

**Методическая разработка:**  
**Педагогические находки «Звукология речи». Авторские игры и пособия для развития речемыслительных процессов детей с ТНР в совместной работе учителя-логопеда и педагога-психолога**

Муниципальный фестиваль-конкурс	«Просторы речи»
Номинация	«Артикуляция чувств»
Название образовательной организации	Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение-детский сад № 76, г. Екатеринбург, Орджоникидзевский район
Название методической разработки	Педагогические находки «Звукология речи». Авторские игры и пособия для развития речемыслительных процессов детей с ТНР в совместной работе учителя-логопеда и педагога-психолога
Разработчики	Учитель-логопед Голицына Ольга Борисовна, педагог -психолог Коссе Светлана Федоровна
Актуальность методической разработки	<p>Проблемы речемыслительных процессов у детей с тяжелыми нарушениями речи (ТНР) заключаются в неполноте звуковой, лексической и грамматической сторон речи на фоне сохранных интеллекта, что ведет к ограниченности мышления, трудностям в речевых обобщениях, нарушениям чтения/письма, а также снижению познавательной активности, памяти и внимания.</p> <p><b>Нарушение связи мышления и речи:</b> Трудности с формулированием мыслей, замедленность речевых процессов, ограниченность речевых обобщений.</p> <p><b>Слабость верbalной памяти и внимания:</b> Снижение объема памяти, проблемы с запоминанием словесных инструкций.</p> <p><b>Низкий уровень развития словесно-логического мышления:</b> Проблемы с установлением причинно-следственных связей, классификацией предметов, обобщением.</p> <p><b>Ограниченнность лексико-грамматического строя:</b> Маленький словарный запас, трудности в конструировании предложений, грамматические ошибки.</p>

	<p><b>Нарушение связной речи:</b> Неспособность построить логичный рассказ, пересказать текст.</p> <p><b>Психологические особенности:</b> Низкая мотивация к обучению, неуверенность, повышенная раздражительность, тревожность.</p> <p>Проблема развития речемыслительных процессов у детей с тяжелыми нарушениями речи (ТНР) является актуальной и значимой в современной педагогической практике и психологии.</p> <p>Дети с ТНР сталкиваются с трудностями в освоении образовательной программы, коммуникации с окружающими людьми, социальной адаптации и интеграции в общество. Это создает необходимость разработки специальных методик и подходов для поддержки их развития.</p> <p>Таким образом, проблема развития речемыслительных процессов у детей с ТНР остается одной из приоритетных задач системы образования, требующей постоянного совершенствования методов диагностики, коррекции и профилактики нарушений речи</p>
Цель методической разработки	Создание условий для коррекции речевых нарушений у детей с тяжелыми нарушениями речи старшего дошкольного возраста в интеграции коррекционной работы учителя-логопеда и педагога-психолога, через комплекс авторских игр и игровых пособий.
Задачи методической разработки	<p>Построить взаимодействие учителя-логопеда и педагога-психолога в коррекционном процессе с детьми с ТНР по четырем направлениям:</p> <p>1 блок сенсомоторные игры;</p> <p>2 блок речевые игры;</p> <p>3 блок игры на развитие когнитивных функций;</p> <p>4 блок социально-коммуникативные игры.</p> <p>Спроектировать логопедическую и психологическую работу специалистов ДОУ, направленную на создание и применение авторских взаимосвязанных игр и пособий, для развития речемыслительных процессов у детей с ТНР на этапе подготовки к школе.</p>

## Приложение к методической разработке

### **Комплекс авторских игр и игровых пособий включает четыре блока:**

**I блок Сенсомоторные игры:** игры направлены на формирование мелкой и крупной моторики, координации движений, тактильных ощущений. Игры на ориентировку в пространстве и развитие и пространственного восприятия.

<b>Игры учителя-логопеда</b>	<b>Игры педагога-психолога</b>
<p style="text-align: center;"><b><u>Игра «Читалочка»</u></b></p> <p>На две соединенные между собой карточки формата А4 наклеиваются буквы, а ребенку выдается картинка с вырезанным внутри окошечком. Затем проводя окошечком по дорожке ребенок читает букву, которая попадает в окошечко. Усложнение - чтение слов. Все карточки разработаны с учетом лексических тем.</p> <p><b>Цель игры:</b> Улучшение концентрации внимания на буквах, слогах, тренировка внимания, игра помогает удерживать фокус зрения на тексте, приучение ребенка скользить взглядом по строке. Сенсомоторное развитие. Развитие этих навыков является фундаментом для дальнейшего успешного обучения в целом, так как чтение является ключевым навыком для получения новых знаний. Активизация и закрепление словаря по разным лексическим темам, совершенствование грамматического строя речи.</p> <p><b>Найдена авторской игры заключается</b> в совмещении на одной карточке сюжета по лексической</p>	<p style="text-align: center;"><b><u>Тренажёр «Занимательный поиск»</u></b></p> <p>На карточке в таблице напечатаны цифры от 1 до 9, сверху над таблицей размещено окошко для цифры. В окошко над таблицей педагог кладёт цветную цифру. Задача ребенка в таблице, начиная с верхнего ряда, находить нужную цифру, которая повторяется несколько раз в каждом ряду и закрывать её камешками марблс соответствующего цвета. Цифры можно не только накрывать камешками, но и обводить в кружочек, подчёркивать.</p> <p><b>Цель игры:</b> Развитие произвольности, быстроты распределения и переключения внимания, его объема и устойчивости, контроля, ориентировки умения действовать по правилу, а также мелкой моторики и зрительно-моторной координации. Закрепление цифр числового ряда от 1 до 9</p> <p><b>Найдена авторской игры заключается</b> в совмещении и решении нескольких задач одновременно: с одной стороны выступает уникальным тренажёром для развития внимания, с другой стороны способствует</p>

<p>теме, которая прорабатывается с ребенком в течение недели с чтением букв, или слогов. Быстрого запоминания символа буквы при помощи "окошечка".</p>	<p>развитию сенсорно-перцептивной сферы, мелкой моторики пальцев рук, тонких тактильных ощущений, а также способствует закреплению цифр числового ряда от 1 до 9.</p>
<p><b><u>Игра «Найди букву»</u></b></p> <p>На карточке в таблице напечатаны буквы, задача для ребенка найти нужную букву, которая повторяется несколько раз в каждой строке и закрыть ее фишками, можно закрасить, зачеркивать определенным способом, находить нужную букву при помощи окошечка.</p> <p><b><u>Цель игры:</u></b> Тренировка способности концентрироваться на задаче и фокусироваться на поиске конкретных символов, устойчивости внимания. Улучшение зрительного сканирования текста и глазомера, способности быстро распознавать детали. Развитие мелкой моторики пальцев рук и зрительно-моторной координации. Закрепление символов букв русского алфавита, автоматизации правильного произношения изолированных звуков.</p> <p><b><u>Найдка авторской игры заключается</u></b> в совмещении на одном поле работы по автоматизации звука и чтению.</p>	<p><b><u>Тренажёр «Цифровые ходилки»</u></b></p> <p>На карточке формата А4 игровое поле из цифр. Заданную цифру необходимо провести по лабиринту из нижнего правого угла в верхний левый. Ребёнок обводит нужную цифру маркером, прокладывая дорожку от одной цифры к другой. После выполнения задания ребёнок всё стирает губкой на обратной стороне маркера.</p> <p><b><u>Цель игры:</u></b> Развитие произвольной регуляции деятельности, быстроты распределения и переключения внимания, умения действовать по правилу согласно инструкции, совершенствование координации движений, пространственной ориентировки, мелкой моторики.</p> <p><b><u>Найдка авторской игры заключается</u></b> в совмещении и разнообразии игровых задач, направленных, с одной стороны, на развитие произвольности, умения быстро распределять и переключать внимание и параллельно закреплять цифры от 1 до 9. Дополнительно игровой компонент вызывает интерес «цифры должны встретиться и подружиться».</p>

**II блок Речевые игры:** игры, направленные на стимулирование активной речи, развития грамматического строя речи, фонематического анализа и синтеза, слоговой структуры слов, автоматизации звуков.

Игры учителя-логопеда	Игры педагога-психолога
<p><b>Игровое пособие «Речевая полянка»</b></p> <p>Логопедическое многофункциональное интерактивное пособие для развития речи детей дошкольного возраста, представляющее собой горизонтальную игровую поверхность, покрытую искусственной травкой, на которой проводятся различные речевые игры и упражнения.</p> <p><b>Особенности пособия:</b></p> <p><b>Игровой формат:</b> Пособие разработано в игровой форме для повышения интереса детей к занятиям.</p> <p><b>Многофункциональность:</b> Может использоваться для индивидуальной работы, а также в совместной и самостоятельной коррекционно-образовательной деятельности с детьми.</p> <p><b>Разнообразие заданий:</b> Включает игры на называние слов, выделение звуков, автоматизация и дифференциации звуков, слов, фонематический анализ, игры согласование числительных с существительными, игры по развитию слоговой структуры.</p> <p><b>Гибкость:</b> Пособие легко дополняется новыми атрибутами и карточками для поддержания интереса и расширения тем. пособие гармонично вписывается в предметно-развивающую среду группы и отвечает ее основным задачам: оно вариативно, многофункционально, трансформируемо, доступно и</p>	<p><b>Игра «Буквоград»</b></p> <p>Игра проводится с применением сенсорной коробки, наполненной кварцевым песком. Для игры используется цветная галька, магнитные буквы большого размера, игральный кубик.</p> <p>Методом случайного выбора ребёнок берёт букву и выкладывает её из разноцветной гальки на песке. Затем кидает кубик и придумывает столько слов на заданную букву сколько выпало на грани кубика. Усложнение – выкладывать можно слоги и слова.</p> <p>Возможности сенсорных коробок многообразны и применяются не только в индивидуальной работе, но и с группой детей. В игре «Буквоград» предусмотрен и коллективный вариант. Для этого нужны несколько сенсорных коробок с песком. Дети могут работать парами строить букву, слог, слово на заданную букву. Затем кидают по очереди кубик и придумывают столько слов на заданную букву сколько выпало на грани кубика. Если кто-то затрудняется в подборе слов, другие дети помогают придумать слова, что способствует снижению напряжения и формированию партнёрских отношений, где поддержка и помочь особенно важны.</p> <p><b>Цель игры:</b> Развитие зрительного восприятия, пространственного мышления, сенсорно-перцептивной сферы, мелкой моторики пальцев рук, тонких</p>

безопасно для детей. Обеспечивает игровую, познавательную и творческую активность детей.

**Цель пособия:** пособие помогает автоматизировать любой звук, слоги, слова, развивать лексико-грамматический строй, фонематический анализ, малую моторику, самомассаж рук и пальцев. Пособие включает различные картинки, элементы для крепления, подвижные части, которые можно менять в зависимости от темы и цели занятия. А также в пособие включена картотека картинок на все звуки.

**Найдка авторского пособия заключается** в том, что на "Речевой полянке" можно работать над автоматизацией любого звука, использовать на разных этапах работы. В одном пособии решаются задачи на автоматизацию звуков изолированно, в слогах, в словах, на фонематический анализ, грамматические категории-согласование числительных с существительными, слоговой структуры слов. Формирование тактильных ощущений пальцев рук. Развитие мелкой моторики пальцев рук, самомассажа пальцев, рук.

тактильных ощущений, зрительно-моторной координации и расширение словаря.

**Найдка авторской игры заключается** в уникальности игр с песком совместно с природными материалами и их разнообразием. Игра способствует также запоминанию символа буквы, умению перенести изображение на поверхность песка с точностью до минимума. И самое главное помогает решать задачи по расширению словаря.

**III блок Игры на развитие когнитивных функций:** игры развивают слуховое и зрительное восприятие, внимание, память, логическое и творческое мышление, способствуют формированию элементарных математических представлений.

<b>Игры учителя-логопеда</b>	<b>Игры педагога-психолога</b>
<p><b>Игра «Двенадцать камней»</b></p> <p>В игре участвуют 2 игрока. На игровом поле расположены буквы, игроки сидят рядом друг с другом. У каждого ребенка по 12 камней разного цвета, палочка, карточки с двенадцатью цветными кружочками, на каждом кружочке буква. Игроки должны перегнать цветной камушек палочкой на определенную букву на игровом поле, в соответствии с заданием на своей карточке. Руками камешки передвигать нельзя. Выигрывает тот, кто быстрее и правильно справится с заданием.</p> <p>Второй вариант игры: в игре участвует один ребенок, двигает два камня двумя палочками, на одну букву, либо на разные буквы, которые указаны в карточке.</p> <p><b>Цель игры:</b> игра направлена на развитие зрительного восприятия, памяти, ориентировки на плоскости, соотнесения цвета и символа буквы, зрительно-моторной координации.</p> <p><b>Находка авторской игры заключается</b> в том, она является нейроигрой, в процессе движения двумя палочками у ребенка наращиваются новые нейронные связи в головном мозге, развивается координация мелких мышц обеих кистей при помощи палочки, как прототипа ручки. Что в дальнейшем поможет детям легко освоить письмо.</p>	<p><b>«Цифровая нейромоторная дорожка»</b></p> <p>На карточке формата А4 игровое поле с парными цифрами от 1 до 10, расположенными вразброс. Поле разделено пополам. В верхней части цифрового поля расположены фигурки разных цветов, обозначающих определённое действие:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ круг – ладони, сжатые в кулак, кулачки соприкасаются нижней частью (кулачки стучат друг о дружку)</li><li>✓ квадрат – открытые ладони стучат по столу</li><li>✓ овал - ладони, сжатые в кулак, кулачки смотрят друг на дружку и соприкасаются между собой внутренней частью сжатой ладони (кулачки стучат друг о дружку)</li><li>✓ спираль – круговые движения двумя руками перед собой</li><li>✓ вытянутый овал – ладони обеих рук ребром на столе</li><li>✓ ладошка – хлопки двумя руками.</li></ul> <p>Ребёнок по порядку, глядя на разноцветные фигуры в верхней части игрового поля, находит и называет цифры соответствующего цвета, при этом касается цифр на поле указательными пальцами обеих рук одновременно. Затем, глядя на фигуру, выполняет действие, которое обозначает данная фигура соответствующее количество раз. Например, фиолетовый квадрат – выбрать фиолетовые цифры четыре (действие – 4 раза постучать</p>

ладонями по столу). Таким образом нужно пройти по нейромоторной дорожке от начала до конца.

**Цель игры:** «Цифровая нейромоторная дорожка» является вариантом авторской игры, которая направлена на развитие межполушарного взаимодействия, образной памяти, быстроты переключения внимания, совершенствование координации движений, пространственной ориентировки.

**Находка авторской игры заключается** в многозадачности игрового материала, что побуждает к включению сразу нескольких анализаторов (зрительного, тактильного и двигательного) одновременно для выполнения игровой задачи, что позволяет учиться быстро ориентироваться в пространстве, распознавать цифры, фигуры и связанные с ними действия и управлять телом.

#### **Нейротренажёр «Буквы, цифры и хлопки»**

На карточке формата А4 игровое поле из парных букв. В верхней части поля расположены цифры в разноцветных кружочках. Ребёнок по порядку, глядя на цветной круг с цифрой, находит и называет буквы соответствующего цвета при этом касается букв на поле указательными пальцами обеих рук одновременно. Затем делает хлопки, согласно цифре внутри круга.

**Цель игры:** Укрепление межполушарных связей, развитие произвольной регуляции деятельности, быстроты распределения и переключения внимания, умения действовать по правилу согласно инструкции, образной памяти, совершенствование координации движений, пространственной ориентировки.

	<p><b>Найдена авторской игры заключается в многозадачности игрового материала, что побуждает к включению сразу нескольких анализаторов (зрительного, тактильного и двигательного) одновременно для выполнения игровой задачи, что позволяет учиться быстро ориентироваться в пространстве, распознавать буквы, разноцветные круги с цифрами и связанные с ними действия и управлять телом.</b></p>
--	--

**IV. Социально-коммуникативные игры:** комплексные игры, направленные одновременно на социализацию, взаимодействие, установление эмоционального контакта, развитие вербальной коммуникации и игровой активности, развитие связной речи.

<b>Игры учителя-логопеда</b>	<b>Игры педагога-психолога</b>
<p><b>Игра «Камни в пустыне»</b></p> <p>Игра проводится с применением сенсорной коробки, наполненной мраморным песком. На морской гальке на одной стороне нарисованы различные символы, число камней от 5 до 15, число игроков от 1 до 4, дети придумывают названия символу на каждом камне, названия дети запоминают. Затем раскладывают камни рисунком вверх в песочнице, запоминают, где расположены камни и переворачивают их рисунками вниз, ведущий называет название рисунка на одном камне. Ребенок находит камень в песочнице и переворачивает его рисунком вверх, если камень не угадан, его кладут обратно на песок рисунком вниз, ход переходит к другому участнику игры. Когда все камни перевернуты, игра продолжается с мелкими игрушками.</p>	<p><b>Игра «Сказки на песке»</b></p> <p>Игра проводится с применением сенсорной коробки, наполненной кварцевым песком. При групповой работе используются несколько сенсорных коробок с кварцевым песком или специальный песочный стол в зависимости от количества детей. Важно в арсенале иметь мелкие игрушки, которые лучше сгруппировать (дикие и домашние животные, животные жарких стран, рептилии, морские животные, птицы, фигурки людей, фигурки сказочных героев). Детям необходимо придумать сказочную историю, например, с элементами грусти, страха, обиды. А потом придумать, как герои побороли отрицательные эмоции, и кто им помог. Конец сказки должен быть положительный.</p>

Ведущий называет игрушку и говорит куда ее поставить (на какой камень, перед каким камнем, у какого камня справа - слева, под какой камень и т.д.).

Второй вариант игры: дети ищут закопанные камни в песке и придумывают свою "историю на камне".

Третий вариант игры: дети рисуют на камнях свои придуманные символы, остальные дети угадывают, символы, и придумывают общий рассказ, расставляя камни на песке.

Четвертый вариант игры: камни символами вверх дети раскладывают в коробке и загадывают по очереди загадки о камнях, отгаданные камни зарывают в песок.

**Цель игры:** развитие мелкой моторики, понимании и употреблении предлогов, упражнении в ориентировке на плоскости, развитии тактильных ощущений, образного мышления, зрительного внимания, произвольной памяти. Умение сосредотачиваться, доводить начатое дело до конца. Игра развивает навыки общения, принятие на себя роли ведущего.

**Находка авторской игры заключается** в том, что дети каждый раз придумывают разные названия символам на камнях, развивая ассоциативное мышление. Игра является творческой, с применением составления рассказа, выполнением роли лидера (ведущего) и ведомого игрока, что положительно влияет на психологическую устойчивость детей, умения побывать в разной роли. А также игра имеет множество вариантов.

**Цель игры:** Игра предназначена для формирования эмоциональной устойчивости, снятия психоэмоционального напряжения, умения осознавать свои эмоции, распознавать настроение сверстников, выражать свои эмоции в игре, находить выход из сложной ситуации. Также благодаря песочным играм решаются задачи, направленные на развитие мелкой моторики, творческого мышления и воображения, связанной речи.

**Находка авторской игры заключается** в разнообразии игровых заданий и может выступать, как часть занятия по ознакомлению с эмоциями. Важным аспектом применения данной игровой технологии является то, что именно она является движущей силой, способной развивать в ребёнке не только высокий уровень эмоциональной устойчивости, но и обеспечивает положительный результат общения, взаимодействия детей со сверстниками и взрослыми. Игра «Сказки на песке» уникальна в своём многообразии. Побуждает детей придумывать сказочные истории, проигрывать сюжеты, придуманных сказок, проживать события и трансформировать негативные ситуации, преобразовывая их в положительные и радостные моменты. Для формирования психологической устойчивости у дошкольников используются двигательные, речевые и творческие игры. Уникальность игры «Сказки на песке» состоит в том, что игра одновременно является творческой, речевой и двигательной.