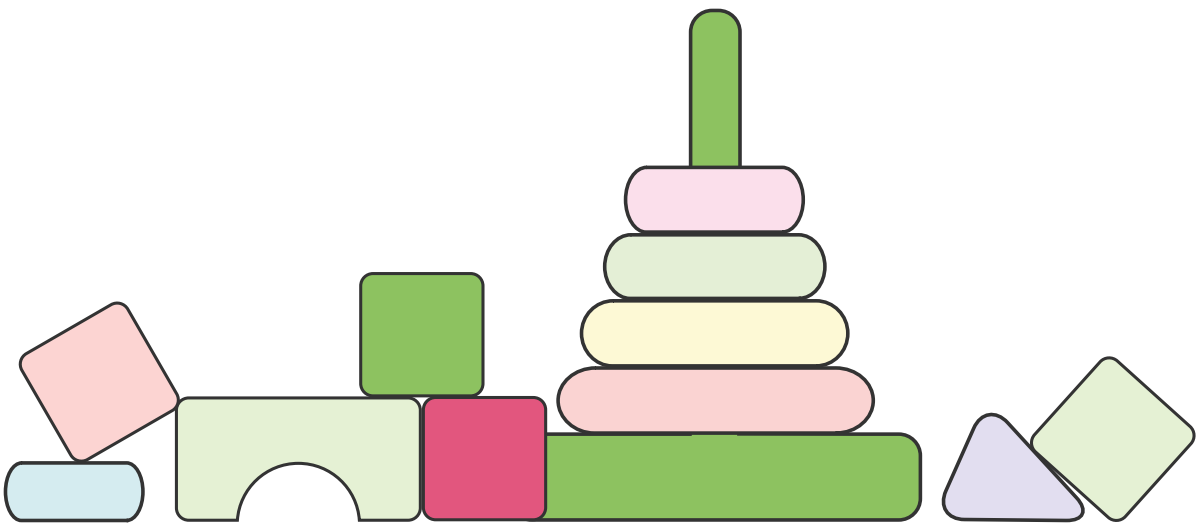
ДОМ УЧИТЕЛЯ
Екатеринбург

2026

МЕТОДИЧЕСКИЙ СБОРНИК

Опыт работы пилотных площадок Городской лаборатории «Речевое развитие воспитанников дошкольной образовательной организации»



Введение

Речевое развитие дошкольников — фундамент социализации и будущего обучения ребенка. В соответствии с требованиями ФГОС ДО и ФОП ДО, дошкольная педагогика нацелена на активный поиск и применение вариативных речевых методик.

Настоящий методический сборник обобщает инновационный опыт работы пилотных площадок Городской лаборатории «Речевое развитие воспитанников дошкольной образовательной организации» (г. Екатеринбург) за 2025-2026 год. В материалах выпуска представлены современные педагогические подходы: от раннего речевого развития детей до комплексной подготовки старших дошкольников к обучению грамоте, внедрение ТРИЗ-технологий и методов системного мышления, интеграцию речевой и детской исследовательской деятельности, создание дидактических интерактивных пособий, использование логопедических игровых методик, а также алгоритмы ранней профориентации и приобщения к традиционной культуре.

Сборник материалов адресован воспитателям ДОО, учителям-логопедам, педагогам-психологам, старшим воспитателям, методистам и руководителям дошкольных организаций, а также всем специалистам, занимающимся вопросами формирования развивающей речевой среды.

Все представленные материалы прошли практическую апробацию в условиях образовательного процесса дошкольных образовательных организаций, пилотных площадок Городской лаборатории «Речевое развитие воспитанников дошкольной образовательной организации».

Содержание

Буднева Е. С.
Методический конспект занятия для педагогов ДОУ. Речевое развитие с применением ИКТ: играем, думаем, рассказываем 4

Гноевая К. А. Корягина Л. Н.
Техническое творчество, как средство развития речевых компонентов и подготовки детей старшего дошкольного возраста к обучению грамоте 15

Назарова О. В. Рогова Г. М
От сказки к красивой речи: развитие связной речи детей 3–4 лет через игровые приёмы, мнемокубики и инсценировки 23

Сабирова Е. С., Буравцева И. Г.
Авторское дидактическое пособие по развитию графомоторных навыков «Путешествие по линиям: первые шаги к письму» 29

Савина Ю.С., Зайцева Н. И.
Профессии на ладошке: развитие речевого творчества дошкольников через ассоциативно-синектическую технологию 38

Слободчикова А. Н. Щадилова Д. А.
От ИИ к речи: практический опыт применения педагогами ДОО искусственного интеллекта для решения задач по речевому развитию дошкольников 45

Приложение 1. Методическая разработка. Альбом мнемотаблиц «Рассказы в картинках» (от ИИ-иллюстрации к ручной схеме и «оживлению») 53

Приложение 2. Рисование гуашью по мнемотаблице «Весна в деревне» для старшей группы (дети 5-6 лет) 55

Приложение 3. Открытое занятие «Секретные значки — рисуем под диктовку» (для детей 5-6 лет по обучению мнемо-символов под диктовку) 57

Фоминых Е. Н.
Игра-конкурс «Платок для матрёшки» 60



МБДОУ - детский сад комбинированного вида № 102,
Екатеринбург, Россия, mdou102@eduekb.ru

МЕТОДИЧЕСКИЙ КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ ДОУ*. РЕЧЕВОЕ РАЗВИТИЕ С ПРИМЕНЕНИЕМ ИКТ: ИГРАЕМ, ДУМАЕМ, РАССКАЗЫВАЕМ

Буднева Елена Сергеевна, старший воспитатель

Конспект представляет модель организации образовательной деятельности по речевому развитию детей старшей группы с применением информационно-коммуникационных технологий (ИКТ). Занятие построено как комплексное: одновременно развиваются словарь, грамматический строй, связная речь и фонематические процессы. Задания реализованы как интерактивные действия — перетаскивание объектов, выбор вариантов, озвучивание кадров, — что стимулирует речевую активность ребёнка.

В разработку встроены: резервный вариант без ИКТ, интеграция в режимные моменты, единый алгоритм взаимодействия с учителем-логопедом, контрольный чек-лист по СанПиН и безопасности.

* разработан старшим воспитателем для проведения воспитателями в старшей группе

Данная работа по развитию связной речи посредством ИКТ была апробирована в старшей группе. По результатам итоговой диагностики доля детей с нормой речевого развития выросла с 8 % до 43 %, а доля детей с трудностями снизилась с 35 % до 12 %. Дети стали самостоятельно формулировать полные ответы, строить повествовательные предложения, словарь пополнился синонимами, антонимами и прилагательными.

Возрастная группа: старшая (5–6 лет)
Продолжительность: 25 минут (с учётом паузы)

Цель и задачи

Цель: комплексное развитие речи детей через интерактивные задания с применением ИКТ (интерактивная доска, аудио).

Образовательные задачи: активизировать употребление прилагательных, синонимов, предложных конструкций; тренировать согласование прилагательных с существительными, употребление предлогов «на», «под», «за», «перед»; учить строить полные предложения, составлять мини-рассказ по серии картинок.

Развивающие задачи: развивать фонематический слух: умение выделять звук [ш] в начале, середине, конце слова; развивать зрительное и слуховое внимание, речевую активность.

Воспитательные задачи: формировать интерес к занятиям по развитию речи, умение взаимодействовать в коллективе.

Оборудование и ИКТ: интерактивная доска; презентация (3–5 слайдов: «Слово дня», подбор признаков, «стоп-кадр» / серия картинок); Аудиофайл (1 минута: короткий рассказ про щенка Шарика (слова со звуком [ш])); карточки с изображениями предметов (шапка, шуба, мышь, машина и др.) для индивидуальной работы; фишки/магниты для интерактивной доски.

Предварительная работа

Согласование с учителем-логопедом. Перед разработкой занятия я обратилась к учителю-логопеду нашего дошкольного образовательного учреждения Е. Н. Фоминых, чтобы уточнить, какие звуки и грамматические формы сейчас в работе у детей старшей группы № 3. Логопед отметила, что звук [ш] у четверых детей находится в стадии автоматизации (в середине и конце слова даётся с трудом), у двоих — в стадии дифференциации со звуком [с]. Приоритетны также предложно-падежные конструкции с предлогами «на», «под», «за»,

«перед». Все формулировки заданий, речевые образцы и опорные слова, которые использованы в презентации, согласованы с логопедом — они совпадают с теми, что дети слышат на индивидуальных занятиях. Это сделано специально, чтобы не возникало путаницы, и ребёнок получал единый речевой режим.

Подготовка слайдов. При оформлении презентации старалась свести текст к минимуму: крупные изображения, минимум надписей, простые интерактивные элементы (перетаскивание, выбор). Шрифт — без засечек, размер не менее 24 пт, контраст с фоном достаточный.

Подбор речевого материала. Все слова и фразы проверены на доступность - слова со звуком [ш] подобраны из активного словаря детей 5–6 лет (шар, шапка, шарф, шишка, мышка, камыш).

Проверка техники. Накануне занятия проверила исправность доски, воспроизведение аудио, комфортную громкость. Запасной вариант — магнитная доска и печатные карточки — подготовила заранее.

Подготовка карточек для индивидуальной работы и шаблонов фиксации результатов (форма карточки — см. раздел «Взаимодействие с учителем-логопедом»).

Ход занятия

1. **Вводная часть (3 минуты)**

Задача: настроить детей на речевую активность, актуализировать словарь.

Форма: фронтально, у интерактивной доски.

Педагог показывает слайд «Слово дня»: крупно — «шарф», рядом изображение.

Речевые образцы: «Сегодня наше слово дня — «шарф». Кто знает, какой он бывает? Назовём три признака: какой шарф?»; «Правильно, шарф бывает тёплый, пушистый, мягкий… А теперь скажите полным предложением: «Шарф тёплый и пушистый».»

Ожидаемый результат: дети используют 2–3 прилагательных, строят полные фразы.

2. **Основная часть (17 минут)**

Этап 1. «Согласование и предлоги» (6 минут)

Форма: интерактивная игра на доске.

На экране карточки «большой…», «большая…», «большое…» и изображения: шар, шапка, шарф. Рядом — схемы положений: «на стуле», «под столом», «за шкафом», «перед дверью».

Речевые образцы: «Подберём правильно: „большой…“ — что подходит? Большой шар, большая шапка, большой шарф. Давайте скажем, где лежит шарф: „Шарф лежит НА стуле. Шарф лежит ПОД столом…“»; «Теперь ты выходи, выбери картинку и скажи, где она лежит. Не забудь назвать предмет и предлог!»

Ожидаемый результат: ребёнок подбирает прилагательное по роду, называет предмет и употребляет предлог в полном предложении.

Этап 2. «Найди звук» (5 минут)

Форма: аудио задание (фронтально или в парах с наушниками). Экран не используется.

Аудио: 1 минута, рассказ про щенка Шарика.

Инструкция: «Слушаем внимательно. Каждый раз, когда услышите звук [ш], поднимайте фишку. Потом посчитаем, сколько раз был звук [ш]. А ещё назовём эти слова».

После прослушивания:

ПЕДАГОГ. Какие слова со звуком [ш] вы услышали?

ДЕТИ. «шарик», «шуршит», «шагает», «широкий», «шёл».

ПЕДАГОГ. Где был звук [ш]? В начале, середине или конце слова? Например, «шарик» — звук [ш] в начале. А «шуршит»?

Ожидаемый результат: ребёнок называет 3–4 слова со звуком [ш], определяет позицию звука в 2–3 словах.

Этап 3. «Собери рассказ» (6 минут)

Форма: работа у доски (по 2–3 ребёнка).

На слайде 4 картинки в хаотичном порядке (правильная последовательность для педагога):

Щенок Шарик увидел шарф → Он потянул шарф и уронил вазу → Ваза разбилась → Хозяйка расстроилась, а Шарик спрятался.

Речевые образцы: «Это история про Шарика, но картинки перепутались. Давайте разложим их по порядку: что было сначала, что потом?»; «Почему он потянул шарф? Что случилось потом? Почему хозяйка расстроилась? Используйте слова: потому что, а, и».

1–2 ребёнка проговаривают мини-рассказ, остальные помогают отдельными фразами.

Ожидаемый результат: мини-рассказ из 3–4 предложений с использованием союзов и причинно-следственных связей.

3. **Пауза и снятие зрительного напряжения (3 минуты)**

Форма: двигательная и зрительная гимнастика.

Речевые образцы педагога: «А теперь встаём - покружились, как шар!» (3 круга на месте); «Подбросили шарик!» (имитация подбрасывания); «Посмотрели далеко — в окно, близко — на ладонь. А теперь нарисуем глазами восьмёрку».

Пауза обязательна: требование СанПиН 1.2.3685–21 и профилактика утомления.

4. **Заключительная часть (2 минуты)**

Форма: рефлексия, обобщение.

Речевые образцы: «Что сегодня было самым интересным? Какое слово было словом дня? Какие слова со звуком [ш] вы запомнили?»; «Вы сегодня старались говорить чётко, использовали много красивых слов и правильно строили предложения. Молодцы!»

Ожидаемый результат: ребёнок называет 2–3 слова со звуком [ш], формулирует 1 личное впечатление от занятия.

Индивидуальная работа

Алгоритм для педагога (5–7 минут, параллельно или в другое время):

— используются карточки с изображениями (шапка, шуба, мышь, машина).
— Задание: «Назови предмет. Скажи, где звук [ш]: в начале, в середине или в конце?»
— Дополнительно: «Придумай предложение с этим словом»
— Результат: 1–2 фразы в карточке ребёнка (например: «Автоматизирует [ш] в начале слова; в середине заменяет на [с]»).

Интеграция в режим дня:

Режимный момент	Приём	Речевая задача
прогулка	найди 3 предмета со звуком [ш] (шишка, шум ветра, шуршание листьев)	фонематический слух, словарь
приём пищи	«опиши блюдо: какой суп? какая котлета?»	прилагательные, полные предложения

Режимный момент	Приём	Речевая задача
одевание	«что надеваем? Где лежит шапка? Она НА полке, ПОД шарфом…»	предлоги, согласование
вечерний круг	«придумай 1 предложение про Шарика»	связная речь, грамматика

Критерии оценки результата и диагностические данные

Педагог отмечает, что ребёнок:

— использует 2–3 прилагательных в описании предмета;
— правильно согласовывает прилагательные с существительными;
— употребляет предлоги «на», «под», «за» в речи;
— называет 3–4 слова со звуком [ш], определяет позицию звука;
— составляет мини-рассказ из 3–4 предложений по серии картинок (возможно, с помощью педагога).

Диагностику проводила в два этапа: первичная — в сентябре; повторная — в октябре; после четырёх занятий по данному конспекту.

Группа — 20 детей.

Критерий	До цикла (сентябрь)	После 4 занятий (октябрь)	Динамика
использует 2–3 прилагательных в описании предмета	8 из 20	16 из 20	+ 8
правильно согласовывает прилагательные с существительными	10 из 20	17 из 20	+ 7

Критерий	До цикла (сентябрь)	После 4 занятий (октябрь)	Динамика
употребляет предлоги «на», «под», «за» в речи	7 из 20	15 из 20	+ 8
называет 3–4 слова со звуком [ш], определяет позицию звука	5 из 20	4 из 20	+ 9
составляет мини-рассказ из 3–4 предложений по серии картинок (с помощью педагога)	6 из 20	13 из 20	+ 7

Наибольший прирост дала работа со звуком [ш] — с 5 до 14 детей. Это, на мой взгляд, связано с тем, что интерактивный формат (перетаскивание картинок, звуковая игра) удерживал внимание детей дольше, чем обычные карточки. Мини-рассказ по серии картинок давался труднее всего — здесь прирост скромнее, и часть детей всё ещё нуждается в наводящих вопросах.

Взаимодействие с учителем-логопедом

В индивидуальной карточке ребёнка педагог указывает:

— дату, тему, ключевую задачу (например, «автоматизация [ш], предлоги»);
— 1–2 наблюдения (коротко, фактами);
— следующий шаг (например, «продолжить автоматизацию [ш] в середине слова, добавить предлог „перед“»).

Карточка передаётся логопеду в конце недели. Единая форма для всех воспитателей обеспечивает преемственность и позволяет логопеду быстро анализировать динамику.

Ниже — реальный пример из практики. Имя ребёнка изменено.

Карточка речевого наблюдения за неделю
Дата: 25–29 сентября 2025 г.
Воспитатель: Кочеткова Н.Н.
Учитель-логопед: Фоминых Е.Н.
Ребёнок: Саша П. (5 лет 4 месяца), старшая группа № 3
Приоритетные задачи (учителя-логопеда): автоматизация [ш] в словах и фразах; согласование прилагательных с существительными; употребление предлогов «на», «под», «за»; составление рассказа по серии картинок.

День	Ситуация	Речевое действие ребенка	Комментарий воспитателя
Понедельник	Д/игра «Опиши игрушку» (мишка)	«большой мишка. Коричневый. Мягкий мишка.»	использовал 2 прилагательных, но согласование «коричневый» — сказал «коричневый мишка», поправился на «коричневая» (ошибка), потом повторил за мной правильно
Вторник	занятие «Звук [ш] в словах» (интерактивная доска)	«шар, шапка, мышка, шишка»	сам назвал. Позицию определил правильно в 3 словах из 4. В слове «камыш» не выделил [ш] в конце — сказал, что звука нет
Среда	режимный момент — уборка игрушек	«машина под столом. Кубики на полке. Зайка за стулом»	все три предлога употребил сам, правильно
Четверг	рассказ по серии картинок «Девочка и кот» (3 кадра)	«девочка гуляет. Потом кот убежал. Девочка нашла кота под кустом»	3 предложения, связность есть, но без связки «а потом» — спросила наводящим вопросом
Пятница	свободная игра — конструирование	«я строю большой дом. Красный дом. Тут живёт мышка»	сам, без задания — включил [ш] в слово «мышка» и 2 прилагательных

Сводная оценка за неделю:

Использует 2–3 прилагательных в описании	да (понедельник, пятница)	стабильно, но согласование неуверенное
Согласование прилагательных с существительными		частично путает род
Предлоги «на», «под», «за»	да (среда)	самостоятельно называет слова со звуком [ш], определяет позицию 4 слова назвал, позицию — 3/4 позиция в конце слова трудна
Мини-рассказ по серии картинок	да	3 предложения с подсказкой нужна помощь для связки

Комментарий воспитателя: воспитанник проявил заметный рост за неделю: в свободной игре начал использовать целевые конструкции без напоминания. Сильная сторона — предлоги, слабая — согласование по роду и определение [ш] в конце слова. Прошу логопеда обратить внимание на отработку [ш] в конечной позиции (камыш, шалаш) и формулы согласования типа «красная машина — красный дом — красное окно».

Отметка учителя-логопеда: на следующей неделе включу в индивидуальную работу дифференциацию позиции [ш] и упражнение на родовое согласование. Спасибо за наблюдения из свободной игры — это ценная информация.

Методические ограничения

Конспект для детей, у которых звук [ш] находится в стадии автоматизации или дифференциации. Для детей, у которых звук ещё не поставлен логопедом, занятие неэффективно — требуется предварительная постановка.

Интерактивная доска на занятии используется суммарно не более 7 минут (6 мин работы с доской на 1 этапе; 1 мин демонстрации

картинок, далее дети работают устно на 3 этапе). Этап 2 (аудио) экран не задействует. Это соответствует требованиям СанПиН 1.2.3685–21: для детей 5–7 лет суммарное использование интерактивной доски на одном занятии — не более 7 минут.

Для детей с тяжёлыми нарушениями речи (ТНР): увеличить долю индивидуальной работы, добавить зрительные опоры (схемы предложений, мнемотаблицы), сократить объём до 2 картинок вместо 4.

Для детей с более низким уровнем речи: уменьшить объём (2 картинки, 2 прилагательных), давать больше образцов фраз.

Если звук [ш] уже отработан: заменить на [ж], [ч], [щ] — логика заданий сохраняется.

Безопасность и соответствие нормативам (контрольный чек-лист)

Перед проведением занятия педагог подтверждает:

— Время работы с интерактивной доской — не более 7 минут (в соответствии с СанПиН 1.2.3685–21 для детей 5–7 лет).

— Расстояние до экрана — не менее 2–3 диагоналей.

— Освещение — без бликов, равномерное.

— Контент — из методического банка ДОУ, без рекламы и неподходящих элементов.

— После ИКТ — обязательная пауза с движением и гимнастикой для глаз.

— Интернет — только в сопровождении взрослого, через защищённую сеть ДОУ.

— Одновременное использование более двух различных электронных средств обучения не допускается.

Список литературы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (утв. приказом Минобрнауки России от 17.10.2013 № 1155).

2. СанПиН 1.2.3685–21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (утв. постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2).

3. Гербова В.В. Развитие речи в детском саду: Старшая группа. М. : Мозаика-Синтез, 2016.
4. Ушакова О.С. Развитие речи детей 5–7 лет. М. : ТЦ Сфера, 2020.
5. Филичева Т. Б., Чиркина Г.В. Коррекционное обучение детей с общим недоразвитием речи. М. : Просвещение, 2018.
6. Нищева Н.В. Система коррекционной работы в логопедической группе для детей с ОНР. СПб. : Детство-Пресс, 2019.
7. Комарова Т. С., Комарова И. И., Туликов А.В. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании. М. : Мозаика-Синтез, 2011.



МАДОУ детский сад № 405, Екатеринбург, Россия
detsad.405@mail.ru

ТЕХНИЧЕСКОЕ ТВОРЧЕСТВО, КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ РЕЧЕВЫХ КОМПОНЕНТОВ И ПОДГОТОВКИ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА К ОБУЧЕНИЮ ГРАМОТЕ

Гноевая Кристина Александровна, учитель-логопед
Корягина Любовь Николаевна, педагог-психолог

Одним из важных направлений подготовки детей 5–7 лет к школе является развитие речи и формирование предпосылок грамотности. К моменту поступления в школу у ребенка должно быть не только сформировано правильное звукопроизношение, но и развиты умения слышать и различать звуки, определять их место в слове, устанавливать связь между звуком и буквой, правильно изменять и образовывать слова, а также строить связные предложения.

В практической работе мы столкнулись с тем, что традиционные методы обучения грамоте не всегда вызывают у дошкольников устойчивый познавательный интерес. Особенно это проявляется при выполнении заданий, требующих повторения однотипных

действий, например, определить характеристику звука, выделить заданный звук в словах, составить слоги и слова. Особую актуальность приобретает поиск эффективных средств, которые позволяли бы одновременно решать коррекционно-развивающие задачи и поддерживать интерес детей к занятиям.

При поиске нового подхода мы ориентировались на создание речевой ситуации, в которой ребёнку необходимо слушать, анализировать, называть, объяснять свои действия, самостоятельно формулировать ответы и находить пути решения поставленных задач.

Одним из таких средств, на наш взгляд, является техническое творчество. Конструирование позволяет ребёнку не только создавать различные модели (букву, слово, сюжет), но и сопровождать свои действия речью: называть детали, описывать последовательность действий, использовать пространственные понятия (справа-слева), составлять слова и предложения, развивать мелкую моторику. Наряду с этим создаются условия для формирования звуко-буквенных представлений, развития фонематического восприятия, обогащения словарного запаса и совершенствования грамматического строя речи. Применение робототехнических элементов дополнительно создает возможность включать ребенка в ситуацию выбора и решения практической задачи: определить направление движения, найти нужную букву или слог, составить маршрут и объяснить свой выбор.

В рамках представленного опыта применялись игровые приёмы с использованием конструктора LEGO и робототехнических наборов «Роботрек Малыш 1, 2», а также дидактический материал с буквами, слогами и словами. Игры предназначены для детей 5–7 лет с различным уровнем речевого развития.

Система работы по развитию речи и подготовке детей к школе строилась на комплексном подходе, в котором учитель-логопед, педагог-психолог и воспитатель решали взаимосвязанные задачи.

Учитель-логопед в своей коррекционной деятельности использовал игр для развития лексико-грамматического строя речи, формирования фонематического восприятия, звукового анализа и синтеза, а также автоматизации и дифференциации звуков.

Педагог-психолог включал данные приёмы в рамках дополнительной образовательной услуги по подготовке детей к школе: для формирования звуко-буквенных представлений, развития навыков

анализа слова и выполнения инструкций. Отдельные задания применялись и в работе воспитателя для закрепления речевого материала и организации совместной деятельности детей. В зависимости от речевых возможностей дошкольников и поставленных задач задания дифференцировались по уровню сложности и интегрировались в различные лексические темы. Они использовались в индивидуальной, подгрупповой и фронтальной работе.

Все игровые задания имеют единую методическую структуру:

1. **Мотивационный этап** — создаётся игровая ситуация, которая вызывает интерес ребенка и мотивирует его выполнить задание (например, «Робот ждёт твоей помощи», «Построим город букв»).
2. **Практическая деятельность с техническим средством** — является основой для выполнения речевого задания и делает деятельность более наглядной.
3. **Речевое сопровождение** — ребёнок комментирует свои действия, проговаривает звуки, слоги, слова, предложения в соответствии с поставленной задачей. Важно, что речевой материал включается непосредственно в игровую деятельность, а не предъявляется отдельно от нее.
4. **Рефлексия** — обсуждаются результаты, возникавшие трудности и способы их преодоления.

Представляем подробное описание игровых приёмов, каждый из которых направлен на развитие конкретного компонента речевой системы (фонетики, лексики, грамматики).

Игровой приём «Построй букву» — конструирование буквы

Цель: закрепление зрительного образа буквы, развитие фонематического слуха, обогащение словарного запаса, формирование грамматических конструкций.

Оборудование: конструктор LEGO Classic с разноцветными деталями, карточки с образцами букв.

Педагог предлагает ребёнку выбрать букву, которую он будет конструировать. Буква может быть связана с лексической темой занятия. Детям, которые еще не запомнили начертание букв, предлагается карточка-образец. Ребёнок рассматривает образец и собирает букву из деталей LEGO.

Фонетическое задание: назвать звук, которым обозначается буква (ребёнок произносит звук). Задаются вопросы: «Это гласный

или согласный? Твёрдый или мягкий? Звонкий или глухой?» — ребёнок даёт характеристику звуку.

Лексическое задание: придумать слово, которое начинается с этого звука (записать или просто назвать). А также слово, где этот звук стоит в середине, в конце, можно найти в группе предмет на эту букву и назвать его.

Грамматическое задание: составить предложение с придуманным словом (например, буква «К» — слово «кот», предложение: «Кот сидит на окне»). Для более старших:

— «Назови слово во множественном числе».
— «Образуй ласковую форму» (кот — котик).
— «„Составь слог“: соедини свою букву с другой» («К» + «А» = «КА»).
— «„Составь слово“: несколько детей соединяют свои построенные буквы в одно слово» (М + А + К = МАК).

Рефлексия: педагог предлагает ребёнку рассказать, какую букву он построил, какие задания выполнял, что оказалось легким, а что вызвало затруднение.

Для детей с высоким уровнем речевого развития, карточка с буквой не используется, они выбирают её по предложенной загадке или заданию. Лексический материал также может подбираться с учетом определенной темы (овощи, транспорт, животные и т. д.).

Игровой приём «Роботрек-удочка»

Цель: развитие фонематического анализа и синтеза, дифференциация звуков, формирование слоговой структуры слова.

Оборудование: конструктор Роботрек «Малыш 2», карточки с буквами, слогами, цветные фишки (красные — гласные, синие — твёрдые согласные, зелёные — мягкие согласные), игровое поле (можно разложить карточки на столе).

Педагог вместе с детьми собирает из деталей «Роботрека» удочку с крючком или магнитом. Карточки с буквами или слогами раскладываются на столе. Ребенку предлагается игровая ситуация: «Сейчас мы будем рыбачить, но ловить будем не рыбу, а буквы и слоги. Я буду говорить задание, а ты должен поймать нужную карточку».

В зависимости от поставленной речевой задачи используются различные *варианты заданий*:

— «Поймай слоги и составь из них слово». Ребёнок ловит карточки «КО» и «ТЫ», выкладывает их в правильной последовательности и читает получившееся слово.

—«Поймай букву, которая обозначает звук [М]». Ребёнок находит и «ловит» карточку с буквой М.

—«Поймай слог, который начинается с твёрдого согласного». Ребёнок выбирает, например, «МА», а не «МЯ».

—«Разложи пойманные буквы по домикам». На столе располагаются три «домика» с символами: красный — гласные, синий — твёрдые согласные, зелёный — мягкие согласные. Ребёнок распределяет пойманные буквы по соответствующим домикам.

—«Звуковая схема». Педагог называет слово (например, «СОМ»), а ребёнок ловит фишки соответствующего цвета и выкладывает звуковую схему слово.

—«Найди лишнее». Среди пойманных карточек находится лишняя (например, буква, не соответствующая теме), ребёнок находит ее и объясняет свой выбор.

Игровой приём «Робот-курьер»

Цель: развитие фонематического восприятия, закрепление пространственных представлений и активизация речи.

Оборудование: собранная модель робота из Роботрека «Малыш 2», игровое поле (размером 60×60 см) с наклеенными или нарисованными станциями (буквы, слоги, цветные зоны), пульт управления.

На игровом поле располагаются станции с буквами (А, О, У, М, К и т. д.), зелёный и синий квадраты для обозначения твёрдых и мягких согласных, а также зоны «начало», «середина», «конец».

Ребенку предлагается управлять роботом и выполнять *различные задания*:

—«Робот-курьер букв». Роботу нужно доставить письмо к букве, которая обозначает звук [С]. Ребёнок программирует маршрут с помощью пульта и направляет робота к нужной станции. Если буква найдена верно — робот подает звуковой сигнал.

—«Буквенные маршруты». На игровом поле разложены буквы, составляющие слово, например, К, О, Т. Педагог показывает картинку с изображением кота. Ребенок должен провести робота последовательно через все буквы в правильном порядке, чтобы «собрать» слово. По пути он проговаривает каждую букву и соединяет соответствующие звуки.

—«Твёрдый — мягкий». Педагог называет слово с парным согласным, например, «ЛУК — ЛЮК», «МЫЛ — МИЛ». Ребёнок определяет, какой звук произносится в начале слова — твёрдый или

мягкий, и направляет робота к соответствующему квадрату (синий-твердый звук; зеленый — мягкий звук). Обязательно объясняет свой выбор: «В слове ЛУК звук [Л] твёрдый, поэтому робот едет к синему полю».

—«Где звук?». Педагог называет слово и задаёт звук, например, [Р] в слове «РЫБА». Ребёнок определяет положение звука в слове и направляет робота в соответствующую зону «начало», потому что звук [Р] — первый.

Речевое сопровождение: на каждом этапе ребёнок комментирует свои действия: «Я веду робота вперёд на две клетки, потому что буква «А» находится правее». При этом закрепляется употребление пространственных предлогов и развивается связная речь.

Игровой приём «Компас идей»

Цель: активизация речевой деятельности в игровой форме, дифференциация звуков, развитие словообразования и внимания.

Оборудование: вращающийся диск (компас) с несколькими секторами, сменные карточки с буквами или заданиями.

На диск крепятся сектора с буквами или с заданиями (например: «Назови слово на эту букву», «Определи место звука», «Составь предложение», «Образуй новое слово»).

В зависимости от поставленной речевой задачи используются различные *варианты заданий*:

—«Колесо звуков». На секторах располагаются буквы. Ребёнок крутит колесо, называет звук, который обозначает выпавшая буква, определяет его характеристику и подбирает слова с этих звуков.

—«Приключение буквы». На секторах располагаются различные задания для заданной буквы: «Нарисуй букву в воздухе», «Найди игрушку, название которой начинается с этого звука», «Произнеси гласный звук», «Придумай слово, в котором этот звук находится в конце».

—«Трудные пары». Игра используется для дифференциации звуков, например, [С]–[Ш]. На секторах располагаются задания, связанные с каждым из звуков и их различением.

—«Повтори чистоговорку». Ребёнок выполняет задание на выпавший звук.

—«Звуковой фитнес». Сектора с двигательными заданиями: «Прыгни, когда услышишь [А]», «Хлопни на [П]», «Топни на твёрдый согласный».

—«Логопедическое лото». У каждого ребёнка карточка с картинками. Педагог крутит «компас», и в зависимости от выпавшей буквы или звука дети находят на своих карточках соответствующие картинки и закрывают их фишками. После выполнения звукового задания педагог предлагает выполнить дополнительное речевое задание: образовать форму множественного числа (стол — столы), уменьшительно-ласкательную форму (заяц — зайчик) или согласовать существительное с прилагательным (красный шар, красная лента).

Рефлексия: в конце игр дети делятся впечатлениями, рассказывают, какие задания были для них самыми сложным и почему.

Для детей с разным уровнем речевого развития предусмотрена *дифференциация*: выполнение одного задания с опорой на образец и помощь педагога; самостоятельное выполнение серии заданий, составление рассказов, творческое словообразование.

В процессе использования технического творчества на занятиях мы столкнулись и с определёнными *трудностями*. В первую очередь это было связано с необходимостью предварительной подготовки материалов и технических средств. На начальном этапе требовалось время на сборку моделей, подготовку игрового поля, карточек, букв и слогов. Однако в дальнейшем большинство материалов использовалось многократно и легко адаптировалось под разные задачи. Для работы с подгруппой было достаточно одного робота, поскольку дети могли выполнять задания по очереди или совместно.

Отдельные трудности возникали и непосредственно во время занятий. Иногда робот не двигался в заданном направлении, останавливался или менял траекторию движения. Это требовало от педагога не только технической подготовки, но и готовности быстро изменить ход задания. В таких ситуациях мы старались не прекращать игру, а вместе с детьми искать причину и способ решения проблемы. Это также становилось частью игровой ситуации: ребёнок наблюдал, как можно исправить ошибку, попробовать другой способ и добиться результата.

Первоначальные затраты времени на подготовку постепенно компенсировались интересом детей к таким заданиям. Дети с удовольствием включались в работу с роботами и конструкторами, самостоятельно предлагали повторить понравившееся задание и проявляли интерес к новым вариантам игр.

Опыт использования технического творчества показал нам, что его можно рассматривать не как отдельное направление работы, а как средство интеграции практической, игровой и речевой деятельности ребёнка. Один и тот же игровой приём может использоваться в работе разных специалистов, при этом его речевое содержание и уровень сложности изменяются в соответствии с целью занятия и речевыми возможностями ребёнка. Такое сочетание позволяет сделать выполнение речевых заданий более наглядным, разнообразным и интересным для детей.



МАДОУ детский сад № 405, Екатеринбург, Россия
detsad.405@mail.ru

ОТ СКАЗКИ К КРАСИВОЙ РЕЧИ: РАЗВИТИЕ СВЯЗНОЙ РЕЧИ ДЕТЕЙ 3–4 ЛЕТ ЧЕРЕЗ ИГРОВЫЕ ПРИЁМЫ, МНЕМОКУБИКИ И ИНСЦЕНИРОВКИ

Назарова Ольга Витальевна, воспитатель
Рогова Галина Михайловна, воспитатель

Связная речь является одним из важных компонентом общего развития ребёнка. В возрасте 3–4 лет происходит активное развитие речевых навыков и мелкой моторики, что создаёт благоприятные условия для формирования умения выражать свои мысли и чувства. Именно в этом возрасте дети особенно восприимчивы к художественному слову, эмоционально откликаются на сказочные сюжеты и охотно включаются в игровые формы работы.

Всем известно, что дети легче усваивают материал, когда он представлен в игровой, наглядной и эмоционально окрашенной форме. Одним из наиболее эффективных средств развития связной речи является сказка — это универсальный жанр, сочетающий простоту сюжета, запоминающихся персонажей и яркие образы, что способствует лёгкому запоминанию и воспроизведению информации.

В нашей практике мы используем *различные приёмы* работы со сказкой: мнемокубики, песочную терапию, ассоциативные игры, театрализацию и арт-терапевтические методы. Комплексное применение этих средств позволяет не только развивать связную речь, но и обогащать словарный запас, формировать грамматический строй речи, развивать внимание, память и творческое воображение.

В соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования речевое развитие является одной из приоритетных образовательных областей. Однако практика показывает, что у значительной части детей младшего дошкольного возраста наблюдаются трудности в построении связных высказываний, недостаточно развит словарный запас, отмечаются аграмматизмы в речи.

Сказка, являясь наиболее доступным и понятным для детей материалом, позволяет решать эти проблемы в естественной, игровой форме. Использование мнемотехники (мнемокубиков) помогает визуализировать сюжет, структурировать рассказ и облегчает процесс пересказа. Театрализация развивает диалогическую речь, учит выразительности, формирует навыки взаимодействия в коллективе. Песочная терапия и арт-терапия подключают тактильные и эмоциональные каналы восприятия, усиливая эффект речевого воздействия.

Интеграция указанных методов создаёт условия для всестороннего развития всех компонентов речевой системы у детей 3–4 лет.

Цель: развитие связной речи у детей 3–4 лет через использование сказок, мнемокубиков, игровых приёмов и театрализации.

Задачи: формировать умение пересказывать знакомые сказки с опорой на наглядность (мнемокубики, карточки); обогащать активный и пассивный словарный запас через знакомство с новыми словами и выражениями; развивать грамматический строй речи (согласование слов в предложениях, употребление предлогов, образование форм множественного числа); стимулировать диалогическую речь через вопросы и ответы, игровые ситуации; развивать внимание, память, мелкую моторику и творческое воображение; формировать навыки работы в коллективе, умение слушать собеседника.

В своей работе по развитию речи мы используем следующие *средства*:

Мнемокубики — кубики с изображениями персонажей, предметов и мест действия из сказок. Они помогают детям визуализировать сюжет и последовательно выстраивать рассказ. Кубики могут быть

фабричными или изготовленными самостоятельно.

Карточки с героями сказок — для игр «Расскажи сказку», «Что изменилось?», «Запомни и повтори», «Разложи по образцу».

Фартуки-образы — для театрализации сказок (каждый фартук представляет определённого персонажа, что позволяет детям быстро перевоплощаться и действовать в роли).

Песочный стол — для песочной терапии, стимулирующей мелкую моторику и тактильные ощущения.

Теневые карточки — для ассоциативной игры «Найди тень», развивающей аналитическое мышление и внимание.

Кубик Блума — для рефлексии (на гранях кубика размещены пиктограммы-символы, соответствующие простым вопросам: «Что понравилось?», «Что было трудно?», «Кого ты встретил в сказке?», «Какое настроение?», «Что запомнил?»).

Описание игровых приёмов и методик:

Игры по сказке «Курочка Ряба» (для детей 2–4 лет)

Сказка «Курочка Ряба» является идеальным материалом для первых шагов в развитии связной речи, поскольку содержит простой повторяющийся сюжет и ограниченное количество персонажей. Мы предлагаем следующий комплекс игр.

Игра «*Расскажи сказку*» — развивает умение пересказывать сюжет с опорой на наглядность, обогащение словарного запаса. Ребёнок начинает рассказывать сказку, опираясь на карточки. Он может брать карточки в руки и прикреплять их на основу (фланелеграф или магнитную доску) по мере того, как доходит до соответствующего момента в сказке. Педагог помогает наводящими вопросами: «Кто жил в домике?», «Что снесла курочка?», «Кто разбил яичко?», «Что сказала курочка?». Постепенно ребёнок начинает рассказывать самостоятельно, без опоры на вопросы.

Игра «*Что изменилось?*» — развивает внимание, наблюдательность, зрительную память и активизацию речи. Ребёнок внимательно изучает предложенных на карточке героев и запоминает их. Затем педагог меняет одну из карточек (или убирает) и просит определить, что изменилось. Ребёнок должен назвать, какого героя не стало или какой герой появился: «Не стало мышки», «Появился дед». Это упражнение развивает не только память, но и умение строить простые предложения.

Игра «*Разложи по образцу*» — развивает внимание, мелкую моторику, умение сравнивать и анализировать. Ребёнку даётся карточка с изображением героев в определённой последовательности (например: дед, баба, курочка, мышка). Ребёнок должен разложить свои карточки в таком же порядке, проговаривая названия персонажей. Для усложнения можно предложить восстановить последовательность по памяти после того, как образец будет убран.

Мнемокубики для обучения составлению предложений

Мы разработали систему работы с тремя мнемокубиками, каждый из которых отвечает на определённый вопрос и помогает детям освоить структуру предложения. Данная методика эффективно работает с детьми 3–4 лет.

Кубик «*Кто?*» — на гранях изображены персонажи и существа (медвежонок, зайчик, лиса, волк, девочка, мальчик). Ребёнок бросает кубик и выбирает, о ком будет рассказывать.

Кубик «*Что делает?*» — на гранях изображены действия (бежит, прыгает, летит, ползёт, плывёт, спит). Ребёнок выбирает действие.

Кубик «*Где?*» — на гранях изображены места (в лесу, в парке, на детской площадке, в доме, на полянке, на дорожке). Ребёнок выбирает место.

Пошаговая работа с кубиками:

1. Дети по очереди бросают каждый кубик.
2. После броска каждый ребёнок называет слово, выпавшее на его кубике: «Зайчик», «Бежит», «На полянке».
3. Педагог предлагает соединить слова в одно предложение: «Зайчик бежит на полянке».
4. Для усложнения можно добавить кубик «Когда?» или «С кем?», чтобы научить детей строить более развёрнутые предложения.

Данное упражнение не только формирует грамматический строй речи, но и развивает логическое мышление, учит детей осознанно выбирать слова и выстраивать их в правильной последовательности.

Инсценировки и театрализация сказок

Театрализованная деятельность является мощным средством развития связной речи, поскольку вовлекает детей в активное речевое взаимодействие, требует запоминания и произнесения реплик,

развивает выразительность и интонационную сторону речи.

Игра-театрализация «Колобок». Мы используем фартуки с изображениями героев сказки. Перед началом игры дети вытягивают из «сказочной коробочки» кубики, на которых указан персонаж. Вытянув кубик, ребёнок надевает соответствующий фартук. Это добавляет элемент неожиданности и делает процесс выбора увлекательным. Далее педагог читает сказку (или дети рассказывают её с опорой на знакомый сюжет). Каждый ребёнок, когда доходит до его персонажа, произносит реплику или выполняет действие. Например, Заяц говорит: «Колобок, Колобок, я тебя съем!», Волк — «Колобок, Колобок, я тебя съем!», а Колобок поёт свою песенку.

Инсценировка с элементами импровизации — более сложный вариант, когда дети могут изменять сюжет или добавлять новых персонажей. Это развивает креативность и умение строить связный рассказ, а также учит адаптироваться к изменениям.

Дополнительные игровые приёмы

В своей работе мы используем и другие игры, которые хорошо зарекомендовали себя в практике.

Игра «*Найди тень*». Дети ищут тени героев сказки и раскладывают цветные картинки на соответствующие силуэты. Это развивает зрительное восприятие, внимание и аналитическое мышление. В ходе игры педагог активизирует речь вопросами: «Кого ты нашёл?», «Где его тень?», «Почему ты так решил?».

«*Сказочный мешок*». В непрозрачном мешке находятся предметы, связанные со сказками (яичко, ложка, колобок, шишка и т. д.). Дети на ощупь достают предмет, называют его и придумывают короткую историю или вспоминают, из какой он сказки. Это развивает тактильное восприятие, креативность и связную речь.

Игра «*Ассоциации*». Педагог называет слово (например, «лиса»), а дети по очереди называют сказки или персонажей, которые приходят им на ум («Курочка Ряба», «Колобок», «Теремок»). Это способствует расширению словарного запаса и развитию ассоциативного мышления.

«*Сказочный круг*». Дети сидят в кругу и по очереди добавляют по одному предложению к сказке. Например, педагог начинает: «Жил-был колобок». Первый ребёнок: «Он был румяный и весёлый». Второй: «Он покатился по дорожке». Так коллективно составляется новая сказка. Игра развивает умение слушать, продолжать мысль и строить связный текст.

Интеграция с песочной терапией и арт-терапией

При работе со сказкой мы активно используем песочный стол. Дети рисуют на песке персонажей, разыгрывают сюжеты, пересыпают песок. Песочная терапия способствует снижению тревожности, создаёт комфортную эмоциональную атмосферу и стимулирует речевую активность. Занятие завершается арт-терапевтическим упражнением (рисованием, лепкой или аппликацией по мотивам сказки), которое решает коммуникативно-рефлексивные задачи — корректирует нарушения общения, формирует адекватную самооценку и межличностное поведение.

Представленный опыт может быть использован педагогами дошкольных образовательных организаций в работе с детьми 3–4 лет. Материал адаптируется для:

— фронтальных и подгрупповых занятий по развитию речи;
— индивидуальной работы с детьми, имеющими речевые трудности;
— логопедических занятий (автоматизация и дифференциация звуков через сказочные сюжеты);
— совместной деятельности педагога и детей;
— самостоятельной игровой деятельности в центре речевого развития.

Все игры и упражнения не требуют сложных материальных затрат: мнемокубики и карточки можно изготовить самостоятельно, фартуки сшить из подручных материалов. Представленные приёмы легко комбинируются и варьируются в зависимости от темы и уровня подготовки детей.

Сказка является универсальным и эффективным средством развития связной речи у детей младшего дошкольного возраста. Использование мнемокубиков, театрализации, песочной терапии и игровых приёмов позволяет сделать процесс обучения естественным, увлекательным и результативным. Дети не просто запоминают и пересказывают тексты — они проживают сюжеты, эмоционально включаются в деятельность, учатся взаимодействовать со сверстниками и взрослыми. Предложенные методы не требуют значительных временных или материальных затрат, но дают ощутимые результаты в развитии всех компонентов речевой системы.



МБДОУ – детского сада «Детство» детский сад № 10,
Екатеринбург, Россия, mdou-detstvo10@eduekb.ru

АВТОРСКОЕ ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ ПО РАЗВИТИЮ ГРАФОМОТОРНЫХ НАВЫКОВ «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ЛИНИЯМ: ПЕРВЫЕ ШАГИ К ПИСЬМУ»

Сабирова Елена Сергеевна, старший воспитатель
Буравцева Ирина Геннадьевна, учитель-логопед

Авторское дидактическое пособие «Путешествие по линиям: первые шаги к письму» представляет собой комплекс демонстрационных и практических материалов, направленных на последовательное и игровое развитие графомоторных навыков детей 4–5 лет. Пособие предназначено для совместной работы ребёнка и педагога на групповых занятиях и используется как наглядный образец выполнения заданий. Содержание выстроено по принципу «от простого к сложному» и включает разделы: пальчиковая гимнастика, нейрогимнастика, шнуровка по контуру и внутри фигуры, заполнение пространства геометрических фигур с помощью пуговиц и сыпучих материалов, штриховка по направлению, упрощённый вариант техники «Изонить», штриховка геометрических

фигур с использованием пишущих материалов и задание «Дорисуй фигуру».

Ребёнок выполняет задания совместно с воспитателем или другим педагогом. Педагог демонстрирует способ действия, сопровождает выполнение словесной инструкцией и при необходимости оказывает помощь, постепенно предоставляя ребёнку больше самостоятельности.

Актуальность пособия: актуальность развития графомоторных навыков в дошкольном возрасте связана с необходимостью формирования у ребёнка предпосылок успешной речевой и учебной деятельности. В процессе выполнения графомоторных упражнений развиваются мелкая моторика, зрительно-моторная координация, пространственная ориентировка, произвольное внимание и способность действовать по инструкции.

Работа с графическими заданиями создаёт условия для развития понимания речи, произвольности и способности планировать собственные действия на основе словесной инструкции.

Для детей дошкольного возраста, испытывающих трудности в речевом развитии, такая работа может быть особенно значимой как часть комплексного педагогического сопровождения. Сочетание речевой инструкции педагога с практическим действием помогает ребёнку устанавливать связь между словом, зрительным образом и собственным движением. Поэтому включение графомоторных упражнений в образовательную деятельность может рассматриваться как одно из направлений формирования предпосылок речевого и познавательного развития дошкольника.

Цель пособия: создание условий для последовательного и игрового развития графомоторных навыков у детей 4–5 лет посредством системы упражнений, направленных на подготовку руки к письму, развитие зрительно-моторной координации и формирование навыков ориентировки на плоскости.

Пособие способствует: развитию мелкой моторики пальцев рук и точности движений; совершенствованию зрительно-моторной координации; формированию пространственной ориентировки на листе бумаги; формированию умения проводить прямые, ломаные и замкнутые линии в заданном направлении; формированию навыка «пинцетного» захвата предметов; формированию умения штриховать и закрашивать, не выходя за границы изображения; формированию умения проводить линии и «дорожки» от одной заданной точки к другой.

Описание пособия:

Раздел «Пальчиковая гимнастика»

Пример инструкции педагога: «Посмотрите на мои руки и повторяйте движения за мной. Сначала сделаем медленно, а затем попробуем ещё раз».

Как проводить: педагог показывает упражнение, проговаривает текст и выполняет движения вместе с детьми в медленном темпе. При необходимости упражнение повторяется 2–3 раза.

Цель: подготовить мышцы кистей рук к работе, активизировать мелкую моторику и настроить детей на совместную деятельность.

Что представляет собой раздел: на развороте представлен коллаж с изображениями и подобранными к ним упражнениями для пальчиковой гимнастики. Каждое упражнение сопровождается стихотворными репликами и описанием действий педагога.

Например, упражнение «Кошка»: здесь стихотворные реплики связаны с существом и его действиями. Также к каждой строке прописаны действия для педагога, чтобы он мог продемонстрировать упражнение на развитие мелкой моторики для детей. Такие упражнения позволяют настроить контакт между педагогом и детьми, настроиться на групповую работу, подготовить мышцы кистей рук к работе.

Раздел «Нейрогимнастика»

Пример инструкции педагога: «Посмотрите внимательно на мои руки. Повторяйте одновременно со мной. Когда я поменяю положение рук, тоже поменяйте его».

Как проводить: педагог показывает упражнение медленно, обращая внимание детей на последовательность движений и необходимость зеркального повторения. Переход к следующему положению выполняется после того, как дети освоили предыдущее.

Цель: развивать внимание, координацию движений и самоконтроль, а также формировать умение переключаться с одного положения рук на другое.

Что представляет собой раздел: на развороте представлены четыре упражнения нейрогимнастики для рук, подобранные для детей 4–5 лет. Изображения расположены в цветовых ячейках, что облегчает последовательное выполнение движений.

На развороте представлено четыре упражнения нейрогимнастики для рук, подобранных под возраст средней группы. Нейрогимнастика

помогает развивать внимание, координацию и самоконтроль. Педагог показывает детям упражнение, учитывая момент отзеркаливания. Показывает медленно, дожидаясь, когда все переключатся, чтобы сменить позу. Для удобства, изображения разделены цветовыми ячейками.

Раздел «Шнуровка по контуру и внутри фигуры»

Пример инструкции педагога: «Начни с жала пчелы. Одну часть шнурка веди по правой стороне, продевая его в отверстия, а другую — по левой. Старайся точно следовать контуру».

Как проводить: сначала педагог показывает способ работы со шнурком. В задании «Жук» ребёнок заполняет силуэт, формируя направляющие. В задании «Пчела» шнурок проводится по контуру изображения: от жала одна часть шнурка идёт по правой стороне, другая — по левой. После выполнения ребёнок может продублировать линию пальцем.

Цель: развивать точность движений пальцев, зрительно-моторную координацию, сенсомоторное восприятие, мышление и воображение.

Что представляет собой раздел: задания «Жук» и «Пчела» предполагают работу со шнурком: ребёнок заполняет силуэт или прокладывает шнурок по контуру изображения, а затем может провести пальцем по получившейся линии.

С помощью страницы «жук», педагог показывает детям как заполнить шнурком силуэт жука, образуя направляющие, которые потом можно продублировать ведением пальца по линии, проложенной из мягкого материала шнурка, что положительно сказывается на сенсомоторном развитии каждого из детей. С помощью страницы «пчела», педагог предоставляет детям возможность проявить навыки мышления и воображения, а также полученный опыт «вышивания» шнурком, и продублировать поверхностно контур пчелы. Таким образом, у ребёнка укрепляются межполушарные связи (право – лево), улучшается координация (при использовании разных рук для каждой из сторон), когнитивные способности (мышление, воображение, сенсорное восприятие и моторика пальцев).

Раздел «Заполнение пространства геометрических фигур с помощью пуговиц»

Пример инструкции педагога: «Заполни круг пуговицами, используя клей. Старайся разместить их плотно друг к другу, но не выходить за линию контура».

Как проводить: педагог показывает образец и предлагает ребёнку размещать пуговицы внутри контура (приклеивая их/простоя выкладывая), стараясь оставлять как можно меньше свободного пространства и не выходить за границы фигуры.

Цель: развивать внимание, точность движений и умение заполнять ограниченное пространство, сохраняя границы изображения.

Что представляет собой раздел: ребёнку предлагается заполнить контур геометрической фигуры круглыми пуговицами разного цвета и размера.

Педагог предлагает детям заполнить пуговицами фигуру «круг». Данное упражнение хорошо развивает внимание и мышление, поскольку пуговицы разного цвета и разного размера, а задание предполагает заполнение фигуры с минимальным количеством пробелов. Таким образом, дети развивают навык заполнения (в будущем штриховки) фигуры без зазоров, с сохранением контура (пуговицы не должны выходить за контур).

Раздел «Заполнение пространства геометрических фигур с помощью крупы»

Пример инструкции педагога: «Заполни фигуру, приклеивая крупу так, чтобы внутри не осталось пустых мест. Следи за контуром и не высыпай крупу за линию».

Как проводить: начинать следует с простых заданий на заполнение геометрических фигур. Затем степень сложности увеличивается: ребёнок выкладывает фасоль по линиям внутри квадрата или заполняет крупой отдельную часть изображения, например шляпку гриба (можно просто заполнять, не выходя за границы, можно приклеивать).

Цель: развивать сенсомоторное восприятие, точность действий и умение видеть контур и внутреннее пространство фигуры.

Что представляет собой раздел: задания направлены на заполнение геометрических фигур крупой или отдельными элементами, например фасолью. Можно использовать разные виды крупы и менять способ её размещения.

Данные страницы позволяют детям проявить полученные навыки видения фигуры, её полой части и контура. Заполнение крупой позволяет развивать сенсомоторное восприятие. Задание является универсальным, поскольку выбор типа крупы и методов заполнения (от насыпной крупы до поштучного выкладывания, например, фа-

соли) не ограничен. Предполагается выполнение сначала более простых заданий, таких как заполнение геометрических фигур, с последующим усложнением: «выложи фасоль по линиям внутри квадрата», «заполни крупой шляпку гриба». Задача детей, как и в предыдущем разделе, предполагает развитие навыка заполнения силуэта фигуры с наименьшим пропуском, не выходя за контур рисунка.

Раздел «Штриховка по направлению»

Пример инструкции педагога: «Начни линию от края бабочки и веди её до другого края. Старайся не менять направление и не выходить за контур».

Как проводить: после знакомства с контурами геометрических фигур педагог предлагает ребёнку провести направляющие внутри силуэта. На первом этапе движение можно выполнять обратной стороной кисточки или карандаша, то есть без использования пишущей части.

Цель: формировать умение вести линию от одной точки к другой, отслеживать начало и конец движения и сохранять направление линии в пределах заданного контура.

Что представляет собой раздел: задание предполагает проведение направляющих линий внутри контура изображения, например силуэта бабочки, с соблюдением заданного направления.

После ознакомления с более чёткими контурами геометрических фигур, задание усложняется, и педагог предлагает ребёнку ведения направляющей внутри контура силуэта бабочки. Таким образом, ребёнок учится вести линию, отслеживая её начало и конец (от контура к другой стороне контура фигуры). Дети учатся сохранять механическое ведение направляющей, не теряя из поля зрения всю фигуру. Данное задание выполняется обратной стороной кисточки или карандаша (то есть не пишущей частью).

Раздел «Упрощённый вариант техники «Изонить»

Пример инструкции педагога: «Найди стрелку первого цвета и продень шнурок в отверстие. Теперь следуй следующей стрелке и продолжай по порядку».

Как проводить: после освоения простых упражнений со шнурком ребёнок учится следовать стрелкам, расположенным на изображении в последовательности цветов радуги. В дальнейшем стрелки можно заменить порядковыми числами около отверстий.

Цель: развивать координацию движений, последовательность действий, зрительное внимание, а также закреплять знания о порядке цветов радуги и счёте.

Что представляет собой раздел: представлен упрощённый вариант техники «Изонить»: вместо тонкой нити используется шнурок с наконечником, а крупные отверстия соединяются в заданной последовательности по цветным стрелкам.

После обучения детей вышиванию шнурком, дети, освоившие данные навык, учатся уже следовать конкретным стрелкам, расставленным в спектре радуги. В дальнейшем, когда дети ознакомятся с техникой «изонить» в упрощённом варианте, можно заменить стрелки на порядковые числа около отверстий, чтобы закрепить знания детей о счёте.

Раздел «Штриховка геометрических фигур по направлению с помощью пишущих материалов»

Пример инструкции педагога: «Проводи линии в указанном направлении. Следи глазами за линией и старайся не выходить за контур фигуры».

Как проводить: на начальном этапе ребёнку можно предложить провести линии палочкой. Затем используется фломастер, след которого легко удалить с ламинированной поверхности. После выполнения задание можно повторять многократно.

Цель: формировать графомоторные навыки, зрительно-моторную координацию и умение выполнять направленное движение рукой в пределах заданного контура.

Что представляет собой раздел: на ламинированных листах размещены геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник и овал. Ребёнок проводит линии внутри фигуры в заданном направлении с использованием пишущего материала.

Заламинированный лист включает в себя по две геометрических фигуры на каждой из страниц (круг, квадрат, треугольник, овал). Данные фигуры узнаваемы для детей 4–5 лет, поэтому их контуры не вызовут сложности в ограничении направляющих, которым будет следовать каждый из детей. Гладкая поверхность позволяет без затруднений скользить руке ребёнка, чтобы он мог зрительно сконцентрироваться на линии и мышечно воспроизвести, сохраняя движение в мышечной памяти. Допустимо применение палочки для первого ознакомления с линиями, в дальнейшем предполагается

использование фломастера как мягкого материала (подготовка руки к работе с простым карандашом), который оставляет след легко стирается (в целях многократного использования основы листа).

Раздел «Дорисуй фигуру»

Пример инструкции педагога: «Соедини точки по контуру фигуры одной линией. Затем закрась её полностью, не выходя за границы и стараясь оставить как можно меньше пустых мест».

Как проводить: педагог предлагает ребёнку выбрать фигуру, соединить точки по контуру, а затем закрасить эту фигуру мелком, карандашом или фломастером, стараясь заполнить пространство равномерно, не выходить за границы.

Цель: закреплять навыки проведения линий, ориентировки в пределах контура, штриховки и равномерного закрашивания изображения.

Что представляет собой раздел: в развороте предусмотрен карман с вариантами заданий, также есть страница с образцом выполненной работы. Ребёнку предлагается восстановить контур геометрической фигуры по точкам одной или несколькими непрерывными линиями, а затем закрасить фигуру. Задача с предыдущих разворотов прослеживается и здесь: каждому из детей необходимо, не выходя за контур, закрасить геометрическую фигуру полностью с наименьшими пустотами.

Заключение

Авторское пособие «Путешествие по линиям: первые шаги к письму» объединяет игровые, сенсомоторные и графомоторные задания в последовательную систему подготовки руки ребёнка к письму. Содержание пособия позволяет постепенно переходить от пальчиковой гимнастики и упражнений на координацию к работе с контуром, направлением линии, штриховкой и использованием пишущих материалов. Перспективным направлением дальнейшей работы авторы считают расширение и усложнение содержания пособия с учётом возраста и индивидуальных возможностей детей, а также его адаптацию для детей, нуждающихся в дополнительных условиях и индивидуализации заданий. Материалы пособия могут применяться педагогами в организованной образовательной деятельности и, после соответствующего инструктажа взрослого, использоваться в домашних занятиях с ребёнком.

Пособие было представлено педагогам других образовательных учреждений в рамках Единого методического дня «Эффективные практики по речевому развитию детей раннего и дошкольного возраста».



МАДОУ детский сад № 405, Екатеринбург, Россия,
detsad.405@mail.ru

ПРОФЕССИИ НА ЛАДОШКЕ: РАЗВИТИЕ РЕЧЕВОГО ТВОРЧЕСТВА ДОШКОЛЬНИКОВ ЧЕРЕЗ АССОЦИАТИВНО-СИНЕКТИЧЕСКУЮ ТЕХНОЛОГИЮ

Савина Юлия Сергеевна, воспитатель
Зайцева Надежда Ивановна, воспитатель

Современные требования к дошкольному образованию предполагают не только формирование знаний, умений и навыков, но и развитие творческого потенциала каждого ребёнка. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования ориентирует педагогов на использование инновационных технологий, стимулирующих познавательную активность и творческое мышление дошкольников. Одним из эффективных средств развития речевого творчества является *ассоциативно-синектическая технология* (АС-технология), адаптированная для детей дошкольного возраста профессором С. А. Новосёловым. Данная технология объединяет ассоциативное мышление и синектику — метод поиска новых идей через аналогии, что создаёт

благоприятные условия для развития речи, воображения и творческих способностей.

В нашей практике мы используем *АС-технологию* в рамках ранней профориентации через инженерно-техническое творчество. Представленный опыт направлен на развитие речевого творчества у детей 5–7 лет посредством знакомства с инженерными профессиями (агроинженер, инженер-робототехник) с помощью игрового приёма «Ладошка аналогий». Данный приём позволяет ребёнку не заучивать информацию о профессиях, а проживать её через словесные образы, сравнения, метафоры и фантазию, что способствует развитию связной речи, обогащению словарного запаса и формированию творческого мышления.

В современном мире возрастает потребность в специалистах инженерно-технического профиля. Ранняя профориентация дошкольников становится важным направлением образовательной деятельности. Однако традиционные методы знакомства с профессиями (рассматривание картинок, беседы, экскурсии) не всегда вызывают у детей устойчивый познавательный интерес и не позволяют им глубоко погрузиться в содержание профессиональной деятельности.

Наблюдая за детьми, мы поняли, что дети лучше усваивают информацию, когда она представлена в игровой, образной форме, когда они могут не только узнать, но и «прожить» профессию через воображение, сравнения и собственные открытия. Именно эту возможность даёт *ассоциативно-синектическая технология*. Она позволяет развивать речевое творчество: дети учатся подбирать ассоциации, строить метафоры, составлять фразы от лица объектов, придумывать фантастические истории. Всё это обогащает речь, делает её выразительной и образной.

Кроме того, в процессе работы с аналогиями у детей развиваются аналитическое мышление, внимание, воображение и умение устанавливать причинно-следственные связи. Интеграция речевого творчества и инженерно-технического конструирования создаёт условия для формирования у дошкольников целостного представления о мире профессий и развития ключевых компетенций.

Цель: развитие речевого творчества у детей 5–7 лет через использование *ассоциативно-синектической технологии* (приём «Ладошка аналогий») при знакомстве с инженерными профессиями.

Задачи: познакомить детей с инженерными профессиями (агроинженер, инженер-робототехник) через образные аналогии и словесные

игры; развивать ассоциативное мышление и умение находить неожиданные сходства между различными объектами; обогащать активный словарь детей через использование сравнений, метафор и образных выражений; формировать умение строить связные высказывания, фразы от лица объекта, фантастические предположения; стимулировать речевое творчество через придумывание метафор и фантастических вопросов; поддерживать познавательный интерес к техническим профессиям через практическую инженерную деятельность.

В основе представленного нами опыта лежит *ассоциативно-синектическая технология*, адаптированная для дошкольного образования профессором Сергеем Аркадьевичем Новосёловым. Данная технология объединяет два компонента: ассоциации и синектику.

Ассоциации представляют собой поток образов, возникающих в сознании спонтанно в ответ на стимул. Это «сырьё» для творческого воображения. Например, на слово «шестерёнка» у ребёнка могут возникнуть ассоциации: зубья, колёса, часы, велосипед, заводная игрушка.

Синектика — это инструмент, который позволяет целенаправленно работать с ассоциациями через четыре вида аналогий:

1. *Прямая аналогия* — сравнение объекта с другим объектом, поиск сходства. Например: система полива похожа на кровеносную систему (есть трубочки-капилляры), датчик робота похож на глаза животного.

2. *Личная аналогия (эмпатия)* — «вживание» в образ объекта, речь от его лица. Ребёнок представляется объектом и рассказывает о своих ощущениях, потребностях, желаниях. Например: «Я — росток помидора. Мне нужна ровная капелька воды каждый день, чтобы корешки не пересохли».

3. *Символическая аналогия* — создание краткой метафоры из двух слов, отражающей суть объекта или профессии. Например: «стеклянный пастух» — это агроинженер, «повелитель алгоритмов» — это инженер-робототехник.

4. *Фантастическая аналогия* — постановка вопроса «А что, если бы...?» и поиск фантастических решений. Например: «А что, если бы грядка сама сообщала, когда ей нужен полив?», «А что, если бы робот умел восстанавливать сам себя?».

Данные виды аналогий позволяют ребёнку не заучивать информацию, а творчески её осваивать, развивая речь, воображение и критическое мышление.

Для практической реализации *АС-технологии* в работе с детьми мы разработали игровой приём «Ладошка аналогий». Это наглядное пособие в виде контура ладони, на пальцах которого размещены символы, соответствующие каждому виду аналогии и практическому действию. Заполняя «Ладошку», дети последовательно проходят все этапы творческого осмысления профессии.

Структура «Ладошки аналогий»:

1. *Большой палец — прямая аналогия.* На нём изображён предмет, относящийся к профессии. Ребенку нужно найти сравнения, ответить на вопрос «На что это похоже?».
2. *Указательный палец — личная аналогия.* На нём изображён объект, с которым ребёнок должен себя отождествить. Ребенку необходимо рассказать от лица объекта о своих чувствах, потребностях, желаниях.
3. *Средний палец — символическая аналогия.* На нём изображён инструмент или символ профессии. Дети придумывают метафору из двух слов, отражающую суть профессии.
4. *Безымянный палец — фантастическая аналогия.* На нём изображён вопросительный знак или символ фантазии. Необходимо закончить вопрос «А что, если бы…?».
5. *Мизинец — инженерный практикум.* На нём изображён результат практического действия. Дети должны выполнить реальное инженерное действие (собрать электрическую цепь, достроить и запрограммировать робота).

«Ладошка аналогий» для профессии агроинженера

При знакомстве с профессией агроинженера дети заполняют «Ладошку аналогий» в следующей последовательности:

Большой палец (прямая аналогия). На пальце изображена капельница (система полива). Детям предлагается ответить на вопрос: «На что похожа система полива?». Дети находят сравнения: «жилка растения», «водная паутинка», «ниточка с водой», «дождик по заказу». Это развивает умение видеть неожиданные сходства между разными объектами.

Указательный палец (личная аналогия). На пальце изображена рассада (маленький росток). Детям предлагается представить себя ростком помидора и рассказать, что он чувствует, что ему нужно от агроинженера. Дети произносят: «Мне нужна капелька воды

каждый день, чтобы корешки не пересохли», «Я боюсь холода, укрой меня плёнкой». Это развивает эмпатию и образную речь.

Средний палец (символическая аналогия). На пальце изображена теплица. Детям предлагается придумать метафору для агроинженера из двух слов. Дети предлагают: «стеклянный пастух», «доктор грядок», «повелитель капель», «зелёный стратег». Это формирует навык создания ярких, запоминающихся образов через слово.

Безымянный палец (фантастическая аналогия). На пальце изображена грядка. Детям предлагается закончить вопрос: «А что, если бы грядка сама...?» или «А что, если бы агроинженер мог...?». Дети фантазируют: «А что, если бы грядка сама сообщала, когда ей нужен полив?», «А что, если бы агроинженер умел ускорять рост растений одной секундой?». Это развивает творческое воображение и умение строить предположительные высказывания.

Мизинец (инженерный практикум). На пальце изображена лампочка (символ электричества). Дети выполняют реальное инженерное действие — собирают электрическую цепь для фитоленты (освещения растений). Они соединяют фитоленту с коннектором, подключают клеммы, тумблер и батарейку. Когда цепь собрана и фитолента загорается, дети видят результат своей инженерной работы. Это даёт ребёнку возможность почувствовать себя настоящим создателем.

«Ладошка аналогий» для профессии инженера-робототехника

Аналогичным образом заполняется «Ладошка» для профессии инженера-робототехника:

Большой палец (прямая аналогия). На пальце изображён инфракрасный датчик. Дети ищут сравнения: «глаза животного», «ночной фонарик у дверей», «локатор».

Указательный палец (личная аналогия). На пальце изображён моторчик с колесом. Дети представляют себя мотором робота и рассказывают: «Я вздрагиваю от команды и сразу начинаю крутиться», «Без сигнала я просто сплю».

Средний палец (символическая аналогия). На пальце изображён пульт дистанционного управления. Дети придумывают метафоры для инженера-робототехника: «электронный пастырь», «повелитель алгоритмов», «создатель железных слуг».

Безымянный палец (фантастическая аналогия). На пальце изображена шестерёнка с вопросом. Дети заканчивают вопросы: «А что, если бы робот умел восстанавливать сам себя?», «А что, если бы робот

обучался новой траектории за ночь?», «А что, если бы робот понимал без пульта, куда ехать?».

Мизинец (инженерный практикум). На пальце изображён робот. Дети достраивают модель робота из конструктора «Роботрек», подключают питание и с помощью пульта управления проверяют движение вперёд, назад, повороты. Робот «оживает» — это и есть результат инженерного творчества.

Приём «Ладошка аналогий» может быть использован как на занятиях по ранней профориентации, так и в совместной деятельности педагога с детьми. Предлагаем следующие *методические рекомендации*:

— **Последовательность работы.** Заполнение «Ладошки» всегда идёт от большого пальца к мизинцу — от простых ассоциаций к практическому действию. Это позволяет постепенно погружать ребёнка в тему.

— **Речевое сопровождение.** Каждый этап сопровождается активной речевой деятельностью: дети проговаривают свои ассоциации, фразы, метафоры, фантастические предположения. Педагог фиксирует наиболее удачные варианты и поощряет творческие высказывания.

— **Дифференциация заданий.** Для детей с разным уровнем речевого развития можно варьировать сложность: для базового уровня достаточно подобрать одно сравнение или фразу, для повышенного — составить развёрнутое высказывание или придумать несколько вариантов.

— **Интеграция с конструированием.** Практическое действие на мизинце всегда связано с реальной инженерной деятельностью: сборкой модели, электрической цепи, программированием движения. Это закрепляет образ профессии через личный опыт.

— **Адаптация под любую профессию.** Приём универсален: достаточно подобрать четыре предмета-символа для аналогий (например, для инженера-энергетика — ветряк, провод, генератор) и придумать простое практическое действие на мизинец.

Представленный нами опыт может быть использован педагогами дошкольных образовательных организаций: в работе по ранней профориентации детей 5–7 лет; в образовательной деятельности по речевому развитию и развитию творческого воображения; в совместной деятельности педагога с детьми в рамках инженерно-технического творчества; в индивидуальной и подгрупповой работе с детьми,

имеющими речевые трудности; в рамках реализации ФОП ДО и парциальных программ по ранней профориентации.

Приём «Ладошка аналогий» не требует сложного оборудования: все материалы могут быть изготовлены педагогом самостоятельно. Важно лишь подобрать яркие, понятные детям символы и продумать практическое действие, доступное для выполнения дошкольниками.

Использование ассоциативно-синектической технологии через игровой приём «Ладошка аналогий» позволяет сделать процесс знакомства с профессиями живым, образным и творческим. Дети не просто запоминают информацию, а проживают её через слово, воображение и практическое действие. Это развивает речевое творчество, обогащает словарь, формирует умение строить связные высказывания и создавать яркие образы.

Важно, что данный приём универсален: его можно адаптировать для знакомства с любой профессией, любой темой. Четыре вида аналогий и практическое действие на мизинце составляют простую, но эффективную структуру, которая доступна педагогам и понятна детям.

Предложенный нами опыт может быть полезен коллегам, работающим в области речевого развития, ранней профориентации и инженерно-технического творчества дошкольников.



МБДОУ-детский сад №72, Екатеринбург, Россия,
ekb.doy72@yandex.ru

ОТ ИИ К РЕЧИ: ПРАКТИЧЕСКИЙ ОПЫТ ПРИМЕНЕНИЯ ПЕДАГОГАМИ ДОО ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА ДЛЯ РЕШЕНИЯ ЗАДАЧ ПО РЕЧЕВОМУ РАЗВИТИЮ ДОШКОЛЬНИКОВ

Слободчикова Анна Николаевна, воспитатель
Щадилова Дарья Александровна, воспитатель

Современное поколение дошкольников родилось в мире, где цифровые устройства являются неотъемлемым атрибутом повседневности. Телевидение, планшеты, ноутбуки, телефоны, электронные игры, аудиокниги стремительно вытесняют традиционные формы досуга: чтение сказок на ночь, посещение театров, отгадывание кроссвордов и чтение художественной литературы. Данная тенденция, с одной стороны, расширяет информационное поле ребенка, а с другой — создает серьезные риски для становления устной речи.

Перед нами, педагогами детского сада, встал вопрос: «Как использовать современные технологии и превратить их в мощный инструмент речевого развития ребенка?». Речевое развитие является

фундаментальной компетенцией, от которой зависит успешность ребёнка во всех последующих образовательных маршрутах.

В Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования речевое развитие выделено как одна из ключевых образовательных областей.

Однако практика показывает, что даже при насыщенной предметно-развивающей среде многие педагоги сталкиваются с *пробелами в речевом развитии детей*, а именно: дети испытывают большие трудности в составлении пересказа услышанного; ответы на вопросы неполные; дети не могут составлять рассказы по картинке; большой процент детей с нарушениями речи (ОНР, ТНР).

Как искусственный интеллект (далее — ИИ) помогает в преодолении трудностей речевого развития: интеграция ИИ в образовательный процесс с детьми дошкольного возраста позволяет решать обозначенные проблемы за счет персонализации, интерактивности и визуализации учебного материала.

1. **Трудности в составлении пересказа услышанного.**

—*Адаптация сложности текста*. Педагоги используют текстовые нейросети (например, ChatGPT, YandexGPT) для мгновенного упрощения сложных сказок под конкретный уровень речевого развития ребенка (сокращение длины предложений, исключение абстрактных понятий).

—*Генерация опорных схем*. Автоматическое разбиение текста на ключевые логические блоки для создания визуальных шпаргалок (мнемотаблиц, служащих каркасом при пересказе).

—*Интерактивные голосовые помощники*. Специально разработанные ИИ-ассистенты выступают в роли терпеливого слушателя, аккуратно задавая наводящие вопросы в случае возникновения пауз у ребенка.

2. **Неполные ответы на вопросы.**

—*Метод речевого схематического моделирования* (опоры). Интерактивные тренажеры предлагают ребенку визуальные или текстовые шаблоны для начала фразы (например: «Я думаю, что лиса хитрая, потому что…»), помогая конструктивно развивать грамматически верные ответы.

—*Игровой диалог с персонажем*. Ребенок взаимодействует с анимированным ИИ-героем сказки, который последовательно задает простые микровопросы, мотивируя детализировать ответы для продвижения по игровому сюжету.

3. **Невозможность составить рассказ по картинке.**

—*Динамическая генерация сюжетов* (Storytelling AI). В случаях, когда статичное изображение не вызывает у ребенка ассоциаций, генератор изображений помогает за секунды создать пошаговую раскадровку (комикс), отражающую развитие действия во времени.

—*Персонализация наглядного контента.* Быстрое внедрение любимых персонажей ребенка в сюжеты картины значительно повышает внутреннюю мотивацию к речи и снижает проявления речевого негативизма.

4. **Высокий процент детей с подтвержденными диагнозами (ОНР, ТНР).**

—*Автоматизация рутины и аналитика.* ИИ-инструменты помогают логопеду анализировать аудиозаписи детской речи, оперативно фиксируя динамику звукопроизношения, объема словаря и грамматических ошибок.

—*Генерация индивидуальных домашних заданий.* Автоматическое формирование уникальных подборок речевых игр, чистоговорок и упражнений под конкретный дефект, что крайне важно для ежедневной домашней проработки.

Таким образом, технологии искусственного интеллекта не заменяют живое общение с педагогом, а выступают в качестве высокоэффективного дополнительного инструмента. ИИ обеспечивает оперативную генерацию адаптированного наглядного и текстового контента, помогая превратить монотонный коррекционный процесс в интерактивную игру и эффективно преодолевать речевой барьер у дошкольников с речевой патологией.

Для эффективного решения выявленных проблем была осуществлена интеграция технологий ИИ. При этом ИИ не рассматривается как полная замена существующих методов, а выступает в качестве значимого дополнительного инструмента, способствующего повышению общей эффективности системы.

Мы использовали простейшие программы ChatGPT, GigaChat, Шедеврум, Алиса AI, которые позволяют быстро получить желаемый результат.

К внедрению данной технологии мы подошли ответственно и необычно. Повторимся, что нашей целью было не заменить живое общение, а посредством ИИ привлечь интерес детей к книге, к нашим традициям, к правильной речи, любви к слушанию и чтению.

Конкретное распределение задач между используемыми инструментами представлено в таблице ниже.

Программа ИИ	Какие задачи решает	Ожидаемый результат
ChatGPT / YandexGPT	адаптация и упрощение сложных текстов (сказок, рассказов) под уровень восприятия детей с ОНР/ ТНР. Формирование текстовых наводящих вопросов и шаблонов для ответов	ребенок понимает логику текста, учится давать полные развернутые ответы вместо односложных
GigaChat	составление речевых опор, планов-пересказов и интерактивных сценариев диалогов для закрепления грамматических конструкций в игровой форме	повышение связности речи, преодоление трудностей при самостоятельном построении монолога
Шедеврум / Kandinsky	динамическая генерация визуальных сюжетов, пошаговых раскадровок (комиксов) и картинок с участием любимых персонажей ребенка для мотивации	появление четкой опоры для составления рассказа по картинке, развитие причинно-следственных связей
Умный помощник Алиса (Яндекс)	интерактивное речевое взаимодействие. Выступает в роли игрового персонажа-собеседника, который внимательно слушает пересказ и мягко направляет ребенка	снижение психологического барьера и речевого негативизма, развитие навыков живого диалога

В рамках практического внедрения данной методики нами был разработан и реализован *комплексный долгосрочный этнокультурный проект* «Русская деревня вчера, сегодня, завтра». Суть проекта заключается в системном погружении дошкольников в исторический и культурный контекст родной страны посредством сравнительного анализа эпох: от традиционного крестьянского быта прошлого до современных агротехнологий и перспективного видения будущего сельских территорий. Главная цель проекта — создание обогащенной речевой среды,

мотивирующей детей к активному речевому высказыванию, расширению словарного запаса (включая историзмы и архаичные формы) и качественному улучшению связной речи.

Для успешного решения поставленных задач в рамках проекта была организована реалистичная *интерактивная зона «Русская изба»*.

Процесс проектирования, визуального наполнения и геймификации данной зоны целиком опирался на возможности современных генеративных и диалоговых систем ИИ:

Генерация детализированного наглядного материала. С помощью нейросетей Шедеврум и Kandinsky были воссозданы аутентичные, визуально привлекательные и исторически точные элементы интерьера традиционной избы (печь, прялка, ухват, деревянная утварь). Это позволило сформировать у детей с нарушениями речи четкие предметные зрительные образы.

Проектирование интерактивных сценариев. Текстовые модели ИИ использовались для мгновенной адаптации фольклорного материала, составления тематических игровых квестов и моделирования речевых ситуаций, связывающих элементы быта прошлого с предметами настоящего времени.

Речевая интерактивность зоны. Интеграция смарт-систем с умным помощником Алисой, настроенным на ведение диалога от лица сказочного. Дети вовлекались в активную беседу, задавали вопросы о назначении старинных вещей и получали развернутые игровые ответы, что помогло преодолеть речевой негативизм и стимулировало навыки инициативного диалога.

Таким образом, применение простейших доступных программ ИИ превращает традиционную логопедическую среду в динамичное интерактивное пространство. Оно не заменяет живого общения с педагогом, а значительно расширяет возможности индивидуализации обучения, повышая познавательный интерес и способствуя скорейшему преодолению системных речевых нарушений у дошкольников.

Детский сад — это мир сказок. Детям рассказывают и читают произведения великих сказочников по утрам, перед дневным сном, в дождливую и морозную погоду. В младшем дошкольном возрасте малыши восторженно слушают и наперебой повторяют цитаты любимых героев, а на лицах детей старшего дошкольного возраста часто видно безразличие, им неинтересно и скучно. Нет интереса слушать,

нет интереса пересказывать. Как быть? Как заинтересовать, не заставить пересказывать, а сделать это потребностью ребенка? Просто призвали на помощь ИИ. Так родилась традиция — каждая тематическая неделя начинается с новой *лексической сказки*. Например: тема недели «Транспорт». Лексическая сказка «Как Буратино отправился в путешествие», а в рамках проекта «Русская деревня вчера, сегодня, завтра»: «Ветерено и колыбель», «Кадка», «Врубель», «Колодец и мудрый ключик», «Волшебная скалка».

Дети активные участники процесса. Сами придумывают сюжет, иллюстрацию к обложке. Искусственный интеллект создает, по описанию, обложку текст, педагоги читают и далее дети составляют пересказ. Ребята знакомятся со старыми названиями предметов быта и их современными названиями (например: врубель — на старорусском языке, а на современном — утюг). Мы не только развиваем речь, но и учим чувствовать героя, понимать и сострадать, спешить на помощь, попавшему в беду.

Результат: дети более уверенно и свободно владеют языком пересказа. Речь становится распространенной и осмысленной. Повышается интерес к сказкам известных детских писателей (А. Волков «Волшебник изумрудного города», П. Ершов «Конек-Горбунок» и т. д.).

Использование ИИ при создании анимационного контента

Логическим продолжением проекта и изучения темы «Единства и дружбы народов России» стала совместная деятельность по созданию авторского анимационного фильма по мотивам народной сказки «Как народы подружились». Внедрение ИИ на каждом этапе создания медиапродукта позволило решить комплекс логопедических задач:

Текстовый этап (ChatGPT/GigaChat). На основе оригинального текста сказки нейросеть помогла составить адаптированный сценарий. Были упрощены громоздкие синтаксические конструкции, что сделало текст доступным для произнесения детьми с ТНР при сохранении ключевой лексики.

Визуальный этап (Шедеврум/Kandinsky). Генераторы изображений применялись для создания эскизов фонов и персонажей в национальных костюмах. На основе сгенерированных ИИ высокореалистичных образов дети совместно с педагогами мастерили материальные объекты для покадровой съемки.

Речевой этап (Озвучивание). Процесс записи речевого сопровождения мультфильма стал главным коррекционным инструментом.

Стремление качественно озвучить своего героя повысило внутреннюю мотивацию дошкольников. В ходе работы дети под контролем логопеда учились правильно произносить автоматизируемые звуки, соблюдать логические паузы, развивать просодическую сторону речи, придавая персонажам уникальные интонации.

Использование мнемотаблиц

В рамках проекта также активно применяются такие технологии, как мнемотаблицы, сторителлинг, цикл лексических сказок. Они не только помогают развивать память, но и облегчают усвоение связной речи. Мы упоминали ранее, что в детском саду много детей с общим недоразвитием речи (ОНР) и они испытывают трудности в построении высказываний. Пользуясь мнемотаблицами таким детям проще удерживать последовательность событий, подбирать нужные слова и строить развернутые, логические высказывания — пересказывать сказки, составлять описательные рассказы. Для того чтобы заинтересовать наших ребят, мы устроили художественную мастерскую, где дети сами по теме: «Русская деревня, русская изба» создавали рисунки для мнемотаблиц, раскрашивали и педагог помогал оживить с помощью ИИ (см. Приложение 1). Это было увлекательно и интересно. В итоге дети показали хорошие результаты на открытых занятиях:

—«Рисование гуашью по мнемотаблице „Весна в деревне“» (см. Приложение 2) для старшей группы (дети 5–6 лет).

—«Секретные значки — рисуем под диктовку» в рамках педагогического проекта «Секретные значки: учимся рисовать мнемодорожки» (см. Приложение 3) для детей старшего дошкольного возраста.

Педагогом были разработаны: «Пошаговый алгоритм обучения детей рисованию мнемодорожек (мнемоквадратов) с нуля».

Результат: Дети стали придумывать рассказы понимая, что должно быть в начале, середине и конце рассказа. Ребята с удовольствием включаются в сказочную игру и с нетерпением ждут новых постановок мультфильмов. Дети учатся вести диалог, строить полные предложения и исправлять ошибки в безопасной среде. Также можно отметить обогащение активного словаря прилагательными и глаголами, связанными с темой. Данная технология становится мощным стимулом для словесного творчества воспитанников. Они видят мгновенный результат своих усилий. Работа над связной речью превращается в увлекательный творческий процесс вместе со взрослыми.

Методические выводы и рекомендации коллегам

Опыт, который мы получили применяя ИИ-инструменты позволяет нам сформулировать некоторые *принципы*:

1. **Приложение** (любое выбранное) должно решать конкретную методическую задачу, которую ставит педагог, а не наоборот. Выбор начинается с вопроса: «Чему я хочу научить?», а не «Как мне красивее применить ту ли иную технологии?».

2. **Гаджеты** используются как общий демонстрационный материал (возможно и применение в индивидуальной работе с детьми ОВЗ), так как соблюдение требований СанПин обязательно (для детей 5–7 лет оно не превышает 15–20 минут в день);

3. **Конфиденциальность данных.** При выборе сервисов приоритет отдавался тем, которые не требуют регистрации детей и сбора персональных данных. Вся работа ведется через устройства педагогов;

4. **Обратная связь** — главная функция ИИ. Наибольшую пользу принесли те инструменты, которые давали ребенку немедленный, позитивный и объективный отклик на его действие

5. **ИИ в детском саду** — это помощник в руках грамотного педагога. Он позволяет освободить от рутины бесконечных повторений и ненужных действий для самого важного — индивидуальной поддержке и создании уникальной развивающей среды группы, эмоционального контакта.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1. МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА. АЛЬБОМ МНЕМОТАБЛИЦ «РАССКАЗЫ В КАРТИНКАХ» (ОТ ИИ-ИЛЛЮСТРАЦИИ К РУЧНОЙ СХЕМЕ И «ОЖИВЛЕНИЮ»)

Актуальность: современные дети — визуалы. Они лучше воспринимают информацию через яркие образы. Данный альбом построен на принципе сочетания текста, статичного изображения и динамического действия.

Новизна пособия:

—*Двойное кодирование.* Сначала ребенок видит фотореалистичную или сказочную картинку от ИИ (запоминает детали), затем переводит ее в абстрактную схему (мнемодорожку), которую создает сам.

—*Оживление.* Переход от пассивного созерцания к активной телесной практике (кинезиология, пальчиковый театр, имитация).

Цель: развитие связной речи, памяти и воображения через последовательную работу с визуальным материалом по лексическим темам «Зима» и «Весна».

Структура альбома

Альбом разделен на 2 крупных блока. Каждый блок содержит 3 подраздела:

Раздел А. Крупная ИИ-иллюстрация (сюжетная).

Раздел Б. Мнемодорожка (схема пересказа) + пустое поле для детской схемы.

Раздел В. Картотека «оживления» (движения).

Описание блоков альбома

Блок 1. «Зимние истории».

Темы: «Снегири», «Елка», «Воробей».

Блок 2. «Весна в деревне и в лесу».

Темы: «Весна в деревне», «Как весна будила лес», «Весна в коттеджном поселке».

Технология работы с альбомом (План занятия) — 5 минут

Этап 1.

Рассматривание (ИИ-иллюстрация) и чтение небольшого рассказа, ответы на прописанные вопросы по содержанию текста.

Цель: Обогащение пассивного и активного словаря, формирование фразовой речи.

Этап 2. Схематизация (Ручная работа) — 10 минут.

Работа с мнемодорожкой (готовой или частично пустой). Дети не просто смотрят на готовые картинки-схемы, а дорисовывают их (траву, следы).

Цель: Развитие зрительно-моторной координации. Рисунок помогает «пропустить» информацию через руку, что улучшает запоминание.

Этап 3. Пересказ (Синтез) — 5 минут.

С опорой на мнемодорожку ребенок составляет рассказ. Важно: Допускается показывать пальцем на схему в процессе речи (перевод из пассивного в активный навык).

Цель: Закрепить навык связного последовательного пересказа путём осознанного переноса содержания с визуальной мнемосхемы в устную речь, обеспечивая переход пассивного понимания сюжета в активное речевое воспроизведение.

Этап 4. Оживление (Динамическая пауза) — 5 минут.

«Выход из альбома» — дети придумывают продолжение рассказа, любое предложение с глаголом действий и с помощью приложения «Алиса Al» происходит оживление картинки по замыслу детей.

Цель: Активизировать творческое воображение и речевое мышление детей через самостоятельное придумывание динамичной концовки сюжета с использованием глаголов действия. Сформировать у детей практический навык взаимодействия с искусственным интеллектом, наглядно демонстрируя, как их словесный замысел мгновенно преобразуется в визуальный движущийся образ.

Такой альбом становится не просто пособием, а живым пространством, где высокие технологии (ИИ) встречаются с детским творчеством, что дает 100 % усвоение материала.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2.
РИСОВАНИЕ ГУАШЬЮ ПО МНЕМОТАБЛИЦЕ «ВЕСНА В ДЕРЕВНЕ» ДЛЯ СТАРШЕЙ ГРУППЫ (ДЕТИ 5–6 ЛЕТ)

Цель занятия: нарисовать весенний деревенский пейзаж, используя символы мнемотаблицы, закрепив признаки весны (проталины, ручьи, набухание почек, прилет птиц).

Задачи: развивать память и связную речь; закреплять технические навыки работы с гуашью; учить составлять символы мнемодорожки по весенним признакам.

Пример мнемотаблицы (3 строки по 3 клетки)

1 ряд. Небо и солнце:

Клетка 1: круг с короткими линиями (лучи) + стрелка вверх (солнце поднимается выше).

Клетка 2: белое облако, перечеркнутое линией (облака плывут, но они уже не зимние тяжелые).

Клетка 3: крупная капля, разделенная пополам (капель — тает сосулька, хотя в деревне больше про крыши).

2 ряд. Земля и природа:

Клетка 4: коричневый прямоугольник, из которого пробивается зеленый росток (проталина и первая трава).

Клетка 5: синяя волнистая линия между коричневыми берегами (ручей).

Клетка 6: ветка дерева с маленькими зелеными (или клейкими) кружочками по краям (набухают почки).

3 ряд. Деревенская жизнь и птицы:

Клетка 7: изображение бревенчатого сруба (бревна кружочками на концах) + скворечник на шесте.

Клетка 8: чёрная галка или грач, стоящий в коричневой проталине (грач прилетел).

Клетка 9: силуэт лопаты и лейки (люди готовятся к посадкам).

Ход занятия:

1. **Организационный момент.**
   Воспитатель показывает мнемотаблицу и говорит: «Ребята, давайте прочитаем картинки. Что весной происходит в деревне?» Дети голосом «расшифровывают» символы.

2. **Показ приемов рисования.**
   Рисование на тонированной бумаге (светло-голубой или бледно-желтой):
   Земля — внизу листа провести широкую коричневую полосу. Белой гуашью (тычком жесткой кисти) нарисовать остатки снега.
   Проталины — туда же, поверх коричневого, добавить темно-зеленые пятна — травку тычком.
   Дом — справа или слева нарисовать коричневый квадрат (сруб), треугольную крышу (крыша может быть с капелью — белые точки по краю).
   Дерево —чёрной краской ствол и ветки. Методом примакивания (печатка) — зеленые почки.
   Ручей— синей волнистой линией извивающуюся дорожку от домика вниз.
   Птицы — чёрные галочки (грачи) на полянке.

3. **Физминутка.**
   В лес весенний мы пошли (шагаем),
   Вверх на солнце посмотрели (руки ко лбу),
   Ручьи наши услыхали (ладони у ушей),
   Через лужицы скакали (прыжки).

4. **Самостоятельная работа.**
   Дети рисуют. Задача воспитателя напоминать согласно мнемотаблице: «Посмотри на 4 клетку — мы забыли нарисовать пробивающуюся травку? Покажи, где у тебя ручей?»

5. **Анализ работ.**
   Дети рассказывают по своей картинке (с опорой на таблицу): «У меня яркое солнце. На проталине грач клювом землю ищет. С крыши капает. Я нарисовал скворечник».

ПРИЛОЖЕНИЕ 3. ОТКРЫТОЕ ЗАНЯТИЕ «СЕКРЕТНЫЕ ЗНАЧКИ — РИСУЕМ ПОД ДИКТОВКУ» (ДЛЯ ДЕТЕЙ 5-6 ЛЕТ ПО ОБУЧЕНИЮ МНЕМО-СИМВОЛОВ ПОД ДИКТОВКУ)

Цель: Формирование у детей умения преобразовывать словесную инструкцию в схематичный рисунок-символ для последующего использования в мнемодорожках.

Задачи:

— Обучающие: учить выделять в образе предмета или действия самые важные, узнаваемые детали; закреплять навык рисования в ограниченном квадрате.

— Развивающие: развивать слуховое внимание, умение действовать по словесной инструкции; тренировать мелкую моторику и пространственное мышление.

— Воспитательные: воспитывать самостоятельность, умение слушать других и работать в паре; поддерживать интерес к «шифровке» и пересказу.

Оборудование и материалы: листы с расчерченными квадратами 6×6 см; простые карандаши, ластики; магнитная доска с маркером для педагога; мольберт с образцами правильных и неправильных символов (для обсуждения).

Ход занятия — 25 мин

1. **Организационный момент — 1 мин.**

ПЕДАГОГ. (*вносит конверт*) Ребята, сегодня к нам пришли гости. Давайте улыбнёмся им и покажем, какие мы умные. Кто-то принёс нас секретный конверт с заданиями для настоящих разведчиков.

2. **Вводная беседа. Игра «Угадай по значку» — 3 мин.**

ПЕДАГОГ. (*показывает на доске несколько простых символов: домик, ёлочка*) Что это? Как вы догадались? Какая деталь самая важная?

ПЕДАГОГ. Вы уже умеете рисовать секретные значки. Сегодня мы будем учиться рисовать их по моей команде, как настоящие шифровальщики.

3. **Объяснение правил «рисования под диктовку» — 3 мин.**

ПЕДАГОГ. (*дает четкую инструкцию*) Я буду называть слово, а вы — рисовать значок в квадрате. Рисуем только самое важное, быстро. Не старайтесь нарисовать красиво, главное – чтобы было понятно. Например, слово «СОЛНЦЕ» — что главное?

Дети дают ответ: круг и лучики. Педагог рисует на доске. Дети слушают, запоминают алгоритм: назвать главное, нарисовать.

4. **Диктовка по одному слову — 5 мин.**

ПЕДАГОГ. (*диктует слова с паузой 30–40 секунд)* «ДОМ» (*помочь*: квадрат, треугольник сверху). «ЗАЯЦ» (*главное* — длинные уши). «ДОЖДЬ» (туча и капли-чёрточки). «ВЕСЁЛЫЙ» (улыбка).

После каждого слова педагог проходит между рядами, подбадривает, не исправляет. Дети рисуют в своих квадратах.

5. **Физминутка «Шифровальщики отдыхают» — 2 мин.**

ПЕДАГОГ. А теперь — разминка. Представьте, что мы — значки. Я называю слово, а вы показываете его движением: «ВЕСЁЛЫЙ» — улыбнулись, «ГРУСТНЫЙ» — опустили плечи, «ЛЕТИТ» — машем руками, «СПИТ» — закрыли глазки».

Дети выполняют движения по словам.

6. **Диктовка короткой фразы — 5 мин.**

ПЕДАГОГ. Теперь задание сложнее. Я продиктую три слова, а вы нарисуете их в трёх квадратах подряд. Потом мы прочитаем эту дорожку.

ПЕДАГОГ. (*диктует*) Птичка — сидит — на ветке.

После рисования педагог просит 2–3 детей «прочитать» свою дорожку. Дети рисуют последовательно. Затем водят пальцем и рассказывают Важно: дети сами читают по своим значкам, даже если символы неидеальны.

7. **Работа в парах «Подиктуй соседу» — 4 мин.**

ПЕДАГОГ. Теперь вы сами будете диктовать! Повернитесь к соседу. Первый говорит слово (например, «МЯЧ»), второй рисует. Потом поменяйтесь.

Дети по очереди диктуют и рисуют друг другу.

8. **Итог. Рефлексия — 2 мин.**

ПЕДАГОГ. (*собирает внимание*) Что мы сегодня научились делать? (*рисовать по команде, шифровать*). Кому было легко? Кому трудно? Зато мы теперь умеем быстро рисовать секретные значки. Эти значки помогут нам запоминать стихи и рассказы.

ПЕДАГОГ. Скажем гостям «до свидания».

Дети делятся впечатлениями, хлопают себе.

Итог занятия (в виде комментария для гостей и педагога)

На занятии дети: закрепили умение выделять главные детали предметов и действий; научились работать по устной инструкции (это важный компонент школьной готовности); потренировали мелкую моторику и зрительно-моторную координацию; приобрели первый опыт взаимодиктовки — основу для дальнейшей работы в парах и микрогруппах.

Результат: каждый ребёнок создал свою мнемодорожку (из 3 символов) и смог её «прочитать», что подтверждает успешность промежуточного этапа обучения.



МБДОУ – детский сад комбинированного вида № 102,
Екатеринбург, Россия, iva7407@rambler.ru

ИГРА-КОНКУРС «ПЛАТОК ДЛЯ МАТРЁШКИ»

Фоминых Елена Николаевна, учитель-логопед

Личностно-ориентированная модель образования изменяет в целом формы общения педагога с детьми.

В первую очередь, у детей, а особенно у детей с нарушениями речи, желательно «наладить» душевный комфорт, создать благоприятную психологическую среду, сформировать мотивацию на общение с педагогом.

Каждый ребёнок индивидуален, неповторим и нуждается в признании. Поэтому мы взяли за практику использование такой формы организации совместной деятельности, как игры-конкурсы, которые дают детям возможность для самореализации и предполагают положительную эмоциональную оценку педагогом всех достижений ребёнка. Мы увидели, что различные конкурсы стимулируют

интерес детей и помогают взрослому и ребёнку вступить в творческий контакт, что очень важно для налаживания коммуникативных отношений.

Игры–конкурсы также способствуют развитию артистических способностей и ораторских умений, преодолению закомплексованности в общении со сверстниками и взрослыми и созданию ситуации успеха для каждого ребёнка.

Цель: Создание условий для развития речи детей и формирования интереса к русской народной культуре посредством игры-конкурса «Платок для матрёшки».

Задачи: формировать лексико-грамматическую сторону речи; учить правильно употреблять слова, согласовывать их между собой, образовывать новые слова, подбирать слова-родственники и синонимы, правильно употреблять предлоги; развивать фонематический слух, чувство языка и умение подбирать рифмы к словам; воспитывать уважение к великому культурному наследию России и русскому языку, формировать чувство патриотизма.

Оборудование: ноутбук, проектор, экран, презентация «Платок для матрёшки», музыкальный центр, элементы русского народного костюма (сарафаны, косынки, косоворотки), фуражки – для детей, разноцветные ленты по количеству детей.

Ход игры-конкурса

Под музыкальное сопровождение, песню «Калинка», воспитанники двух подготовительных групп — в костюмах входят в музыкальный зал.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Здравствуйте, ребята!

Детей приветствует воспитатель в павловопосадском платке на плечах.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Сегодня мы с вами проведём игру-конкурс «Платок для матрёшки». И будем мы сегодня не просто детьми из подготовительных групп, а дружными командами «Хохлома» и «Гжель». Это старинные, знаменитые на весь мир русские узоры.

На экране — название команд и их эмблемы: игрушки с хохломской росписью и с росписью гжель.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Я предлагаю вам отгадать загадку:

Алый шёлковый платочек
Яркий сарафан в цветочек,
Упирается рука в деревянные бока.
А внутри секреты есть:
Может три, а может, шесть.
Разрумянилась немножко.
Это русская…. (матрёшка)

ВОСПИТАТЕЛЬ. Посмотрите на экран. Одним из символов России с давних пор является расписная деревянная игрушка — матрёшка. Обязательная часть наряда матрёшки — расписной узорный платок. Мы будем выполнять задания игры-конкурса и собирать узоры для платка нашей матрешки. Вам будет предложено 9 заданий. При правильном их выполнении на платке (*изображение контура платка на экране*) будут появляться элементы узора.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Итак, начинаем игру. Узор первый называется «Ласковые названия». Посмотрите на экран. Вы видите большую дудку и рядом маленькую… дудочку. Представители команды «Хохлома», вам предлагается назвать ласково слова, картинки к которым вы видите на экране: «ХЛЕБ». «ПЛАТЬЕ», «ЛИЦО», «КРЫЛО». Теперь слова для команды «Гжель». Назовите ласково: «ГОРОД», «ВЕТЕР», «ДОЧКА», «ФЛАГ».

После ответов двух команд внимание детей обращается на экран: на платке появился первый элемент узора.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Второй узор называется «Скажи по–другому». Ребята, вы знаете, что бывают слова-неприятели, которые можно сказать наоборот. Например: «высокий» — «низкий», «добрый» — «злой». А есть слова-приятели, которые обозначают одно и то же, но по-разному называются. Например, «ученик» – «школьник», «солдат» — «воин». На экране вы видите: «страна», а по-другому можно сказать «государство». Задание для команды «Гжель» на экране. Назовите по-другому: «БУДКА» («конура»), «ПУРГА» («метель»). Теперь слова для команды «Хохлома», назовите по-другому слова: «ТУРИСТ» («путешественник») и «АКТЁР» («артист»).

После ответов двух команд внимание детей обращается на экран: на платке появился второй элемент узора.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Продолжаем игру, третий узор «Почему так называется?». Обратите внимание на экран. На картинке вы видите рыжего мальчика, всё лицо которого усеяно веснушками, маленькими рыжим пятнышками. Назвали их так потому, что чаще всего они появляются на лицах некоторых людей весной, когда начинает пригревать солнышко.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Представители команды «Хохлома», вам предлагается объяснить, почему именно так называются слова; соответствующие иллюстрации вы видите на экране. Как произошли эти слова: «ВАРЕНЬЕ», «ПОДУШКА», «ПУХОВИК», «ПОДСОЛНУХ». Теперь слова для команды «Гжель». Почему так называются: «ОШЕЙНИК», «СТОЛОВАЯ», «МАСЛЁНОК», «МОРОЖЕНОЕ».

После ответов двух команд внимание детей обращается на экран: на платке появился третий элемент узора.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Четвёртый узор называется «Ты нам не родственник!». Посмотрите на экран, какое слово хоть и звучит похоже на остальные, но обозначает другое – оно не родственник остальным (на экране изображены гусь, гусёнок, гусыня и гусеница; с помощью анимационного эффекта гусеница исчезает с экрана).

ВОСПИТАТЕЛЬ. Задание для команды «Гжель». Посмотрите на экран и назовите лишнее слово, не родственника для трёх других: «ЛЕС», «ЛЕСНИК», «ЛИСА», «ЛЕСОРУБ» (после правильного ответа, с помощью анимационного эффекта картинка «ЛИСА» исчезает с экрана).

ВОСПИТАТЕЛЬ. Теперь выберите, какое слово лишнее — команда «Хохлома»: «ВОДА», «ВОДОПАД», «ВОДИТЕЛЬ», «ВОДЯНОЙ» (после правильного ответа, с помощью анимационного эффекта картинка «ВОДИТЕЛЬ» исчезает с экрана).

После ответов двух команд внимание детей обращается на экран: на платке появился четвёртый элемент узора.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ребята, а сейчас я вам предлагаю немного отдохнуть, потанцевать под весёлую песню «Моя тётя Весельчак». Повторяйте за мной все движения.

На экране надпись «Динамическая пауза» и картинка «танцующие дети в народных костюмах».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Отдохнули? Тогда продолжаем игру и собираем дальше узоры для матрёшки. Пятый узор называется «Бабушкины загадки». Дети всегда, во все времена любили отгадывать загадки. Сегодня я предлагаю вам отгадать старинные загадки, загадки наших бабушек и прабабушек. Загадки для команды «Хохлома».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Стоит толстячок.
Подбоченивши бочок,
Шипит и кипит,
Всем чай пить велит. (самовар)
Маленько, кругленько,
А за хвост не поднять. (клубок)

После того, как дети отгадают загадки, на экране с помощью анимационного эффекта картинки — отгадки появляются на экране.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Бабушкины загадки для команды «Гжель».
Стоит толстуха — деревянное брюхо,
Железный поясок. (бочка)
Маленькое, сдобное
Колесо съедобное. (бублик)

После того, как дети отгадают загадки, на экране с помощью анимационного эффекта картинки — отгадки появляются на экране. После ответов двух команд внимание детей обращается на экран: на платке появился пятый элемент узора.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Перед вами шестой узор — «Весёлые рифмушки». Ребята, скажите, что такое рифмы и для чего они нужны? Правильно, это похожие по звучанию слова и с помощью рифм поэты сочиняют стихи. Для того, чтобы выполнить следующее задание, вам нужно будет с двумя предложенными словами сочинить небольшое

стихотворение — двустишие, из двух строк. Посмотрите на экран. Например, с рифмующимися словами «клубок» и «колобок», можно сочинить такое стихотворение:

А у бабушки клубок
Убежал как колобок.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Команде «Гжель» предлагаются следующие пары рифм: «ПУШКА» — «ЛЯГУШКА», «МИШКА» — «КНИЖКА» (Соответствующие картинки — на экране). Команде «Хохлома» предлагаются рифмы: «ДОМИК» — «ГНОМИК», «КИСКА» — «МИСКА» (Соответствующие картинки — на экране).

После ответов двух команд внимание детей обращается на экран: на платке появился шестой элемент узора.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Наша игра продолжается и на очереди — седьмой узор, который называется «Вставь маленькое словечко». Посмотрите на экран, перед вами зашифрованное предложение, в нём пропущено одно «маленькое слово» — предлог. Догадайтесь, какое слово пропущено? (предлог «ПО»).

После правильного ответа предлог с помощью анимационного эффекта появляется на экране.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Команде «Хохлома» предлагаются следующие деформированные предложения: «Бабочка летает… цветком», «Носки связали… шерсти» (на экране — соответствующие картинки и слова, после ответа — предлог).

ВОСПИТАТЕЛЬ. Команде «Гжель» предлагаются следующие деформированные предложения: «Цветы стоят… вазе», «Заяц убегает…лисы».

На экране — соответствующие картинки и слова, после ответа — предлог. После ответов двух команд внимание детей обращается на экран: на платке появился седьмой элемент узора.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ребята, а теперь я предлагаю вам встать со своих мест и поиграть в весёлую игру «Четыре двора».

На экране надпись «Динамическая пауза» *и картинка «танцующие дети в народных костюмах».*

ВОСПИТАТЕЛЬ. У вас в руках ленты разных цветов. Всего четыре цвета. Пока будет звучать народная песня «Четыре двора», вы танцуете по залу, когда музыка остановится, нужно как можно быстрее «построить» свой двор, по цвету лент, встать и взяться за руки (так будет повторяться несколько раз, при этом дети меняются лентами). А мы продолжаем игру и у нас восьмой узор «Найди ошибку».

На экране анимационная «живая» картинка: «летающие мухи» и надпись с ошибкой «много мухов».

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ребята, посмотрите на экран, сколько тут много летающих мухов (педагог намеренно допускает ошибку при назывании). Нет, правильно сказать «много мух». Я допустила ошибку, извините меня, пожалуйста!

ВОСПИТАТЕЛЬ. Задание для команды «Гжель». Посмотрите на экран. Я назову четыре словосочетания, три из них будут составлены правильно, по правилам русского языка, а в четвёртом будет допущена ошибка. Вы должны найти эту ошибку.

На экране картинки к словосочетаниям:
«МНОГО МЕДВЕДЕЙ», «МНОГО ТИГРОВ», «МНОГО ЛЕВОВ», «МНОГО КЕНГУРУ»*; после правильного ответа картинка к словосочетанию* «МНОГО ЛЕВОВ» *обводится в рамку.*

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё одно задание для команды «Гжель». Посмотрите на экран и найдите ошибку.

На экране картинки к словосочетаниям:
«МЕДВЕЖЬЯ БЕРЛОГА», «ВОЛКОВО ЛОГОВО», «ЛИСЬЯ НОРА», «БЕЛИЧЬЕ ДУПЛО»; после правильного ответа картинка к словосочетанию «ВОЛКОВО ЛОГОВО» обводится в рамку.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Теперь ошибки будет искать команда «Хохлома». Обратите внимание на экран. Где ошибка?

На экране картинки к словосочетаниям:
«У КОРОВЫ ТЕЛЁНОК», «У ЛОШАДИ ЖЕРЕБЁНОК», «У ОВЦЫ КОЗЛЁНОК», «У СВИНЬИ ПОРОСЁНОК»*; после правильного ответа картинка к словосочетанию* «У ОВЦЫ КОЗЛЁНОК» *обводится в рамку.*

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ещё одно задание для команды «Хохлома», посмотрите на экран и найдите ошибку.

На экране картинки к словосочетаниям:
«ЛЕТАЕТ НАД ЦВЕТКОМ», «ПРЯЧЕТСЯ ЗА ДЕРЕВОМ», «ПОЛЗЁТ ПО ВЕТКЕ», «ЖИВУ НА РОССИИ»*; после правильного ответа картинка к словосочетанию* «ЖИВУ НА РОССИИ» *обводится в рамку.*

После ответов двух команд внимание детей обращается на экран: на платке появился восьмой элемент узора.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Наша игра подходит к концу и вас ждёт последнее решающее задание, девятый узор «Весёлые картинки». Посмотрите на экран. Вы видите три сюжетные картинки. Если составить предложение по каждой картинке, получится рассказ «История про бездомного щенка». Сначала рассказ по картинкам «Ворона и зонт» будет составлять команда «Хохлома». Выходите к экрану четыре человека из команды; каждый должен составить по одному предложению по картинке. Таким образом, ваш рассказ будет состоять из четырёх предложений. Затем к экрану выходят четыре человека из команды «Гжель» и составляют рассказ «Котёнок и клубок» по четырём картинкам на экране.

После ответов двух команд внимание детей обращается на экран: на платке появился девятый, последний элемент узора.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Ребята, посмотрите на экран. Мы вставили последний узор в платок для матрёшки. Посмотрите, какой нарядный и праздничный он получился!

На экране появляется матрёшка в платке, с помощью анимационного эффекта она весело подмигивает и качает головой.

ВОСПИТАТЕЛЬ. Наша матрёшка говорит всем участникам обеих команд «СПАСИБО!» (Соответствующая надпись на экране)

ВОСПИТАТЕЛЬ. А наша игра-конкурс «Платок для матрёшки», в которой вы показали, что знаете и любите свой родной русский язык, завершена. Ребята, что вам больше всего понравилось в сегодняшней игре? А какие конкурсные задания вам показались сложными?

ВОСПИТАТЕЛЬ. Вы все сегодня молодцы! До свидания, до новых встреч.

Дети выходят из музыкального зала под музыкальное сопровождение, песню «Русские матрёшки».