

**ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ «ЛОГОКУБИК»  
КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ГРАММАТИЧЕСКОГО СТРОЯ РЕЧИ  
В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА  
С ТЯЖЕЛЫМ НАРУШЕНИЕМ РЕЧИ**

*Низамова Анастасия Михайловна,  
старший воспитатель,  
Михайлова Наталия Юрьевна,  
учитель-логопед  
МБДОУ «Детский сад № 78» г. о. Самара*

Дошкольники общаются с миром иначе, чем взрослые. Прежде всего потому, что иначе видят его. Дети имеют уникальную возможность делать все, играя. В том числе и учиться необходимым вещам.

Работа в современных условиях указывает на необходимость использования специальных учебно-методических пособий и дидактических материалов при обучении детей с ТНР.

Согласно В. Н. Кругликову, В. Р. Кривову, дидактические игры – это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения.

Отличительной особенностью дидактических игр является наличие игровой ситуации, которая обычно используется в качестве основы метода. Деятельность участников в игре формализована, то есть имеются правила, система оценивания, порядок действий.

Дидактические игры имеют свою структуру, приемы руководства, позицию педагога в организации игры.

Структура дидактической игры:

- дидактическая задача – определяются взрослыми, планирующими игру и руководящими ей;
- игровая задача – отражает действия детей, дается в виде установки;
- игровые действия – проявление активности детей в игровых целях;
- игровые правила – определяют, что и как должны делать в игре дети (способствуют развитию способности торможения, особенно в младшем дошкольном возрасте);
- результат игры – отражает достижение учебной цели.

Условия проведения дидактических игр

1. Педагог планирует деятельность, ставит образовательные, обучающие и воспитательные задачи.

2. Во время всего процесса игры взрослый остается ее руководителем. Он начинает игру, понятно объясняет правила, следит за развертыванием сюжета и подводит итог.

3. Педагог эмоционально реагирует на моменты игры, при необходимости помогает детям.

4. Педагог учитывает индивидуальные особенности детей, изменяя ход или правила игры, если возникает необходимость, контролирует сменяемость игровых ролей.

Различные виды дидактических игр являются «золотым запасом» взрослых, которые грамотно руководя игрой, помогают детям обучаться незаметно и естественно для своего возраста.

Руководство дидактическими играми подразумевает следующие составляющие:

1) подготовку:

- установление соответствия программным требованиям воспитания и обучения, возрасту;
- определение удобного времени проведения;
- выбор места;
- определение количества играющих;
- подготовку дидактического материала;
- подготовку к игре воспитателя (осмысления им хода игры, своего места в ней);
- подготовку к игре детей (обогащение их знаниями о предметах и явлениях окружающей жизни, необходимыми для решения игровой задачи);

2) проведение:

- ознакомление детей с содержанием игры, дидактическим материалом;
- объяснения правил и хода игры;
- показ игровых действий;
- собственно игра;

3) подведение итогов.

Требования к игре:

- должна способствовать умственному развитию детей;
- должна содержать увлекательную задачу, решение которой потребует умственного усилия и преодоления некоторых трудностей;
- должна сочетать дидактизм с занимательностью, юмором.

Кроме того, нужно помнить, что обилие дидактических игр и игрушек рассеивает внимание детей, не позволяет им хорошо овладевать дидактическим содержанием и правилами.

Поиск наиболее эффективных методов и приемов реализации ФГОС ДО привел нас к использованию технологии «Виммельбух». Адаптируя данную технологию, возникла идея создания авторского пособия «ЛОГОкубик», мы упростили картинки, задействовали зрительные и слуховые анализаторы, подготовили четкие инструкции и формулировки.

Пособие «ЛОГОкубик» предназначено для детей старшего дошкольного возраста с тяжелыми нарушениями речи (ТНР). Оно представляет собой кубик из фанеры, грани которого разбираются, раскладываются на плоскости, образуя единую картинку. На каждой грани кубика находится яркое и привлекающее внимание изображение насекомых, по 12 насекомых на каждой грани. К кубику прилагаются предметные картинки, разрезные картинки, карточки-звездочки, разноцветные карточки с заданиями, схемы предложений и «Волшебный мешочек» с фишками. Дети собирают и разбирают «ЛОГОкубик», выполняя при этом упражнения на развитие грамматического строя речи, словарного запаса, связной речи, зрительного восприятия, памяти, внимания, мелкой моторики.

Педагоги специально организовали игровую деятельность с учетом своеобразия психической деятельности воспитанников и их возможностей, опираясь на более сильные стороны развития детей с ТНР.

«ЛОГОкубик» может быть использован в работе педагогами любых образовательных учреждений.

Проведение дидактических игр по грамматическому строю речи с детьми с ТНР требует многократного повторения, именно поэтому в данную деятельность вовлечены не только учителя-логопеды и воспитатели, но и все специалисты (см. таблицу 1).

Учитель-логопед на подгрупповых и индивидуальных занятиях представляет данное пособие, учит воспитанников играть с ним.

Затем воспитатель включается в процесс игры с «ЛОГОкубиком» на занятиях, во время логопедических пятиминуток, режимных моментов, а также направляет игру во время свободной деятельности детей. При этом отбор детей на логопедические пятиминутки ведется с учетом проведенной диагностики уровня развития грамматического строя речи детей с ТНР.

Параллельно с воспитателем педагог-психолог использует пособие на своих занятиях.

Затем в работу включаются инструктор по физической культуре и музыкальный руководитель, используя «ЛОГОкубик» в своей образовательной деятельности.

Таблица 1

Этапы	Специалисты	Цикл	Действия ребенка	Результат
I.	Учитель-логопед в образовательной деятельности и режимных моментах	I тур		
		1. «Припомни»	Припоминает, отвечает на вопрос, находит предметы	Развитие словарного запаса, зрительного восприятия, памяти
		2. «Один – много»	Называет предметы	Изменение существительных по числам

		3. «Сосчитай»	Считает предметы	Согласование числительных с существительными в роде и падеже
		4. «Жадина»	Отвечают на вопрос	Согласование местоимений с существительными в роде и числе
		5. «Назови ласково»	Называет предметы	Образование уменьшительно-ласкательных форм существительных
		6. «Расскажи, кто где находится?»	Отвечает на вопрос	Понимание и употребление предлогов
		II тур		
		1. «Кого не стало?»	Запоминает предметы, отвечает на вопрос	Развитие зрительного восприятия, памяти, мелкой моторики
		2. «Раскрась часть тела»	Раскрашивает, отвечает на вопрос	Согласование прилагательных с существительными в роде и падеже, мелкой моторики
		3. «Составь из частей целое»	Собирает картинку, отвечает на вопрос	Согласование числительных с существительными в роде и падеже, развитие мелкой моторики, зрительного восприятия
		4. «Расскажи, кто что делает?»	Рассматривает картинку, отвечает на вопрос	Образование приставочных глаголов, мелкой моторики
		5. «Составь предложение»	Составляет предложение по схеме	Развитие связной речи, употребление предлогов, мелкой моторики
II.	Воспитатель в образовательной деятельности и режимных моментах.	I тур		
		1. «Припомни»	Припоминает, отвечает на вопрос, находит предметы	Развитие словарного запаса, зрительного восприятия, памяти
		2. «Один – много»	Называет предметы	Изменение существительных по числам
		3. «Сосчитай»	Считает предметы	Согласование числительных с существительными в роде и падеже
		4. «Жадина»	Отвечают на вопрос	Согласование местоимений с существительными в роде и числе
		5. «Назови ласково»	Называет предметы	Образование уменьшительно-ласкательных форм существительных
		6. «Расскажи, кто где находится?»	Отвечает на вопрос	Понимание и употребление предлогов

		II тур		
		1. «Кого не стало?»	Запоминает предметы, отвечает на вопрос	Развитие зрительного восприятия, памяти, мелкой моторики
		2. «Раскрась часть тела»	Раскрашивает, отвечает на вопрос	Согласование прилагательных с существительными в роде и падеже, мелкой моторики
		3. «Составь из частей целое»	Собирает картинку, отвечают на вопрос	Согласование числительных с существительными в роде и падеже, развитие мелкой моторики, зрительного восприятия
		4. «Расскажи, кто что делает?»	Рассматривает картинку, отвечает на вопрос	Образование приставочных глаголов, мелкой моторики
		5. «Составь предложение»	Составляет предложение по схеме	Развитие связной речи, употребление предлогов, мелкой моторики
		6. «Составь задачу, используя картинку»	Составляет задачу, используя грани кубика	Формирование элементарных математических представлений
<b>III.</b>	Психолог в образовательной деятельности	1. «Припомни»	Припоминает, отвечает на вопрос	Развитие зрительного восприятия, памяти
		2. «Кого не стало?»	Запоминает предметы, отвечает на вопрос	Развитие зрительного восприятия, памяти, мелкой моторики
		3. «Цветные насекомые»	Находит предметы, отвечает на вопросы	Развитие зрительного восприятия, связной речи
	Инструктор по физической культуре в образовательной деятельности	1. «Жилище насекомых»	Выбирает картинку, бежит к нужной грани кубика	Развитие быстроты, внимания, ловкости, умения ориентироваться в пространстве
		2. «Движения насекомых»	Имитирует движения насекомых	Развитие координации движений, выносливости, внимания
	Музыкальный руководитель в образовательной деятельности	1. «Насекомые на поляне»	Слушает музыку, находит изображения на картинке	Развитие звуковысотного слуха
		2. «Кто на полянке живет?»	Слушает музыку, имитирует движения насекомых	Различия тембровой окраски
		3. «Картинки и названия»	Произносит слова, пропевает слова, отхлопывает ритм	Развитие чувства ритма

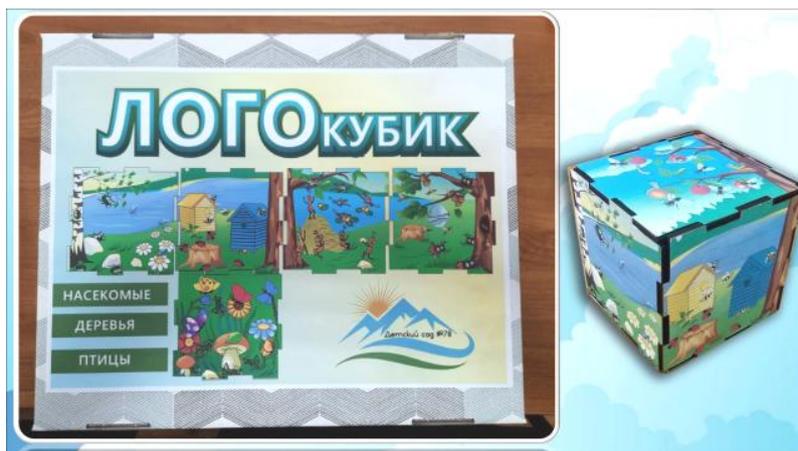


Рис. 1. Дидактическая игра с предметами «ЛОГОкубик»



Рис. 2. «ЛОГОкубик» «Насекомые»



Рис. 3. Карточки для дидактической игры с предметами «ЛОГОкубик»

### Методические рекомендации к пособию «ЛОГОкубик»

1. **Цель игры** – развитие грамматического строя речи.

2. **Дидактические задачи:** коррекционно-образовательные: образовывать уменьшительно-ласкательные формы существительных, существительные, обозначающие детенышей животных, притяжательные прилагательные, согласовывать числительные с существительными в роде и падеже, понимать и употреблять предлоги и т. д. (задачи могут варьироваться в зависимости от используемых игр); **коррекционно-развивающие:** развивать монологическую и диалогическую речь, коммуникативные навыки, внимание, память, зрительное восприятие, мелкую моторику; **воспитательные:** воспитывать чувство коллективизма, уважения друг к другу.

3. **Игровая задача** каждого игрока в первом туре – первым получить максимально допустимое количество призовых карточек-звездочек (в зависимости от количества циклов), во втором туре – первым собирать грани кубика.

4. **Игровое действие:** находить картинки, отвечать на вопросы, выполнять задания, набирать карточки – звездочки, собирать грани кубика.

5. **Игровые правила:** игра рассчитана на 1–6 участников и предназначена для детей с ТНР в возрасте от 5 до 7 лет (см. рисунок 1). Играть можно дома и в детском саду (на занятиях и в свободной деятельности). Участие взрослого обязательно. Взрослый читает задание с карточки, ребенок ищет ответ на картинке, отвечает, выполняет задания. В первом туре взрослый дает за правильный ответ карточку-звездочку, если ответ неверный, то взрослый не дает карточку-

звездочку. Во втором туре победители собирают грани кубика. Победитель выявляется с помощью «Волшебного мешочка» и фишки с изображением кубика.

**6. Оборудование:** кубик (см. рисунок 2), на гранях которого изображено 12 насекомых (по два наименования на каждой грани), 6 предметных картинок с насекомыми, разрезные картинки, на которых изображены грани кубика, картинки насекомых с недостающей частью (см. рисунок 3), карточки-звездочки, фломастеры, карточки с заданиями разных цветов, карточки с 12 схемами предложений, «Волшебный мешочек», фишки.

**7. Ход игры** предполагает несколько циклов, каждый цикл – это игровое упражнение на заданную тему.

**8. Результат игры I тура:** для 1 участника – игра продолжается до тех пор, пока количество призовых или штрафных очков не станет равно максимально допустимому значению (зависит от количества циклов). В первом случае ребенок выиграл, во втором – проиграл; для 2–6 участников – как только один из игроков наберет максимально допустимое количество призовых звездочек (зависит от количества циклов), он становится победителем. Игра продолжается, пока ее не закончит предпоследний игрок. **Результат игры, II тура:** дети собирают кубик.

**Ход игры.**

**I тур. Цикл 1 «Припомни»**

На столе на плоскости разложены грани кубика (см. рисунок 2). Каждый ребенок выбирает одну грань кубика.

Взрослый: Припомни, кто у тебя на грани? (карточка розового цвета).

Дети припоминают насекомых. Взрослый раздает карточки-звездочки.

Взрослый: Выбери насекомое, с которым ты будешь играть сегодня (карточка розового цвета).

Дети выбирают одно насекомое из двух на картинке.

**Цикл 2 «Один – много»**

Взрослый: Я называю один предмет, а ты – много (карточка голубого цвета).

Дети отвечают по одному. Взрослый раздает карточки-звездочки.

**Цикл 3 «Сосчитай»**

Взрослый: Сосчитай всех насекомых, которых ты видишь на картинке (карточка белого цвета).

Дети отвечают по одному (порядковый счет). Взрослый раздает карточки-звездочки.

**Цикл 4 «Жадина»**

Взрослый: Посмотрите на свои картинки. О ком можно сказать мой? моя? мои? (карточка желтого цвета).

Дети отвечают по одному. Взрослый раздает карточки-звездочки.

**Цикл 5 «Назови ласково»**

Взрослый: Я назову насекомое, а ты назови насекомое ласково (карточка зеленого цвета).

Дети отвечают по одному. Взрослый раздает карточки-звездочки.

**Цикл 6 «Расскажи, кто где находится?»**

Взрослый: Расскажи, кто где находится? (карточка оранжевого цвета).

Дети отвечают по одному. Взрослый раздает карточки-звездочки, подводит итоги игры.

**II тур. Цикл 1 «Кого не стало?»**

На столе на плоскости разложены грани кубика и 6 картинок с изображением насекомых. Взрослый: Посмотрите на картинки и постарайтесь их запомнить. Закройте глаза (взрослый убирает одну картинку), откройте глаза, кого не стало? (карточка розового цвета).

Взрослый выявляет победителя с помощью «Волшебного мешочка». Ребенок начинает собирать две первых грани кубика.

**Цикл 2 «Дорисуй то, чего не хватает»**

Взрослый раздает каждому ребенку картинку с недостающей частью.

Взрослый: Дорисуй часть насекомого на вашей картинке (карточка голубого цвета).

Дети дорисовывают недостающие части насекомого.

Взрослый: Что ты дорисовал (карточка голубого цвета)?

Дети отвечают по одному. Взрослый выявляет победителя с помощью «Волшебного мешочка». Ребенок собирает третью грань.

**Цикл 3 «Составь из частей целое»**

Взрослый раздает каждому ребенку разрезные картинки (изображения граней кубика).

Взрослый: Собери картинку (карточка белого цвета).

Дети собирают. На столе остаются собранные картинки с изображением граней кубика. Ребенок, который первый сложил картинку правильно, собирает четвертую грань кубика.

Взрослый: Посчитай насекомых (карточка белого цвета)?

Дети считают по одному (порядковый счет). Взрослый выявляет победителя с помощью «Волшебного мешочка». Ребенок собирает пятую грань.

**Цикл 4 «Составь предложение»**

Взрослый раздает каждому ребенку схему предложения с предлогом.

Взрослый: Придумай предложение по данной схеме (карточка зеленого цвета).

Дети отвечают по одному. Взрослый выявляет победителя с помощью «Волшебного мешочка». Ребенок собирает шестую грань.

*Литература*

1. Александрова Т. В. Практические задания по формированию грамматического строя у дошкольников: пособие для логопедов и воспитателей. – СПб.: Детство-Пресс, 2007. – 48 с.
2. Арушанова А. Г. Формирование грамматического строя речи: речь и речевое общение детей: методическое пособие для воспитателей. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Мозаика-Синтез, 2008. – 322 с.
3. Бородич А. М. Методика развития речи детей. – М.: Просвещение, 2008. – 231 с.
4. Кругликов В. Н. Учебный игровой комплекс / В. Н. Кругликов, В. Р. Кривов. – М.: Просвещение, 2015. – 512 с.
5. Филичева Т. Б. Особенности формирования речи у детей дошкольного возраста. – М., 2009. – 211 с.