирование как средство развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста»: лекции 1–4: учеб.-метод. пособие. М.: Первое сентября, 2008. 80 с.
14. Парамонова Л.А. Теория и методика творческого конструирования в детском саду: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. М.: Академия, 2002. 192 с.
15. Поддьяков Н.Н. Конструирование // Сенсорное воспитание в детском саду / под ред. Н.П. Сакулиной, Н.Н. Поддьякова. М., 1969. С. 20–44.
16. Поддьяков Н.Н. Психическое развитие и саморазвитие ребенка-дошкольника. Ближние и дальние горизонты. 3-е изд., доп. / под ред. А.С. Русакова. СПб.: Образовательные проекты, 2021. 224 с.
17. Работа логопеда с дошкольником (игры и упражнения) / автор-составитель С.Е. Большакова. М.: А.П.О., 1996. 28 с.

18. Ткаченко Т.А. Логопедическая тетрадь. Развитие фонематического восприятия и навыков звукового анализа. СПб: ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2000. 32 с.
19. Флерина Е.А. Игра и игрушка: пособие для воспитателя детского сада / под редакцией Д.В. Менджеричкой. М.: Просвещение, 1973. 48 с.
20. Шулешко Е.Е. Детская жизнь на пути согласия и социоигровой стиль ведения занятия / под ред. А.С. Русакова. М.: Сфера; СПб.: Образовательные проекты, 2015. 128 с.
21. Эсаулова Е.В. Звукварь. Том 1: 500 карточек для автоматизации звуков в словах и для речевых игр. М.: Билингва, 2019.
22. Юшков А.Н. Познавательный интерес и собственное дело детей. СПб., 2013.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ



ЗСАУЛОВА Елена Вячеславовна

Кандидат психологических наук, дефектолог, филолог, игротехнолог, практикующий учитель-логопед высшей категории с 30-летним стажем работы в учреждениях дошкольного образования.

Автор-разработчик пособий и игр для речевого развития детей и взрослых, автор логопедических раскрасок, инновационных пособий «Звукварь-1», «Звукварь-2», книги по песочной сказкотерапии.

Лауреат главной отраслевой премии в сфере товаров и услуг для детей «Золотой медвежонок» в номинации «Лучшие учебные пособия» (2018). Двукратный победитель конкурса стипендий и грантов им. Л.С. Выготского (2017, 2018), финалист II этапа номинации «Учитель-дефектолог года» Московского городского профессионального конкурса «Педагог года Москвы — 2019».



ВЕСЕЛОВА Любовь Александровна

Методист-эксперт ООО «Бабашки».

Соавтор и преподаватель программы повышения квалификации «Пространственное моделирование в среде центра конструирования "Бабашки"».

Соавтор методического пособия «Пространственное моделирование в среде "Бабашки". Очерк методики в дошкольных группах с детьми 3–7 лет».

Магистр педагогики и психологии (МГПУ), работала воспитателем в детском саду около 10 лет, апробируя методику пространственного моделирования в среде центра конструирования «Бабашки». Создатель и руководитель творческой мастерской «Сундучок».

Учебно-методическое пособие

Эсаулова Елена Вячеславовна
Веселова Любовь Александровна

**КОМПЛЕКСНОЕ
РАЗВИТИЕ РЕЧИ ДЕТЕЙ
С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ
КОНСТРУКТОРА
«БАБАШКИ»**

**Методическое пособие
для логопедов и воспитателей ДОУ**

Редактор *Юлия Костина*
Художник карточек *Людмила Двинина*
Дизайн и верстка *Эльвира Гулямова*

Подписано в печать 20.08.2025.
Формат 60 × 90¹/₁₆. Усл. печ. л. 8,0.
Тираж 300 экз.

ООО ИЗДАТЕЛЬСТВО БИЛИНГВА
115516, Москва, а/я 14
E-mail: info@bilingva.ru
bilingva.ru

www.babashki.ru
8 (812) 426-56-65

