

***ДИДАКТИЧЕСКИЕ И
СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ С
ЛЕГО В ПРЕОДОЛЕНИИ РЕЧЕВЫХ
НАРУШЕНИЙ У ДОШКОЛЬНИКОВ***

Басабикова Татьяна Витальевна

План-схема презентации

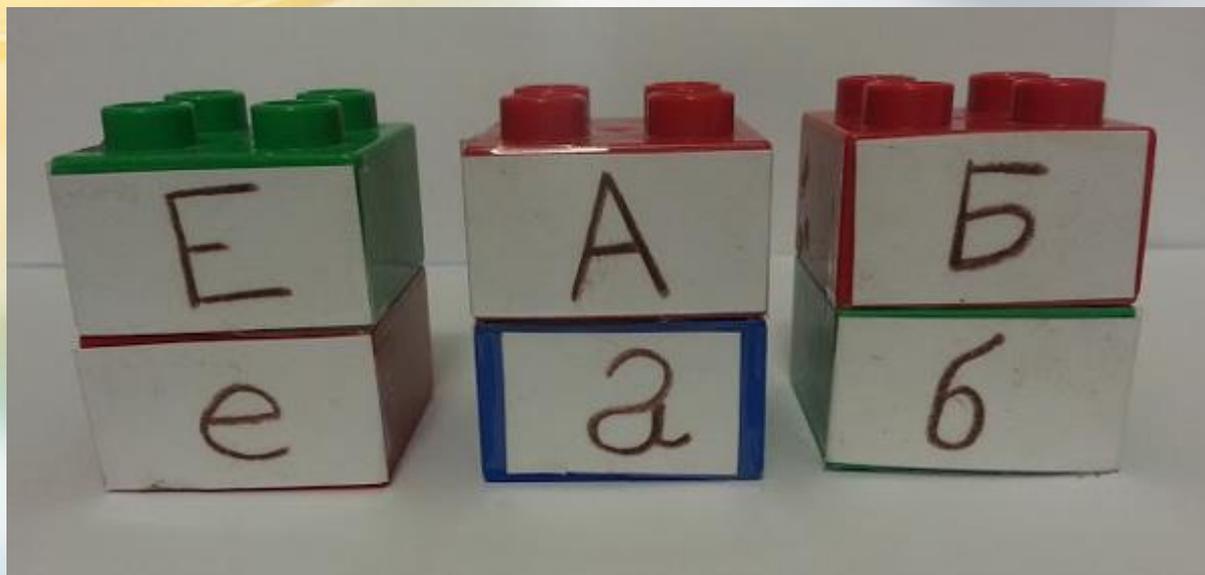


ЛЕГО В ЯЗЫКОВОМ АНАЛИЗЕ

- Используя человечков или брусочки LEGO можно использовать для традиционного звуко - слогового анализа и синтеза слов
- Для анализа предложений

ИГРЫ С БУКВАМИ

Известно, что некоторые буквы имеют разные начертания, например у буквы «А» целых три образа. Иногда дети запоминают большую букву, но забывают маленькую. Нарисуйте несколько проблемных букв: на одном кубике большую, на другом маленькую, и пусть ребенок находит их, и строит двухэтажные башенки: большая буква + маленькая буква.



НАЙДЕМ ЗВУК, ПОДБЕРЕМ БУКВУ

На одних кубиках картинки, на других – буквы. Надо подобрать к кубику с картинкой кубик с буквой так, чтобы соответствующий звук был в слове, или слово начиналось на этот звук, или слово заканчивалось на этот звук.



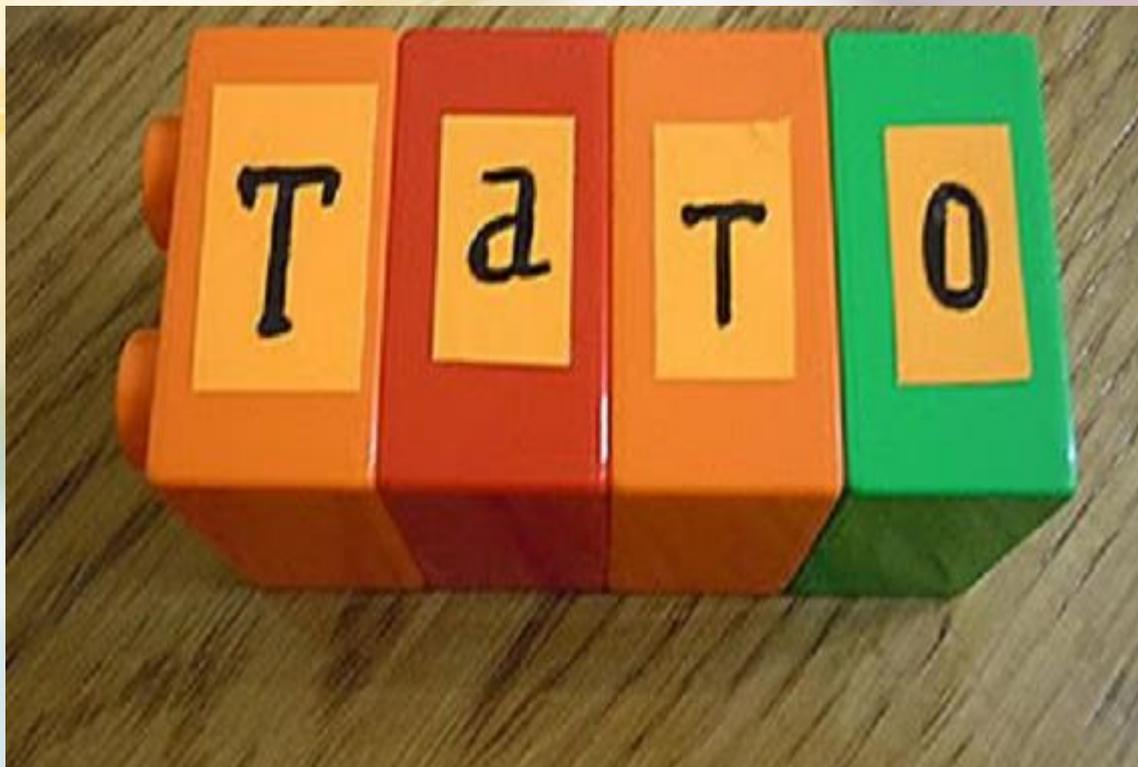
ВЫДЕЛИМ ПЕРВЫЙ ЗВУК В СЛОВЕ, НАЙДЕМ БУКВУ

Строим домики, а на крышу ставим кубик с буквой. На домике с буквой «К» живет КОТ, на домике с буквой «Р» живет РАК. Ориентируемся на те игрушки, которые мы можем сделать из деталей вместе с детьми или уже есть у нас, и которые поместятся в LEGO-домик



ЧИТАЕМ

Кубики LEGO можно использовать как обычные деревянные кубики с буквами. Написать склады на кубиках, тянуть их наугад и читать получившуюся белиберду. Можно и нужно хохотать вместе с детьми над тем, что вышло! А можно выкладывать для чтения настоящие слова.



-
- Буквы можно катать на машинах, строить дома только из гласных или согласных,
 - угощать зверей блюдами, начинающимися на определенную букву
 - составлять слова из этих букв.

Пересказ по опорным картинкам

- Картинки известных сказок «Красная шапочка», «Репка», «Колобок» наклеить на кубики LEGO, предложить ребенку расположить их в правильной последовательности. Пересказать сказки по картинкам, используя фигурки сказочных героев, сделанных из деталей LEGO



Сказка по подсказкам

Возьмите 10 кубиков и на каждую грань, кроме верхней и нижней, приклейте простое изображение (картинки взять в интернете) – цветок, домик, дерево, паровозик и так далее.

Теперь по очереди тянем кубики из мешочка, прикрепляем наверх башенки и продолжаем рассказ так, чтобы в нем появился предмет, изображенный на кубике. Например, вот начало нашего рассказа:

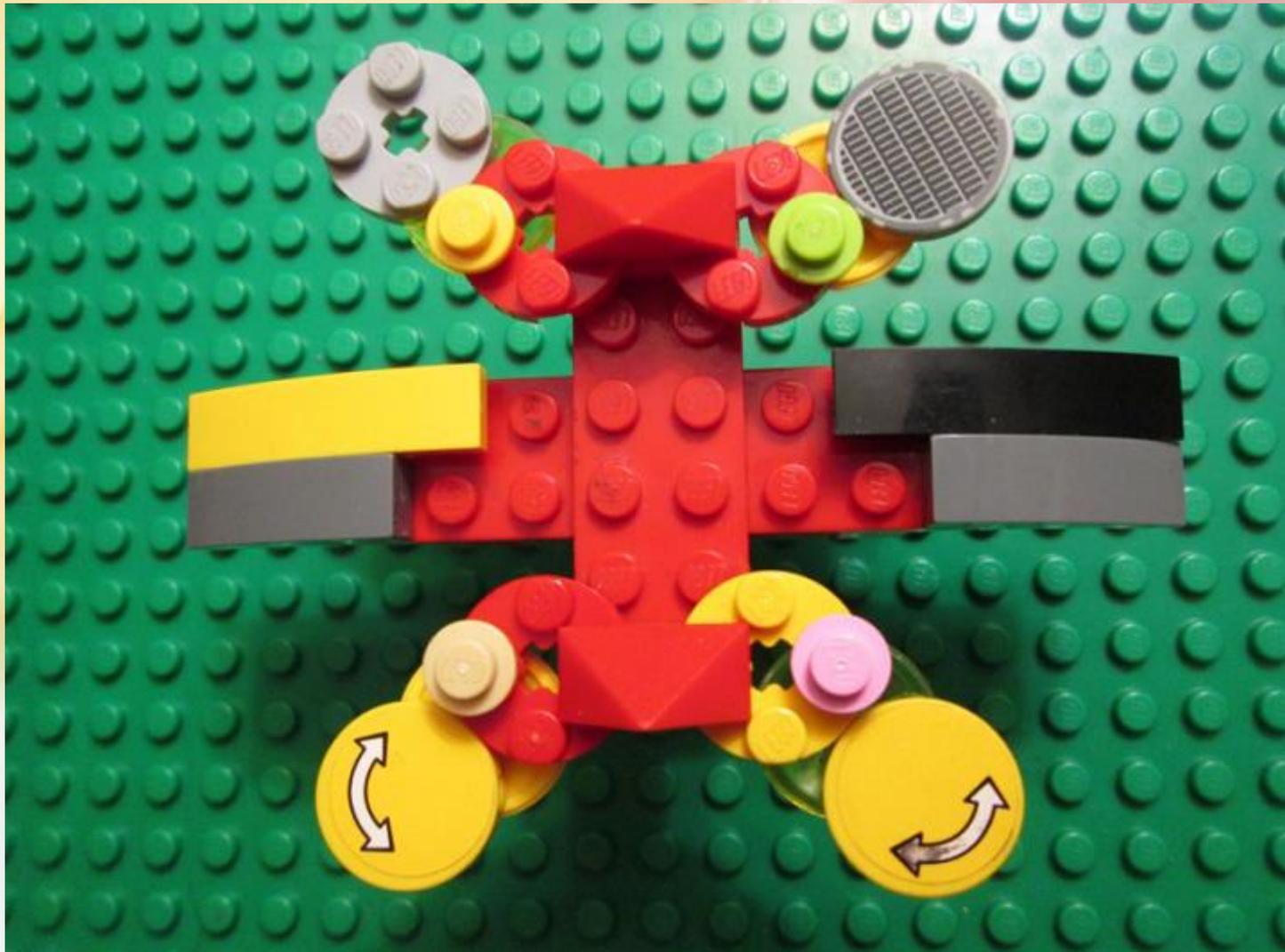
«В одном поезде дальнего Следования жил старинный чайник. Однажды мама, папа и мальчик Глеб ехали в гости к бабушке. Оказалось, что едут они в поезде. Там на столе стоял этот старинный чайник. Чайник был таким старым, что из него еще пил чай настоящий царь...»



ТЫ-ВОЛШЕБНИК

- Придумать и сделать из LEGO волшебное животное\машину\растение
- С заданным звуком придумать название своей чудо-машины или чудо-растения. Например, «гунборжа» или «шомялка».
- Написать разные слоги на кубиках LEGO, вытягивать их наугад и крепить на пластину. А затем прочитав то, что вышло – это и будет название волшебной машины.

ГУНБОРЖА



**ОТ ЗАГАДКИ К РАССКАЗУ ПО РОЛЯМ
ОТГАДАЙТЕ, КАКАЯ ЭТО СКАЗКА?**



Конечно КОЛОБОК

*Правильно говори звуки Л и Л**

ЦВЕТИК – СЕМИЦВЕТИК

ПРАВИЛЬНО ГОВОРИ ЗВУКИ С И Ц

- **Загадки загадывают сами дети или педагог после прочтения сказки**
- **Какой цвет у лепестков?**
- **Посчитаем лепестки**
- **Отрывая лепестки, споем песенку**
- **Расскажем сказку по ролям**

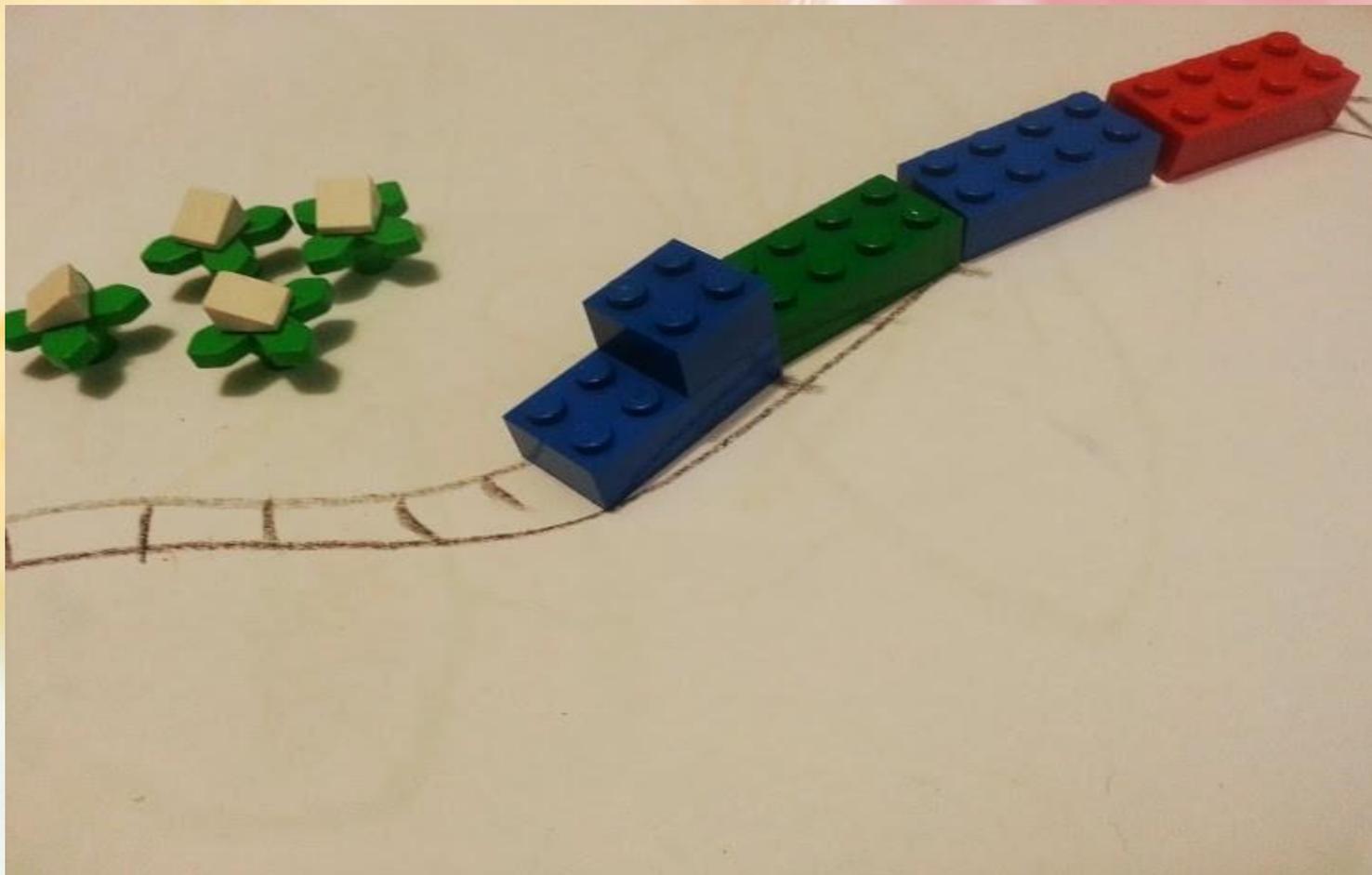


ВОЛК И СЕМЕРО КОЗЛЯТ

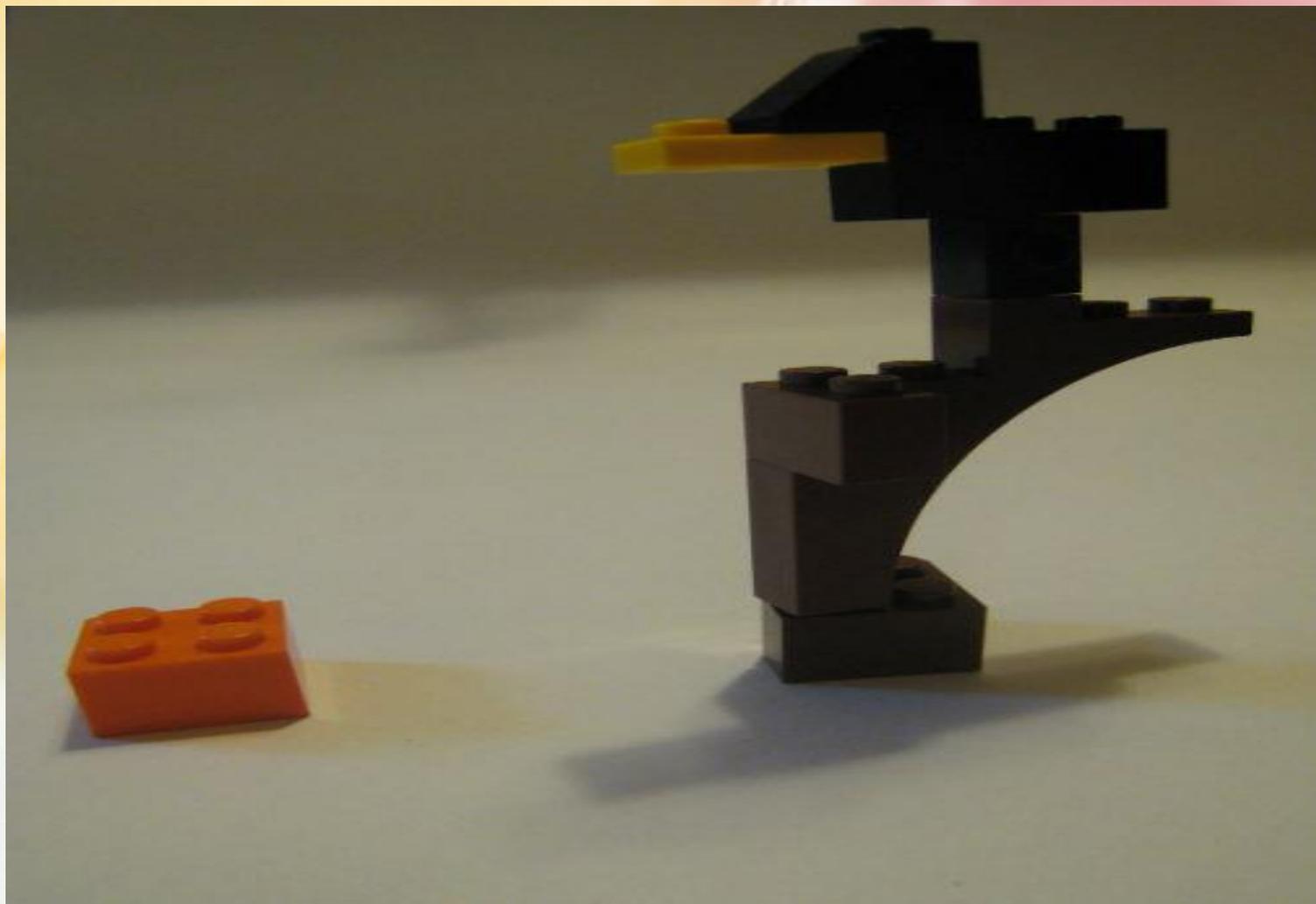


ПАРОВОЗИК ИЗ РОМАШКОВО

ПРАВИЛЬНО ГОВОРИМ ЗВУК Р



ВОРОНА И ЛИСИЦА

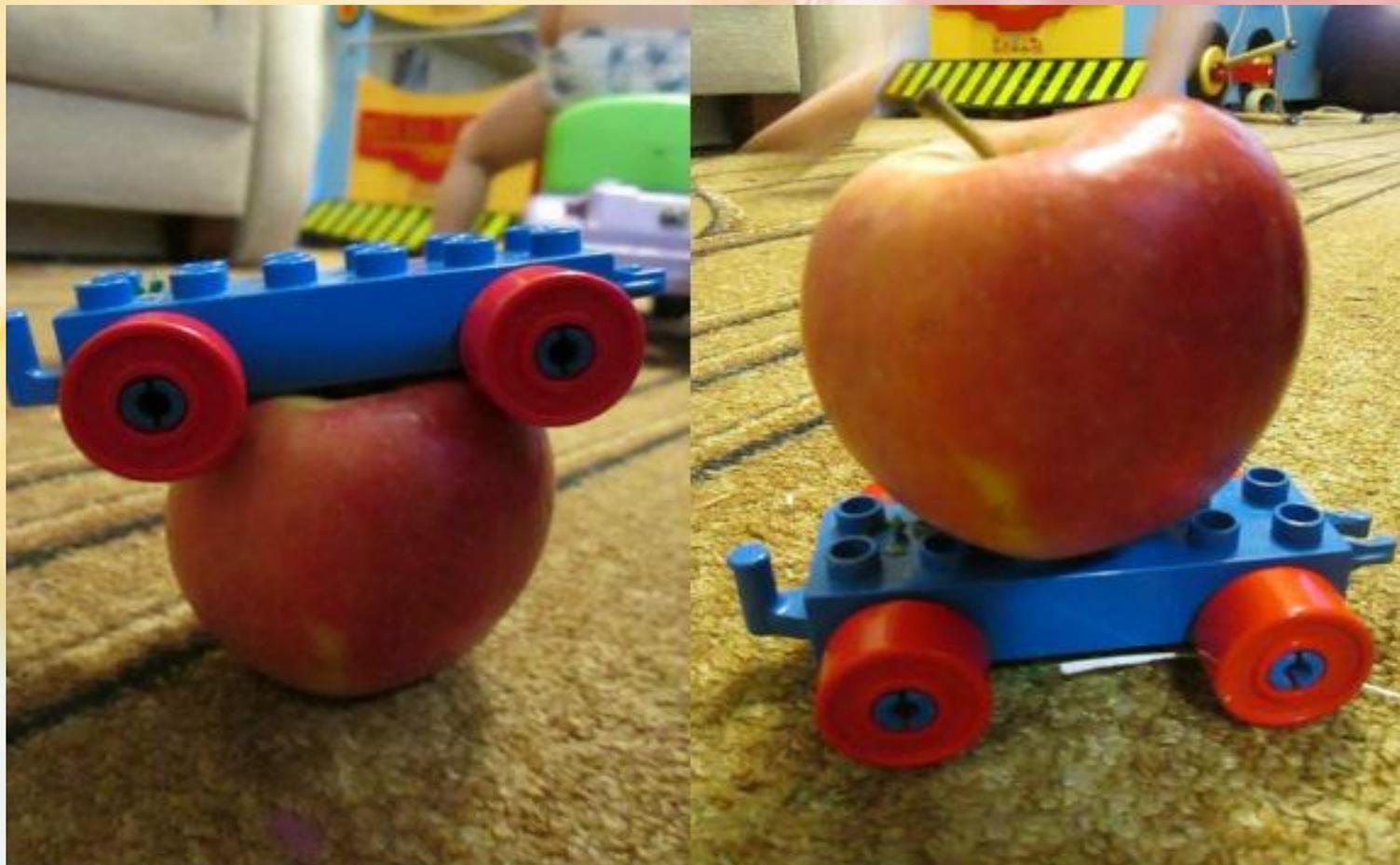


СКАЖИ НАОБОРОТ

ПРАВИЛЬНО ГОВОРИ ЗАДАННЫЙ ЗВУК

- Скажи наоборот. Говорим фразу «Сосна сидит на сове», ребенок строит «фразу наоборот».
- Человек в поезде -> поезд в человеке. Машина около дерева-> дерево около машины. Салат на столе -> стол на салате. Красный кубик на синем -> синий кубик на красном
- После каждой фразы со смехом обсуждаем, что получилось, когда переставили наоборот. Получился ли реальный вариант или полная чушь. Можно пофантазировать и представить, что бы было, если бы действительно можно было поставить стол на тарелку салата.
- Некоторые дети не могут осознать подобные лексико-грамматические конструкции, ЛЕГО становится необходимым наглядным материалом, который всегда под рукой.

ЯБЛОКИ ВЕЗУТ ПОЕЗД



КОЗА, КАПУСТА И ВОЛК

- Изготовим из деталей LEGO действующих лиц нашей игры. На другой берег на корабле надо перевезти волка, козу и капусту так, чтобы все были целы.
- Рассуждаем вместе. Вот на берегу сидит коза, волк, человек и лежит капуста. Кораблем может управлять только человек, значит, его берем обязательно.
- Если взять капусту, на берегу останутся волк и коза, так можно? **«Нет. А если взять волка, то коза съест капусту».**
- Надо перевозить козу первой. Отвозим и плывем назад. Следующим берем волка. На том берегу замешательство, волка нельзя оставить с козой. Думаем.
- Если оставить нельзя, то можно увезти козу назад. Пробуем. Оставляем козу, где взяли, и берем капусту. Привозим капусту и оставляем ее с волком. Потом возвращаемся за козой. Пока возим туда–сюда, много и правильно говорим. **«Ура! Перевезли!»**

Два равных ряда

1) Зайцы и морковки

- Выкладываем два ряда предметов – один напротив другого (длинные серые блоки LEGO – зайцы, короткие красные – морковки). Визуально видно, что количество предметов равно.
- На полянку выскочили зайцы – много зайцев! Давай их пересчитаем – один, два, три, четыре, пять, шесть.... Каждый заяц хочет морковку, давай дадим каждому по морковке! Приговариваем: тебе морковка. Тебе морковка, тебе морковка.... На поляне шесть зайцев (*можно еще раз пересчитать*), а сколько же морковок?
- Часто дети, которые умеют считать, сразу же начинают пересчитывать. Тут можно согласиться с ребенком и тоже пересчитать. В конце обязательно сказать: «**Шесть зайцев и шесть морковок!**». Ребенок заметит однажды, что можно не считать вторую группу предметов.

ВАЖЕН НЕ СТОЛЬКО СЧЕТ, СКОЛЬКО УМЕНИЕ РАЗМЫШЛЯТЬ И АНАЛИЗИРОВАТЬ

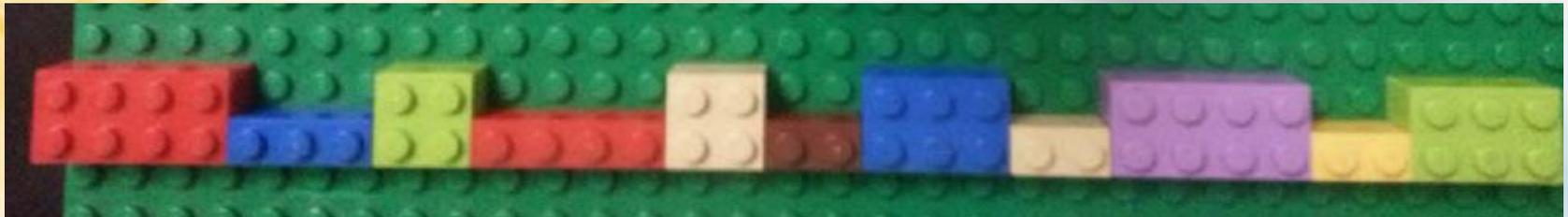
- ***2) Водители, машины и яблоки***
- ***Правильно говорим звуки Л и Л****
- На парковке шесть машин, в каждую машину село по одному водителю, сколько всего водителей?
- Потом водители пришли в кафе и каждый съел по одному яблоку, сколько всего было яблок?
- Маленькие красные блоки LEGO - яблоки мы раздадим водителям, а потом, когда их съедят, мы яблоки уберем, а дяди опять сядут в машины. Известно только то, что было 6 водителей, и они съели по одному яблоку. Сколько было яблок?

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ

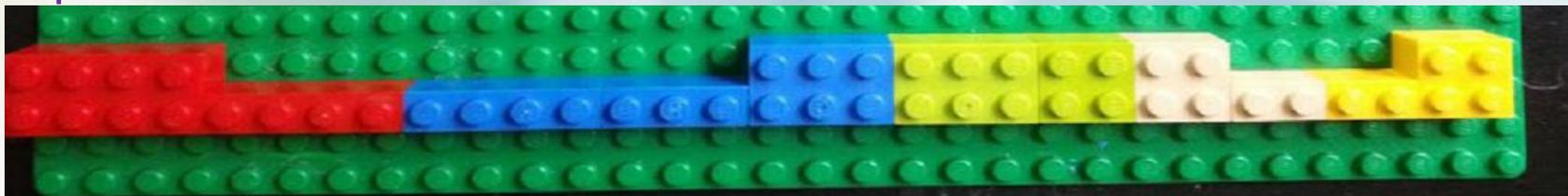
- Класть кубики по заданию перед, за, после
- Для игры подойдут и крупные, и мелкие кирпичики. Вы даете задание, а ребенок старается выложить кубики в соответствии с ним.
- Например, «красный перед синим, синий между красным и желтым, зеленый не за желтым, но после красного». Задания можно давать поочередно, то есть каждое новое может делать неверным предыдущее или же задавать сразу 2-3 условия, на основе которых надо выложить последовательности.

Геометрическое домино

Вам надо отобрать толстые и тонкие кубики трех цветов, трех различных форм. А теперь выкладываем кубики, но главное условие: каждый следующий должен изменять всего одно свойство предыдущего – цвет (а форма и толщина остаются теми же), размер (а цвет и форма не меняются) и так далее.



Второй вариант этой игры: стараться изменить два, а потом и все три свойства



ИЗМЕРЕНИЯ

С помощью кубиков легко понять принцип измерения, если отобрать много кубиков одинакового размера. В кубиках можно измерять длину игрушечной машины или поезда, рост игрушек, высоту домика, длину железной дороги и так далее.

Например, длина машинки – 2 кубика, длина поезда – 10 кубиков, длина автобуса – 4 кубика. Результаты измерений можно просто проговаривать, а можно записывать, заодно и в написании цифр тренироваться.

Можно давать ребенку задания. Например, *строители желают узнать, проедет ли поезд под мостом, измерь высоту поезда и моста и сравни.*



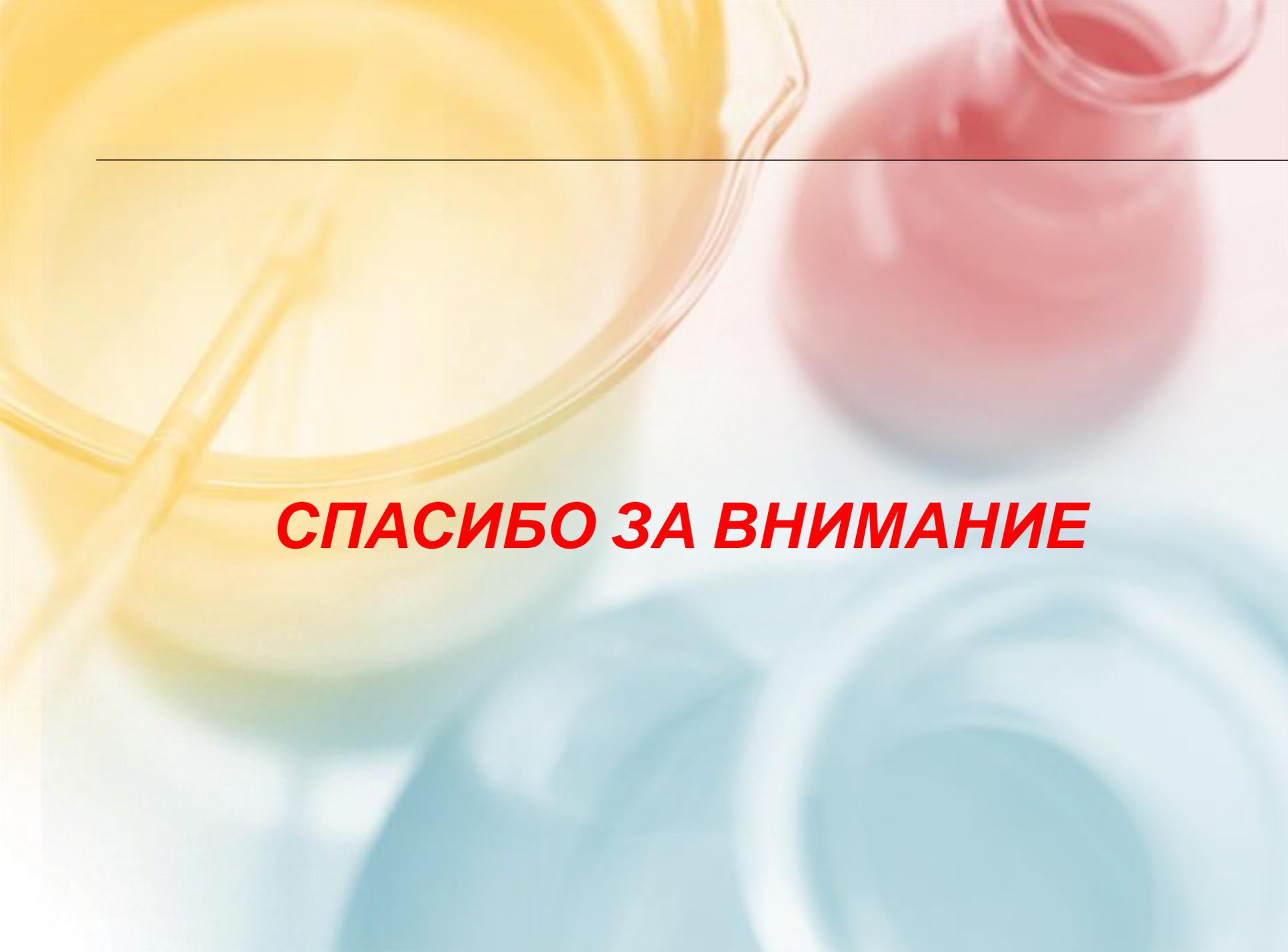
***Как не превратить
LEGO в скучное дидактическое пособие,
а использовать его возможности
максимально разумно***

Нужно:

- играть по сюжету;
- не настаивать на выполнении задания;
- всегда быть готовым пожертвовать элементом развития во имя игры;
- вносить в игру интригующие и разные интересные ситуации;
- педагогу получать удовольствие здесь и сейчас от конструирования, общения с детьми, успеха

ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ РЕСУРСЫ:

- Татьяна Лусс. Формирование навыков конструктивно-игровой деятельности у детей с помощью ЛЕГО
- Ксения Несютина. LEGO-мастерская у вас дома.

A background image featuring laboratory glassware. On the left, a large beaker contains a yellow liquid with a glass rod. On the right, a round-bottom flask contains a red liquid. In the foreground, several blue petri dishes are visible, though they are out of focus. A thin black horizontal line is positioned near the top of the image.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ