

Российская Федерация
Иркутская область
УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ШЕЛЕХОВСКОГО РАЙОНА
ДЕТСКИЙ САД № 2 «КОЛОСОК»

д. 11, 1 мкр, г. Шелехов, Иркутская область, 666035
e-mail: detsad.kolosock@yandex.ru

тел./факс (839550) 5-13-39
<http://kolosok.moy.su>

Номинация «Методическое пособие»

Методические рекомендации «Реализация образовательного модуля «Лего-конструирование» и игрового набора «Палочки» образовательного модуля «Дары Фрёбеля» для развития речи дошкольников»

Казарина Ирина Геннадьевна,
учитель-логопед высшей квалификационной категории
Свердлова Светлана Владимировна,
учитель-логопед высшей квалификационной категории

Шелехов, 2024

Пояснительная записка

Классические исследования закономерностей и условий детского развития раскрывают механизмы, при которых ребенок в процессе полноценного проживания детства осваивает социокультурные навыки, которые затем применяет в процессе жизнедеятельности. Логика развития дошкольника ориентирована на целостное восприятие мира во всем многообразии его свойств. Появление в российской системе дошкольного образования STEAM технологий связано с активно развивающимися технологиями в рамках Национальной технологической инициативы.

STEM-образование – модульное направление образования, целью которого является развитие интеллектуальных способностей ребенка с возможностью вовлечения его в научно-техническое творчество.

Отличительной особенностью федерального государственного стандарта дошкольного образования нового поколения является системно-деятельностный подход, предполагающий чередование практических и умственных действий ребёнка. Именно такой подход легко реализовать в образовательной среде STEM-технологии, так как она позволяет ребёнку думать, фантазировать и действовать, не боясь ошибиться.

Средства данной технологии, представленные в методических рекомендациях – это Лего-конструирование и игровой набор «Палочки» образовательного модуля «Дары Фрёбеля». Использование данных средств позволяет развивать речь ребенка и корректировать ее нарушения с помощью игровой деятельности. Главная задача взрослого – дать правильное направление игре. Достаточно ребенка заинтересовать яркими, разноцветными палочками или кирпичиками, и малыш с большим интересом втягивается в образовательный или коррекционный процесс.

Помимо развития речевой системы, игры с использованием Лего-конструктора и игрового набора «Палочки» помогут разнообразить образовательный процесс, обеспечат развитие сенсорного восприятия, мелкой моторики, познавательно-исследовательской деятельности дошкольников,

разнообразят детскую деятельность, будут способствовать поддержанию интереса ребёнка к образовательной деятельности и интеграции всех образовательных областей.

Практическая ценность и социальная значимость данных методических рекомендаций в их направленности в помощь учителям-логопедам, учителям-дефектологам, а также воспитателям коррекционных, комбинированных и общеразвивающих групп. Данные рекомендации помогут педагогам организовывать не только образовательную деятельность на занятиях, а также совместную и свободную деятельность детей.

Также методические рекомендации будут полезны родителям, которые занимаются развитием речи детей дома.

Цель методических рекомендаций: оказание методической помощи педагогам и родителям в развитии речи детей дошкольного возраста средствами СТЕМ-технологии.

Практическое применение данных методических рекомендаций помогут педагогам решить следующие **задачи:**

Задачи:

1. Организовать работу по формированию или коррекции речи дошкольников.
2. Повысить эффективность коррекционно-образовательного процесса.
3. Формировать у детей способность к практическому и умственному экспериментированию, обобщению, установлению причинно-следственных связей речевому планированию и речевому комментированию процесса и результата собственной деятельности.
4. Заинтересовать и подключить родителей к совместному детско-родительскому познавательному исследовательскому творчеству.

В практической части методических рекомендаций представлены картотеки игр с использованием средств образовательных модулей «Дары Фрёбеля», «Лего-конструирование». Большинство игр авторские. Некоторые идеи для игр заимствованы у других авторов и адаптированы для данных

картотек. Игры распределены по пяти разделам, в соответствии с направлениями развития речи:

- игры, направленные на развитие фонематического восприятия;
- игры, направленные на развитие и коррекцию звукопроизношения;
- игры, направленные на развитие лексико-грамматического строя речи;
- игры, направленные на развитие связной речи;
- игры, направленные на подготовку к обучению грамоте.

Новизна данных методических рекомендаций заключается в том, что каждая игра данной картотеки имеет три уровня сложности – низкий, средний, высокий. Выбирая игру, педагогу рекомендуется учитывать уровень развития и индивидуальные особенности ребенка. Рекомендации к играм, можно варьировать исходя из возможностей каждого ребенка. Игру лучше начинать с низкого уровня и, если ребенок его усвоил, можно переходить к следующему уровню. Методические рекомендации описывают возможности использования средств образовательных модулей «Дары Фрёбеля», «Лего-конструирование» в развитии речи дошкольников с учётом системно-деятельностного подхода в соответствии с ФГОС ДОО.

Применение игр данной картотеки можно использовать как элемент проектной деятельности, что поможет внедрению STEM - образования в коррекционный и образовательный процесс с детьми дошкольного возраста. При этом объединяющими факторами могут выступать интеграция содержания различной деятельности дошкольников, пересечение в пространстве игровых пособий и материалов, доступность оборудования для самостоятельной деятельности, возможность демонстрации результатов.

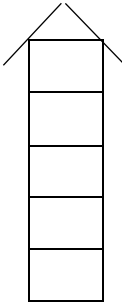
**Картотека игр и игровых упражнений для развития речи
с использованием элемента образовательного модуля «Дары Фрёбеля» игрового набора «Палочки»**

ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО ВОСПРИЯТИЯ				
Игра	Уровень сложности			Примечание
	низкий	средний	высокий	
<p>Игра «Барабанщики» <i>Оборудование:</i> палочки, пустые коробочки и различные емкости разных размеров и из разных материалов. <i>Ход игры:</i> Взрослый стучит палочкой по любому предмету, а ребенок угадывает, по какому предмету постучали.</p>	Начинать игру с 2-3 предметов.	Задействовать 3-5 предметов.	Задействовать 5-7 и более предметов.	Во время, когда взрослый стучит по предметам, ребенок закрывает глаза или отворачивается.
<p>Игра «Угадай, где больше палочек?» <i>Оборудование:</i> палочки одной длины, пустые баночки или контейнеры, одинаковые по размеру. <i>Ход игры:</i> Ребенок трясет баночки и определяет на слух, в какой из баночек палочек больше (или меньше).</p>	Начинать игру с 2 предметов. В одной баночке – 1 палочка, во второй – 10.	Задействовать 3-4 предмета. В каждую баночку положить: 1, 3, 6 и 10 палочек.	Задействовать до 5 предметов. В каждую баночку положить: 1, 3, 5, 8 и 10 палочек.	Длина палочек зависит от размера емкостей, в которые их складывают. При наполнении емкостей нужно использовать палочки одной длины.

<p>Игра «Какая палочка упала?» <i>Оборудование:</i> палочки, стол, стул. <i>Ход игры:</i> Взрослый роняет на стол палочки разной длины, а ребенок узнает по звуку, какая из них упала.</p>	<p>Начинать игру с 2 палочек (самой короткой и самой длинной).</p>	<p>Задействовать третью палочку (средней длины).</p>	<p>Задействовать три палочки (короткую, среднюю, длинную) и задействовать две поверхности, на которые будут падать палочки (стол и стул, стол и пол, стул и пол или другие поверхности)</p>	<p>Вначале игры дать ребенку послушать, с каким звуком падает каждая палочка на разные поверхности.</p>
<p>Игра «Веселый ритм» <i>Оборудование:</i> палочки. <i>Ход игры:</i> Взрослый отстукивает ритм палочками друг об друга, а ребенок повторяет заданный ритм.</p>	<p>Примеры ритмического рисунка: </p>	<p>Примеры ритмического рисунка: и т.д.</p>	<p>Игра происходит без участия взрослого: дети задают ритм друг другу. Можно задействовать ритмический рисунок среднего уровня или усложнить его.</p>	<p>В игре должно принимать участие два человека. При участии большего количества детей, услышать ритм будет сложнее.</p>

ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ И КОРРЕКЦИИ ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЯ

Игра	Уровень сложности			Примечание
	низкий	средний	высокий	
<p>Игра «Веселые звуки» <i>Оборудование:</i> палочки. <i>Ход игры:</i> Ребенок проговаривает изучаемый или автоматизируемый звук</p>	<p>Ребенок проговаривает звук (автоматизируемый или изучаемый) столько раз, сколько палочек выложено на стол.</p>	<p>Ребенок проговаривает слог (с автоматизируемым или изучаемым звуком) столько раз, сколько палочек выложено на стол.</p>	<p>Ребенок проговаривает слог (с автоматизируемым или изучаемым звуком) столько раз, сколько палочек выложено на стол.</p>	<p>Можно задействовать силу голоса при проговаривании. Например, если выложены белые</p>

<p>(слог, слово, словосочетание) столько раз, сколько выложено палочек.</p>				<p>палочки, то проговаривать звук (слог, слово) тихо, а если выложены черные палочки, то проговаривать громко (цвет палочек можно чередовать). Можно ориентироваться на длину палочек: короткая – говорим тихо, длинная – говорим громко.</p>
<p>Игра «Этажи» <i>Оборудование:</i> палочки, мелкие игрушки. <i>Ход игры:</i> Ребенок на столе из палочек строит дом, ставит игрушку на первый этаж и проговаривает изучаемый или автоматизируемый звук (слог, слово, словосочетание). Затем «поднимает» игрушку на следующий этаж и проговаривает звук. Так повторяется на каждом этаже.</p>	<p>Ребенок проговаривает звук (автоматизируемый или изучаемый), «поднимая» игрушку с этажа на этаж.</p>	<p>Ребенок проговаривает слог (с автоматизируемым или изучаемым звуком), «поднимая» игрушку с этажа на этаж.</p>	<p>Ребенок проговаривает слово (с автоматизируемым или изучаемым звуком), «поднимая» игрушку с этажа на этаж.</p>	<p>Пример домика:</p> 

<p>Игра «Построим забор» <i>Оборудование:</i> палочки. <i>Ход игры:</i> Взрослый кладет на стол длинную палочку и предлагает из более коротких «построить забор». Ребенок проговаривает автоматизируемый звук (слог, слово, словосочетание) и выкладывает поперек длинной палочки более короткие.</p>	<p>Ребенок проговаривает звук (автоматизируемый или изучаемый) и «строит забор».</p>	<p>Ребенок проговаривает слоги с автоматизируемым или изучаемым звуком и «строит забор».</p>	<p>Ребенок проговаривает слова или словосочетания с автоматизируемым или изучаемым звуком и «строит забор».</p>	<p>Данное упражнение можно использовать на занятиях по подготовке к обучению грамоте.</p>
<p>Игра «Дорожки» <i>Оборудование:</i> палочки, мелкие игрушки. <i>Ход игры:</i> Ребенок делает дорожки разной длины из палочек. Затем «проводит» игрушку по дорожке и произносит звук (слог, слово) с изучаемым или автоматизируемым звуком.</p>	<p>Ребенок проговаривает звук (автоматизируемый или изучаемый) и «проводит» игрушку по дорожке. Если дорожка короткая, то звук произносим быстро, а если дорожка длинная, то звук произносим длительно.</p>	<p>Ребенок проговаривает слоги с автоматизируемым или изучаемым звуком и «строит забор». Если дорожка короткая, то слог произносим один раз, а если дорожка длинная, то слог произносим несколько раз.</p>	<p>Ребенок проговаривает слова или словосочетания с автоматизируемым или изучаемым звуком и «строит забор». Если дорожка короткая, то слово произносим один раз, а если дорожка длинная, то слово произносим несколько раз.</p>	<p>Данное упражнение можно использовать на занятиях по подготовке к обучению грамоте.</p>

ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ЛЕКСИКО-ГРАММАТИЧЕСКОГО СТРОЯ


Игра	Уровень сложности			Примечание
	низкий	средний	высокий	


<p>Игра «Один – много» <i>Оборудование:</i> палочки, предметные картинки. <i>Ход игры:</i> Ребенок называет предмет, когда тот единственного числа и множественного числа.</p>	<p>Ребенок кладет на стол одну палочку, а рядом несколько палочек. Затем выбирает предметную картинку (например, машина). Далее кладет ее возле одной палочки говорит, как будет называться предмет, когда он один. Затем перекладывает картинку туда, где много палочек и говорит, как назовут предметы, когда их много. Например: Когда одна – это машина, когда их много – это машины.</p>	<p>На данном этапе можно добавить к имени существительному имя прилагательное. Например: Одна большая машина – много больших машин.</p>	<p>На данном этапе можно добавить к имени существительному и имени прилагательному, еще и глагол. Например: Едет одна большая машина – едут много больших машин.</p>	<p>При образовании множественного числа существительных необходимо использовать слова в именительном падеже.</p>
<p>Игра «Раскраски» <i>Оборудование:</i> палочки, черно-белые силуэтные картинки (раскраски). <i>Ход игры:</i> Ребенок</p>	<p>Ребенок выбирает одно силуэтное изображение и кладет на него палочку любого цвета. Далее называет, какого цвета будет этот предмет. Например:</p> <div data-bbox="645 1257 819 1417" data-label="Image"> </div> <p>«Красная куртка»</p>	<p>Ребенок выбирает два силуэтных изображения и кладет их рядом на стол. Далее и кладет на каждое изображение палочку любого цвета. Далее называет, какого цвета будет этот предмет. Затем эту же палочку кладет на второе изображение и называет, какого цвета данное изображение</p>	<p>Ребенок выбирает три силуэтных изображения и кладет их рядом на стол. Далее и кладет на каждое изображение палочку любого цвета. Далее называет, какого цвета будет этот предмет. И так поступает со всеми изображениями. Например:</p>	<p>В игре можно задействовать только один цвет, а можно использовать и палочки нескольких цветов (красная куртка, синяя куртка, зеленая куртка). <u>Второй вариант игры:</u> Разложить на столе палочки разных цветов и прикладывать к ним силуэтное изображение.</p>

	На данном уровне задействовать слова мужского или женского рода.	Например: «Красная куртка» и «Красный шарф» На данном уровне задействовать слова мужского и женского рода.	«Красная куртка», «Красный шарф», «Красное пальто» На данном уровне задействовать слова мужского, женского рода и среднего рода.	
Игра «Маленький, средний, большой» <i>Оборудование:</i> палочки, предметные картинки. <i>Ход игры:</i> Ребенок изменяет слова с помощью суффиксов -ик- и -ище-, опираясь на размер палочек.	Ребенок выкладывает на стол две палочки – длинную и короткую, а также кладет под длинную (большую) палочку предметную картинку (например, дом). Затем педагог просит сказать, как будут называть дом, когда он маленький. Затем ребенок перекладывает картинку под маленькую (короткую) палочку и отвечает (домик).	Ребенок использует палочки трех размеров – короткую, среднюю и длинную. Например: дом-домик-домище.	Ребенок использует палочки трех размеров – короткую, среднюю и длинную, а также подбирает прилагательное к существительному Например: красивый дом – красивый домик - красивый домище.	Для удобства игры, можно сделать ограждения для одной и нескольких палочек, из палочек другой длины. 
Игра «Веселый счет» <i>Оборудование:</i> палочки, мелкие игрушки или предметные картинки. <i>Ход игры:</i> Ребенок раскладывает на столе пять палочек любой длины. Затем согласовывает название с числом.	Например: Кладет картинку (кукла) возле первой палочки и считает – «Одна кукла». Далее кладет картинку возле второй палочки и считает – «Две куклы» и так до пятой палочки – «Пять кукол».	На данном этапе можно добавить к имени существительному имя прилагательное. Например: Одна красивая кукла, две красивых куклы, три красивых куклы, четыре	На данном этапе можно добавить к имени существительному и имени прилагательному, еще и глагол. Например: Сидит одна красивая кукла, сидят две красивых куклы,	Палочки можно разложить не по одной, а в соответствии с числом.  Так же можно выложить из палочек цифры.

		красивых куклы, пять красивых кукол.	..., сидят пять красивых кукол.	
<p>Игра «Назови действие»</p> <p><i>Оборудование:</i> палочки, предметные картинки.</p> <p><i>Ход игры:</i> Ребенок придумывает действия, которые может осуществлять предмет, изображенный на картинке.</p>	<p>Ребенку выбирает картинку и ему предлагается назвать одно-два действия, которые может осуществить этот предмет. Когда ребенок называет действие, он выкладывает по одной палочке на каждое названное действие рядом с картинкой.</p> <p>Например: Машина – едет, стоит.</p>	<p>Ребенку предлагается назвать три и более действия предмета.</p>	<p>Ребенку предлагается назвать как можно больше действий.</p>	<p>Данную игру можно проводить с несколькими детьми и устроить между ними соревнование, кто больше назовет действий.</p>

ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ СВЯЗНОЙ РЕЧИ

Игра	Уровень сложности			Примечание
	низкий	средний	высокий	
<p>Игра «Составь схему предложения»</p> <p><i>Оборудование:</i> палочки, фишки, сюжетные картинки.</p> <p><i>Ход игры:</i> Ребенок составляет предложение (фразу) в соответствии с количеством предложенных ему палочек.</p>	<p>Составление фразы из двух слов.</p> <p>Ребенку предлагают сюжетную картинку (например, мальчик стоит или девочка сидит). Ребенок определяет, кто нарисован на картинке и что он делает.</p> <p>Составляет фразу, например, «Мальчик сидит». Определяет какое</p>	<p>Составление фразы из трех слов.</p> <p>Ребенку предлагают сюжетную картинку (например, мама покупает фрукты). Ребенок определяет, кто нарисован на картинке и что он делает.</p> <p>Составляет фразу, например, «Покупает (купила) фрукты».</p>	<p>Составление фразы из трех и более слов, включая предлоги.</p> <p>Педагог проговаривает предложение (например, Собака спит в конуре), а ребенок определяет из каких слов состоит предложение, их количество и последовательность, затем</p>	<p>Проводя игру (высокий уровень), первое слово в предложении, имена людей и клички животных, обозначаем двумя палочками</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>и объясняем ребенку, что эти слова пишутся с заглавной (большой)</p>



	слово первое и обозначает его палочкой. Затем определяет какое слово второе и тоже обозначает его палочкой. Далее считает палочки и говорит, сколько слов в этой фразе (предложении). В данной игре можно задействовать палочки разной длины и цвета.	Определяет какое слово первое и обозначает его палочкой. Затем определяет какое слово второе, третье и тоже обозначает их палочками. Далее считает палочки и говорит, сколько слов в этом предложении. В данной игре желательно задействовать палочки одной длины и цвета.	составляет из палочек схему предложения. Предлог в схеме предложения обозначаем короткой палочкой.	буквы, а в конце предложения ставится точка (для этого можно задействовать фишки из набора «Дары Фребеля»)
Игра «Составь предложение» <i>Оборудование:</i> палочки, фишки, предметные картинки. <i>Ход игры:</i> Ребенок составляет предложение (фразу) в соответствии с заданным количеством палочек.	Фраза (предложение) из двух слов. Ребенку предлагают выбрать картинку по желанию (это могут быть люди или животные). Например, зайчик. На стол выкладывают две палочки и говорят, что первая палочка обозначает слово «зайчик». Затем ребенок отвечает на вопрос: «Что делает зайчик?» - прыгает. Вторая палочка обозначает слово «прыгает».	Предложение из трех слов. Педагог просит ребенка положить на стол три палочки и придумать предложение, чтобы в нем было столько же слов, сколько палочек.	Предложение из четырех и более слов. Педагог просит ребенка положить на стол четыре (или более) палочки и придумать предложение, чтобы в нем было столько же слов, сколько палочек. Можно в схеме обозначить предлоги короткими палочками.	Составляя схему с детьми (высокий уровень) обозначать первое слово двумя палочками  так как оно пишется с большой буквы. В конце предложения ставить точку. Для этого использовать фишки из набора «Дары Фребеля».
Игра «Добавь слово» <i>Оборудование:</i> палочки, предметные картинки.	Предложения (фразы) из двух слов. Например:	Предложения из трех слов. Например:	Предложения из четырех и более слов, включая предлоги.	Составляя схему с детьми (высокий уровень)

<p><i>Ход игры:</i> Ребенок выкладывает на стол палочки и составляет предложение, затем добавляет палочку и добавляет слово в предложение.</p>	<p>Ребенку предлагается слово/картинка «машина». Обозначаем это слово палочкой. Затем выкладываем еще одну палочку и просим добавить еще одно слово. На этом уровне нужно помогать ребенку наводящими вопросами, например, «Что это?», «Что этот предмет делает?», «Какой это предмет?» и т. д.</p>	<p>Ребенку предлагается предложение из двух слов «Наступила весна». Просим ребенка обозначить количество слов в этом предложении палочками. Далее просим добавить к схеме еще одну палочку и добавить новое слово в предложение. Если ребенок самостоятельно не может придумать, можно задать ему наводящий вопрос, например, «Какая зима наступила?»</p>	<p>Например: Ребенку предлагается предложение из двух слов, сопровождая его составлением схемы предложения – «Девочка играет». Затем просим ребенка добавить к схеме еще одну палочку и добавить в предложение новое слово. Пример предложения: Девочка играет. Маленькая девочка играет кубиками. Маленькая девочка играет разноцветными кубиками.</p>	<p>обозначать первое слово двумя палочками,  так как оно пишется с большой буквы. В конце предложения ставить точку. Для этого использовать фишки из набора «Дары Фребеля».</p>
<p>Игра «Расскажи сказку» <i>Оборудование:</i> палочки, кольца и полукольца, фишки, цветные фигуры из дидактического модуля «Дары Фрёбеля». <i>Ход игры:</i> Ребенок выкладывает из разных предметов различных героев и составляет (пересказывает) сказку.</p>	<p>Педагог помогает ребенку сделать из предложенных средств героев сказки и рассказать сказку. Например, сказка «Колобок».</p> 	<p>Ребенок самостоятельно делает из предложенных средств героев, знакомой ему сказки, и рассказывает ее.</p>	<p>Ребенок самостоятельно придумывает сказку и делает из различных деталей ее персонажей.</p>	<p>На начальных этапах работы с этой игрой, можно давать ребенку картинку с сюжетом сказки, чтобы ему было легче сделать своих героев.</p>

(задействованы палочки (дорожка), кольцо (колобок) и фишки (глазки, ротик)).

ИГРЫ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ К ОБУЧЕНИЮ ГРАМОТЕ

Игра	Уровень сложности			Примечание
	низкий	средний	высокий	
<p>Игра «Какой звук?» <i>Оборудование:</i> палочки красного, синего, зеленого цвета, предметные картинки. <i>Ход игры:</i> Ребенок выкладывает на столе предметные картинки и обозначает первый звук в слове палочкой нужного цвета.</p>	<p>Работа с картинками, названия которых начинается с гласных звуков в ударной позиции. Ребенок определяет, с какого звука начинается слово и обозначает этот звук красной палочкой, выкладывая ее рядом с картинкой.</p>	<p>Работа с картинками, названия которых начинается с согласных звуков. Ребенок определяет, с какого звука начинается слово и обозначает этот звук палочкой синего или зеленого цвета, выкладывая ее рядом с картинкой.</p>	<p>Работа с картинками, названия которых начинается или заканчивается с согласными звуками (первый или последний звук в слове). Ребенок определяет, с какого звука начинается (или заканчивается) слово и обозначает этот звук палочкой синего или зеленого цвета, выкладывая ее рядом с картинкой.</p>	<p>Игра проводится при изучении звуков, когда даем характеристику по акустическим свойствам (каким цветом обозначаем звук). Гласный звук – красный цвет. Согласный, твердый звук – синий цвет. Согласный, мягкий звук – зеленый цвет.</p>
<p>Игра «Найди картинку» <i>Оборудование:</i> палочки красного, синего, зеленого цвета, предметные картинки. <i>Ход игры:</i> Ребенку предлагается палочка</p>	<p>Ребенку предлагается красная палочка, ему необходимо найти картинки, на которых изображены предметы, названия которых начинаются с гласных</p>	<p>Ребенку предлагаются палочки красного и синего цвета. Нужно найти картинки, на которых изображены предметы и их названия начинаются с гласных звуков или с</p>	<p>Ребенку предлагаются палочки красного, синего и зеленого цветов. Нужно найти картинки, на которых изображены предметы и их названия начинаются с гласных звуков, с согласных</p>	<p>Игра рассчитана на детей с пяти лет и проводится на этапе, когда ребенку знакомы понятия «гласный звук» и «согласный звук».</p>

<p>определенного цвета и его задача найти картинку, название которой начинается со звука, который обозначается данным цветом.</p>	<p>звуков (А, О, У, И) и положить палочку на картинку (или рядом с ней).</p>	<p>согласных твердых звуков и обозначить их палочками соответствующего цвета.</p>	<p>твердых звуков и согласных мягких звуков. На данном этапе можно находить картинки, опираясь не только на первый звук, но и можно задействовать последний звук в слове.</p>	
<p>Игра «Звуковой анализ слова» <i>Оборудование:</i> палочки красного, синего, зеленого цвета, предметные картинки. <i>Ход игры:</i> Ребенку предлагается сделать звуковой анализ слова, обозначая звуки палочками нужного цвета.</p>	<p>На данном этапе необходимо подбирать предметные картинки, чтобы их названия состояли из простых 1-2-сложных слов. Например, слово КОТ: 1. Ребенок определяет количество слогов в этом слове – один слог. 2. Ребенок определяет из каких звуков состоит слово: первый звук [К], второй – [О], третий звук – [Т], всего в слове три звука. 3. Ребенок дает характеристику звукам, обозначая их палочками нужного цвета: звук [К] – согласный, глухой, твердый звук, обозначаем его</p>	<p>На данном этапе необходимо подбирать предметные картинки, чтобы их названия состояли из 2х – 3х слогов (возможно стечение согласных звуков в слове) Например, слова: КОФТА, МАШИНА, МАСКА, САПОГИ и т.д. </p>	<p>На данном этапе можно обойтись без картинного материала и делать звуковой анализ, воспринимая слова на слух. Также для звукового анализа можно брать предложения. Например: У Тани бант. </p>	<p>Игра рассчитана на детей с пяти лет и проводится на этапе, когда ребенку знакомы понятия «гласный звук», «согласный звук», «звуковой анализ слова» и на материале уже изученных звуков.</p>

	<p>палочкой синего цвета; звук [О] – гласный, звонкий звук, обозначаем его палочкой красного цвета; звук [Т] – согласный, глухой, твердый звук, обозначаем его палочкой синего цвета.</p> <p style="text-align: center;">К О Т</p> <p style="text-align: center;">— — —</p>			
<p>Игра «Подбери слово к схеме» <i>Оборудование:</i> палочки красного, синего, зеленого цвета, предметные картинки. <i>Ход игры:</i> Ребенку предлагается схема звукового анализа слов и ему необходимо подобрать слово (предметную картинку), подходящее под эту схему.</p>	<p>Педагог выкладывает на столе схему звукового анализа слова из палочек, а ребенок находит картинку с подходящим изображением. На данном уровне нужно использовать слова, состоящие из 1-2х слогов.</p> <p style="text-align: center;">— — —</p> <p style="text-align: center;">К О Т</p>	<p>Педагог выкладывает на столе схему звукового анализа слова из палочек, а ребенок находит картинку с подходящим изображением. На данном уровне нужно использовать слова, состоящие из 3-4х слогов (в слове могут быть стечения согласных звуков).</p> <p style="text-align: center;">— — — — —</p> <p style="text-align: center;">САПОГИ</p>	<p>На данном этапе ребенок не использует картинки, а придумывает слова самостоятельно.</p>	<p>Игра рассчитана на детей с пяти лет и проводится на этапе, когда ребенку знакомы понятия «гласный звук», «согласный звук», «звуковой анализ слова» и на материале уже изученных звуков.</p>
<p>Игра «От предложения до звука» <i>Оборудование:</i> палочки разной длины и разного цвета. <i>Ход игры:</i> Ребенок выкладывает на столе</p>	<p>На данном этапе задействовать понятия «слово» и «слог». Например: Слово КОРОВА. Обозначаем слово длинной палочкой любого цвета.</p>	<p>На данном этапе задействовать понятия «предложение», «слово» и «слог». Например: Предложение КОРОВА СТОИТ. Обозначаем</p>	<p>На данном этапе задействовать понятия «предложение», «слово», «слог», «звук». Например: Предложение КОРОВА СТОИТ. Обозначаем</p>	<p>На этапе работы с понятиями «предложение», «слово», «слог» - не задействовать палочки синего, зеленого и красного цвета.</p>

<p>палочки, обозначая ими понятия – «предложение», «слово», «слог», «звук».</p>	<p>Делим слово на слоги (части) – получается три слога. Означаем слоги более короткими палочками, выкладывая их под длинной палочкой.</p>	<p>предложение одной длинной палочкой любого цвета. Затем считаем количество слов в этом предложении – их два. Выкладываем под длинной палочкой две палочки среднего размера, обозначая слова. Затем делим слова на слоги (части). Означаем слоги более короткими палочками, выкладывая их под длинной палочкой.</p>	<p>предложение одной длинной палочкой любого цвета. Затем считаем количество слов в этом предложении – их два. Выкладываем под длинной палочкой две палочки среднего размера, обозначая слова. Затем делим слова на слоги (части). Означаем слоги более короткими палочками, выкладывая их под длинной палочкой. Далее даем характеристику каждому звуку, обозначая их самыми короткими палочками синего (согласный твердый звук), зеленого (согласный мягкий звук) и красного цвета (гласный звук.)</p>	
<p>Игра «Собери букву» <i>Оборудование:</i> палочки разной длины, кольца и полукольца, фишки из дидактического набора «Дары Фрёбеля».</p>	<p>Ребенок выкладывает на столе буквы из палочек, колец, полуколец и фишек.</p>			<p>Данную игру можно проводить в то время, когда ребенок знакомится с новыми буквами и повторяет, изученные ранее.</p>

**Картотека игр и игровых упражнений для развития речи
с использованием элементов образовательного модуля «Лего-конструирование»**

ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО ВОСПРИЯТИЯ				
Игра	Уровень сложности			Примечание
	низкий	средний	высокий	
<p>Игра «Угадай, где больше деталей?» <i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики блоки с одним шипом, пустые коробочки, одинаковые по размеру. <i>Ход игры.</i> Ребенок трясет коробочки и определяет на слух, в какой из них блоков больше (или меньше).</p>	<p>Начинать игру с 2 предметов. В одной баночке – 1 кирпичик, во второй – 3.</p>	<p>Задействовать 3-4 предмета. В каждую баночку положить: 1, 3, 6 кирпичиков.</p>	<p>Задействовать до 5 предметов. В каждую баночку положить: 1, 3, 5, 8 и 10 кирпичиков.</p>	<p>При наполнении емкостей нужно использовать блоки с одинаковым количеством шипов.</p>
<p>Игра «Какой кирпичик упал?» <i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики с разным количеством шипов, стол, стул. <i>Ход игры.</i> Взрослый роняет на стол разные кирпичики, а ребенок узнает по звуку, какой из них упал.</p>	<p>Начинать игру с 2 кирпичиков (самого короткого с 1 шипом и самого длинного с 8 шипами).</p>	<p>Задействовать третий кирпичик (с 4 шипами длины).</p>	<p>Задействовать три кирпичика (короткий, средний, длинный) и задействовать две поверхности, на которые будут падать палочки (стол и стул, стол и пол, стул и пол или другие поверхности)</p>	<p>Вначале игры дать ребенку послушать, с каким звуком падает каждый кирпичик на разные поверхности.</p>
<p>Игра «Веселый ритм» <i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики с одним шипом.</p>	<p>Примеры ритмического рисунка: </p>	<p>Примеры ритмического рисунка: </p>	<p>Игра происходит без участия взрослого: дети задают ритм друг другу.</p>	<p>В игре должно принимать участие два человека. При участии большего</p>

<p><i>Ход игры:</i> Взрослый выкладывает ритм из кирпичиков, а ребенок повторяет заданный ритм.</p>	<p> </p>	<p> и т.д.</p>	<p>Можно задействовать ритмический рисунок среднего уровня или усложнить его.</p>	<p>количества детей, услышать ритм будет сложнее.</p>
<p>Игра «Какое слово длиннее» <i>Оборудование:</i> ЛЕГО-детали короткие и длинные. <i>Ход игры:</i> Взрослый называет слова с разным количеством звуков, а ребёнок строит 2 башни из длинных и коротких блоков. Если ребёнок услышал короткое слово, то добавляет короткий кирпичик, если слышит длинное слово-добавляет длинный блок. В конце игры ребёнок считает, кирпичики и говорит, сколько он услышал длинных слов, а сколько коротких.</p>	<p>На начальном этапе взрослый предлагает слова из 2 звуков и 6 звуков (<i>мы, бумага</i>) и т.д.</p>	<p>Предлагаются слова из 3 звуков и 5 звуков (<i>дом-домик</i>) и т.д.</p>	<p>Предлагаются слова из 4 звуков и 5 звуков (<i>ваза-вазон, вата-ватка</i>)</p>	<p>Вариант игры: ребёнок сам подбирает слова. Каких больше слов (длинных ил коротких) придумает ребёнок, такая башня и выше (из коротких или длинных блоков). Вариант: взрослый называет слово. а ребёнок выкладывает короткий или длинный кирпичик.</p>

<p>Игра «Поймай звук» <i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики определённого цвета (в зависимости от характеристики звука (гласный-красные детали, твёрдый согласный-синие детали, мягкий согласный-зелёные детали.) <i>Ход игры:</i> Взрослый произносит звуки звук, а ребёнок, услышав заданный звук. Выкладывает кирпичик соответствующего цвета.</p>	<p>Взрослый: «У нашего жука дома есть красивая полочка, такая же, как на ваших плато. Жук любит складывать туда разные звуки. Попробуем и мы на свои полочки положить слова со звуков «Ж». Я буду произносить разные звуки, если услышите звук «Ж» - прикрепляйте на свою полочку деталь конструктора синего цвета. Звук Ж всегда твёрдый».</p>			
<p>Игра «Слоги считай-картинки к схемам подбирай» <i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики с двумя шипами. <i>Ход игры:</i> На плато выкладываются схемы слов с разным количеством слогов. Взрослый называет картинку, а ребёнок определяет количество слогов в названии картинки</p>	<p>На начальном этапе предлагаются схемы 1 слога (1 двойной блок) и из 2 слогов (2 двойных блока): <i>кот, кит, дом души, коты, киты, дома и т.д.</i></p>	<p>Предлагаются слова из 3 слогов (3 двойных кирпичика) и 4 слогов (4 двойных кирпичика): <i>сапоги, помидоры, бумага, макароны.</i></p>	<p>Предлагаются слова из 5 слогов (5 двойных кирпичика) и 6 слогов (6 двойных кирпичика).</p>	<p>Вариант игры: ребёнок сам подбирает слова к слоговым схемам. Вариант: взрослый называет слово, а ребёнок выкладывает слоговую схему слова.</p>

и кладёт картинку к соответствующей схеме.				
<p>Игра «Звуки считай- слова к схемам подбирай» <i>Оборудование:</i> одиночные блоки, обозначающие звуки; картинки, названия которых состоят из разного количества звуков. <i>Ход игры:</i> Выложить на плато два горизонтальных ряда одинаковых деталей из разного количества блоков-это схемы слов. Взрослый называет слово и показывает детям картинку. Просит детей посчитать количество звуков в слове и положить картинку к подходящей схеме.</p>	<p>На начальном этапе предлагать схемы слов из 2 звуков (<i>он, му, мы</i>) и т.д. и из 3 звуков (<i>сок, кот, кит</i>).</p>	<p>Предложить схемы из 3 звуков (<i>дом, сок, шар</i>) и из 4 звуков (<i>дома, соки, шары</i>).</p>	<p>Предложить схемы из 4 звуков (<i>дома, шары, коты</i>) и из 5 звуков (<i>домик, шарик, котик</i>).</p>	<p>Вариант игры: ребёнок сам подбирает слова по количеству звуков схемы. Вариант: взрослый называет слово, а ребёнок выкладывает звуковую схему слова.</p>
<p>Игра «Картинку называй- к звуковым схемам подбирай» <i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики с 1 шипом красного, синего и зелёного цветов; картинки,</p>	<p>На начальном этапе выложить на плато из разноцветных блоков следующие схемы из 3 звуков: синий-красный-синий (<i>лук, кот, дом, сок, мак и т.д.</i>); зелёный-</p>	<p>Предлагаются схемы слов из четырёх звуков, например: синий-красный-синий-красный (<i>kozy, косы, луна, бусы, вазы, муха</i>); синий-красный-зелёный-красный (<i>маки, лаки, руки, мухи</i>)</p>	<p>Предлагаются схемы слов из пяти звуков, например: зелёный-красный-синий-красный-синий (<i>лимон, питон, бидон</i>); синий-красный-синий-красный-синий (<i>батон, бутон</i>)</p>	<p>Вариант игры: ребёнок сам подбирает слова к звуковым схемам.</p>

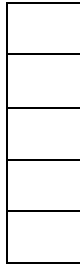
<p>соответствующие звуковым схемам.</p> <p><i>Ход игры:</i></p> <p>Выложить на плато из одиночных блоков две разные звуковые схемы. Взрослый называет слово и показывает детям картинку. Просит детей посчитать звуки в слове, назвать их по порядку и дать характеристику, положить картинку к подходящей схеме.</p>	<p>красный-синий (<i>люк, кит, мел, лес.</i>)</p>			
<p>Игра «ДА или НЕТ»</p> <p><i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики красного и синего цвета.</p> <p><i>Ход игры.</i> Взрослый произносит слова правильно и неправильно. Если ребёнок слышит правильное звучание слова, то поднимает зелёный ЛЕГО-кирпичик. Если ребёнок слышит неправильное звучание слова, то красный.</p>	<p>На начальном этапе взрослый произносит слово и показывает картинку. (Произносимые слова: Баман, паман, банан, банам, ваван, даван, баван, ванан и т.д. Аньбом, айбом, альмом, альбом, аньбом, альпом, альном, аблём и т. д. Клетка, къетка, клетта, тлетка, квекта, тлекта, кветка и т.д.)</p>	<p>Работа только на слух, без опоры на наглядность.</p>		

ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ И КОРРЕКЦИИ ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЯ

Игра	Уровень сложности			Примечание
	низкий	средний	высокий	
<p>Игра «Веселые звуки» <i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики с 1 шипом. <i>Ход игры.</i> Ребенок проговаривает изучаемый или автоматизируемый звук (слог, слово, словосочетание) столько раз, сколько выложено кирпичиков.</p>	<p>Ребенок проговаривает звук (автоматизируемый или изучаемый) столько раз, сколько кирпичиков выложено на стол.</p>	<p>Ребенок проговаривает слог (с автоматизируемым или изучаемым звуком) столько раз, сколько кирпичиков выложено на стол.</p>	<p>Ребенок проговаривает слог (с автоматизируемым или изучаемым звуком) столько раз, сколько кирпичиков выложено на стол.</p>	<p>Можно задействовать силу голоса при проговаривании. Например, если выложены красные кирпичики, то проговаривать звук (слог, слово) громко, а если выложены зелёные, то проговаривать тихо (цвет палочек можно чередовать). Можно ориентироваться на длину кирпичиков: короткий – говорим тихо, длинный – говорим громко.</p>
<p>Игра «Правильно произнесёшь-башню соберёшь» <i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики без учёта цвета и величины. <i>Ход игры.</i> Ребёнок называет звук (слог, слово) с</p>	<p>Ребёнок повторяет за взрослым речевой материал с автоматизируемым звуком.</p>	<p>Ребёнок сам придумывает и называет слова с автоматизируемым звуком и получает кирпичик.</p>	<p>Интереснее играть, когда несколько игроков: у кого башня получится выше. Ребенок проговаривает звук (автоматизируемый или изучаемый) столько раз, сколько блоков</p>	

<p>автоматизируемым звуком, и, если проговорил правильно, получает кирпичик для постройки башни.</p>				<p>(кирпичиков) выложено на стол. Можно задействовать силу голоса при проговаривании. Например, если выложены зелёные кирпичики, то проговаривать звук (слог, слово) тихо, а если выложены красные кирпичики, то проговаривать громко (цвет палочек можно чередовать). Можно ориентироваться на длину палочек: короткая – говорим тихо, длинная – говорим громко.</p>
<p>Игра «Найди половинку (половинки)» <i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики, на которых наклеены разрезанные на части картинки с автоматизированным звуком. <i>Ход игры.</i> Взрослый называет слово на</p>	<p>Ребёнок собирает картинки из 1-2 слогов с автоматизируемым звуком.</p>	<p>Ребёнок собирает картинки из 3 слогов с автоматизируемым звуком.</p>	<p>Ребёнок собирает картинки из 4 и более слогов с автоматизируемым звуком.</p>	

<p>автоматизируемый звук, ребенок должен найти 2 половинки с изображением названного слова, назвать, соединить их между собой и получить картинку на автоматизируемый звук.</p>				
<p>Игра «Футбол» <i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики, игральный кубик, картинки со словами на звук «С» и «Ш». <i>Ход игры.</i> Построить из кирпичиков ЛЕГО двое ворот.</p>	<p>Ребенок бросает кубик за команду «Свистелочек» и называет столько слов со звуком «С», сколько выпало на кубике и ставит перед воротами «Свистелочек» соответствующее количество одиночных блоков из конструктора. Затем ребёнок бросает кубик за команду «Шипелочек» и называет столько слов со звуком «Ш», сколько выпало на кубике и ставит соответствующее количество одиночных блоков к воротам «Шипелочек». Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество фишек. В конце игры ребенок выкладывает из конструктора ЛЕГО букву «С» возле ворот «Свистелочек» и букву «Ш» возле ворот «Шипелочек».</p>	<p>Ребёнок называет слова и ставит перед воротами соответствующее количество одиночных блоков из конструктора, в которых автоматизируемый звук находится в заданной позиции (начало, середина, конец) слова.</p>		<p>Аналогично проводятся игры на дифференциацию звуков «Л» и «Р» (Гуделочки и Рычалочки); звуков «Ш» и «Ж» (Шипелочки и Жужжалочки); звуков «С» и «З» (Свистелочки и Звенелочки); звуков «З» и «Ж» (Звенелочки и Жужжалочки).</p>
<p>Игра «Домик для куклы Лолы» <i>Оборудование:</i> предметные картинки на конструкторе ЛЕГО –кирпичиках 10-14 штук и «крыша» треугольной формы.</p>	<p>Ребёнок выбирает «кирпичики» с картинками, где слышится звук «Л» (без учёта позиции звука в слове), называет их, строит домик для куклы Лолы.</p>	<p>Ребёнок выбирает «кирпичики» с картинками, где звук «Л» слышится в заданной позиции (начало, середина, конец слова). Из них он строит домик для куклы Лолы.</p>		<p>Аналогично проводятся игры на автоматизацию звука «Р» («Домик для тигра Ромы»); звука С («Домик для слона Савы»); звука Ж («Домик для жука Жоры»); звука</p>

				«Ш» («Домик для змеи «Шуши»); звука «З» («Домик для зайчонка Зёмы»).
<p>Игра «Этажи» <i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики. <i>Ход игры:</i> Ребенок на столе из кирпичиков строит дом, ставит игрушку на первый этаж и проговаривает изучаемый или автоматизируемый звук (слог, слово, словосочетание). Затем «поднимает» игрушку на следующий этаж и проговаривает звук. Так повторяется на каждом этаже.</p>	<p>Ребенок проговаривает звук (автоматизируемый или изучаемый), «поднимая» игрушку с этажа на этаж.</p>	<p>Ребенок проговаривает слог (с автоматизируемым или изучаемым звуком), «поднимая» игрушку с этажа на этаж.</p>	<p>Ребенок проговаривает слово (с автоматизируемым или изучаемым звуком), «поднимая» игрушку с этажа на этаж.</p>	<p>Пример домика:</p> 
<p>Игра «Дорожки» <i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики, мелкие игрушки. <i>Ход игры:</i> Ребенок строит дорожки разной длины из кирпичиков конструктора. Затем «проводит» игрушку по дорожке и произносит</p>	<p>Ребенок проговаривает звук (автоматизируемый или изучаемый) и «проводит» игрушку по дорожке. Если дорожка короткая, то звук произносим коротко, а если дорожка длинная, то звук произносим длительно.</p>	<p>Ребенок проговаривает слоги с автоматизируемым или изучаемым звуком и «выкладывает дорожку». Если дорожка короткая, то слог произносим один раз, а если дорожка длинная, то слог произносим несколько раз.</p>	<p>Ребенок проговаривает слоги с автоматизируемым или изучаемым звуком и «выкладывает дорожку». Если дорожка короткая, то слог произносим один раз, а если дорожка длинная, то слог произносим несколько раз.</p>	<p>Данное упражнение можно использовать на занятиях по подготовке к обучению грамоте.</p>

звук (слог, слово) с изучаемым или автоматизируемым звуком.				
<p>Игра «Произнеси звук коротко и протяжно» <i>Оборудование:</i> ЛЕГО-детали короткие и длинные. <i>Ход игры.</i> Взрослый (ребёнок) выкладывает на плато детали конструктора, чередуя короткие и длинные элементы. Если элемент длинный, то автоматизируемый звук произносится протяжно, если короткий – коротко.</p>	<p>Взрослый выкладывает детали конструктора, чередуя короткие и длинные элементы. Взрослый: «Как жужжит жук?» (Ж-Ж-Ж). Он может издавать протяжный звук: «ж-ж-ж» и краткий звук: «ж». Мы с вами превратимся в жуков и будем жужжать, по схеме, которую мы выложили». Далее взрослый указывает пальцем на первую деталь конструктора, а ребёнок и произнести звук [Ж]. Если элемент длинный – звук произносится протяжно, если короткий – кратко. Затем предлагает детям самостоятельно выложить любую схему и произнести автоматизируемый звук соответственно величине кирпичика.</p>	<p>Дети самостоятельно выкладывают любую схему и произносят автоматизируемый звук соответственно величине кирпичика.</p>		<p>Эта игра может проводиться для автоматизации свистящих звуков, шипящих звуков, звуков «Р» и «Л».</p>
<p>«Продолжи узор и произнеси слоги»</p>	<p>Ребёнок проговаривает слоги соответственно цвету кирпичиков: красная деталь – это слог «СА», желтая – слог «СО», зеленая – слог «СУ».</p>			<p>Аналогично можно проводить игры для</p>

<p><i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики красного, желтого и зеленого цветов.</p> <p><i>Ход игры.</i> Выложить на плато ряд из красного, желтого и зеленого элементов.</p>		автоматизации других групп звуков.
--	--	------------------------------------

ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ЛЕКСИКО-ГРАММАТИЧЕСКОГО СТРОЯ


Игра	Уровень сложности			Примечание
	низкий	средний	высокий	
<p>Игра «Один – много»</p> <p><i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики маленькие (с 1 шипом) и большие (с 6 шипами), предметные картинки.</p> <p><i>Ход игры:</i> ребенок называет предмет в единственном и множественном числе в именительном падеже.</p>	<p>Ребенок кладет на стол маленький кирпичик (с 1 шипом), а рядом большой кирпичик (с несколькими шипами). Выбирает предметную картинку (например, машина) и прикладывает к кирпичику с одним шипом – называет в единственном числе; прикладывает к кирпичику с несколькими шипами – называет во множественном числе: <i>машина-машины.</i></p>	<p>На данном этапе можно добавить к имени существительному (слово-предмет) глагол (слово-действие). Например: машина едет – машины едут.</p>	<p>На данном этапе можно добавить к имени существительному (слово-предмет) и глаголу (слово-действие) ещё имя прилагательное (слово-признак). Например: едет большая машина – едут большие машины.</p>	<p>При образовании множественного числа существительных необходимо использовать слова в именительном падеже.</p>
<p>Игра «Маленький, средний, огромный»</p>	<p>Ребенок выкладывает на плато</p>	<p>Ребенок использует кирпичики трех размеров –</p>	<p>Ребёнок, прикладывая картинку к каждому ЛЕГО-кирпичику, называет ее в</p>	<p>Для удобства игры, можно сделать</p>

<p><i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики: маленький (с 1 шипом), средний (с 4 шипами), большой (с 6 шипами); предметные картинки.</p> <p><i>Ход игры:</i> Ребенок изменяет слова с помощью суффиксов -ик- и -ище-, опираясь на размер кирпичиков.</p>	<p>два кирпичика – маленький с 1 шипом и большой с 6 шипами. Прикладывает картинку (<i>дом</i>) к маленькому кирпичику - называет маленький предмет с суффиксом -ик (<i>домик</i>). Затем ребенок перекладывает картинку под большой кирпичик с 6 шипами- называет картинку с суффиксом -ище (<i>домище</i>).</p>	<p>маленький, средний и большой. Прикладывает картинку (<i>дом</i>) к маленькому кирпичику -называет маленький предмет с суффиксом -ик (<i>домик</i>). Затем ребенок перекладывает картинку к среднему кирпичику– называет предмет без суффикса (<i>дом</i>), прикладывает картинку к большому кирпичику- называет картинку с суффиксом -ище (<i>домище</i>). Например: <i>домик- дом-домище</i>.</p>	<p>соответствии с размером детали и подбирает к названию картинки слово – признак. Например: <i>синенький домик - синий дом – синий домище</i>.</p>	<p>ограждения для блоков разной длины.</p>
<p>Игра «Весёлый счёт»</p> <p><i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики разных цветов с одним шипом; картинки по теме недели.</p> <p><i>Ход игры.</i> Ребёнок берёт картинку, называет предмет и считает до пяти, согласовывая с</p>	<p>Ребёнок выкладывает кирпичики (блоки) без учёта цвета. Кладет картинку (машина) около первого блока и считает – «Одна машина». Далее кладет картинку возле второго блока и считает – «Две машины» и так до пятого блока – «Пять машин».</p>	<p>Ребёнок выкладывает кирпичики (блоки) одного цвета (например: красного) по одному и считает предметы, согласовывая существительное с прилагательными количественными числительными: «Одна</p>	<p>На данном этапе можно добавить к имени существительному и имени прилагательному, еще и глагол. Например: <i>Едет одна красная машина – едут две красные машины.</i></p>	<p>Кирпичики(блоки) можно разложить не по одной, а в соответствии с числом.</p>

количественными числительными.		красная машина, две красные машины и т.д»		
Игра «Назови действие» <i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики, предметные картинки. <i>Ход игры:</i> Ребенок придумывает слова-действия, которые может осуществлять предмет, изображенный на картинке.	Ребенку выбирает картинку и ему предлагается назвать одно-два слова-действия, которые может осуществить этот предмет. Когда ребенок называет действие, он выкладывает по одному блоку на каждое названное действие рядом с картинкой. Например: <i>машина – едет, стоит.</i>	Ребенку предлагается назвать три и более слова-действия предмета.	Ребенку предлагается назвать как можно больше слов-действий.	Данную игру можно проводить с несколькими детьми и устроить между ними соревнование, кто больше назовет действий, у того больше башня или длиннее забор. Аналогично можно провести игру «Назови (подбери) признак предмета» в форме соревнования между детьми.
Игра «Построй башню» <i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики <i>Ход игры.</i> Ребёнок строит башню из разноцветных кирпичиков по инструкции взрослого.	Вариант инструкции: «Поставь красный кирпичик на зелёный. Синий кирпичик поставь за красный и т.д.» После завершения постройки взрослый спрашивает: «Какой кирпичик НА красном?». Просим ребенка давать развернутый ответ «НА красном кирпичике зеленый кирпичик». Аналогично проводится работа над пониманием и употреблением в речи других пространственных предлогов: ЗА, ПЕРЕД, ПОД, НА, МЕЖДУ			
Игра «Узор под диктовку» <i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики <i>Ход игры.</i> Ребёнок выполняет узор на панели, располагая детали определенным образом под	На начальном этапе возможен следующий вариант задания: «Положи в верхний правый угол – синий кирпичик, в центр – красный кирпичик» и т. д.	Вариант задания: «Положи синюю полоску с четырьмя точками в любом месте, справа от неё – красный кирпичик, под ним – еще синий и так далее».	Вариант задания: «Положи четыре кирпичика так, чтобы крайний слева был красный, а справа от синего лежал только один красный».	Такие задания можно давать детям в процессе игры в роботов или космонавтов. Дети сами могут придумывать подобные задания, с пропусками, с

<p>диктовку взрослого. После завершения постройки взрослый просит ответить ребёнка полными ответами: «В правом верхнем углу красный кирпичик. В левом нижнем углу зелёный кирпичик. Под синим кирпичиком зелёный кирпичик. Справа от зелёного кирпичика жёлтый кирпичик и т.д.».</p>				<p>выкладыванием фигур по диагонали друг от друга и т. д. После завершения постройки дети обязательно комментируют ход выполнения задания, используя пространственные предлоги.</p>
<p>Игра «Волшебный зоопарк» <i>Оборудование:</i> ЛЕГО-детали <i>Ход игры.</i> Взрослый предлагает детям составить из ЛЕГО деталей разных животных, например, соединить голову крокодила и туловище тигра, подумать, как его назвать (крокотигр).</p>	<p>Дети конструируют животных совместно со взрослым по инструкции.</p>	<p>Дети конструируют животных по образцу (картинке).</p>	<p>Дети конструируют своему замыслу.</p>	
ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ СВЯЗНОЙ РЕЧИ				
Игра	Уровень сложности			Примечание
	низкий	средний	высокий	
<p>Игра «Составь схему предложения»</p>	<p>Составление фразы из двух слов.</p>	<p>Составление фразы из трех слов.</p>	<p>Составление фразы из трех и более слов, включая предлоги.</p>	<p>Проводя игру (высокий уровень), первое слово в предложении, имена</p>

<p><i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики, фишки, сюжетные картинки.</p> <p><i>Ход игры.</i> Ребенок составляет предложение (фразу) в соответствии с количеством предложенных ему деталей.</p>	<p>Ребенку предлагают сюжетную картинку (например, мальчик стоит или девочка сидит). Ребенок определяет, кто нарисован на картинке и что он делает. Составляет фразу, например, «Девочка спит». Определяет какое слово первое и обозначает его кирпичиком. Затем определяет какое слово второе и тоже обозначает его кирпичиком. Далее считает кирпичики и говорит, сколько слов в этой фразе (предложении). В данной игре можно задействовать детали разной длины и цвета.</p>	<p>Ребенку предлагают сюжетную картинку (например, мама покупает фрукты). Ребенок определяет, кто нарисован на картинке и что он делает. Составляет фразу, например, «Покупает (купила) фрукты». Определяет какое слово первое и обозначает его кирпичиком. Затем определяет какое слово второе, третье и тоже обозначает их ЛЕГО-кирпичиками. Далее считает кирпичики и говорит, сколько слов в этом предложении. В данной игре желательно задействовать кирпичики одной длины и цвета.</p>	<p>Педагог проговаривает предложение (Например: «Кошка спит на диване»), а ребенок определяет из каких слов состоит предложение, их количество и последовательность, затем составляет из кирпичиков схему предложения. Предлог в схеме предложения обозначаем квадратным кирпичиком с 4 шипами.</p>	<p>людей и клички животных, обозначаем двумя ЛЕГО кирпичиками</p>  <p>и объясняем ребенку, что эти слова пишутся с заглавной (большой) буквы, а в конце предложения ставится точка –одинарный кирпичик или фишку из набора «Дары Фребеля»)</p>
<p>Игра «Составь предложение»</p> <p><i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики, фишки, предметные картинки.</p> <p><i>Ход игры.</i> Ребенок составляет предложение</p>	<p>Фраза (предложение) из двух слов.</p> <p>Ребенку предлагают выбрать картинку по желанию (это могут быть люди или животные). Например, зайчик. На стол</p>	<p>Предложение из трех слов. Педагог просит ребенка положить на стол три ЛЕГО-кирпичика и придумать предложение, чтобы в нем было столько же слов, сколько деталей.</p>	<p>Предложение из четырех и более слов. Педагог просит ребенка положить на стол четыре (или более) кирпичика и придумать предложение,</p>	<p>Составляя схему с детьми (высокий уровень) обозначать первое слово двумя кирпичиками,</p> 

<p>(фразу) в соответствии с заданным количеством деталей.</p>	<p>выкладывают два кирпичика и говорят, что первая палочка обозначает слово «зайчик». Затем ребенок отвечает на вопрос: «Что делает зайчик?» - прыгает. Второй кирпичик обозначает слово «прыгает».</p>		<p>чтобы в нем было столько же слов, сколько палочек. Можно в схеме обозначить предлоги квадратными кирпичиками.</p>	<p>так как оно пишется с большой буквы. В конце предложения ставить точку-одинарный кирпичик или фишку из набора «Дары Фребеля».</p>
<p>Игра «У кого самое длинное предложение» <i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики, предметные картинки. <i>Ход игры.</i> Дети по очереди придумывают предложение на заданную тему и выкладывают схему своего предложения из деталей ЛЕГО.</p>	<p>Фраза увеличивается за счёт слов-действий, отвечающих на вопрос: «Что делает?» Например: детям предлагается слово/картинка «собака». Обозначаем это слово кирпичиком. Педагог задаёт вопрос: «Что делает собака?» -ест, спит. Гавкает, бегают, лежит. Прыгает и т.д. Тот ребёнок, который подберёт слово действие к слову «собака», добавляет в свою схему ещё один кирпичик. Таким образом, кто из детей подобрал больше слов – действий (глаголов) к слову «собака», у того схема предложения из ЛЕГО-</p>	<p>Фраза увеличивается за счёт слов-признаков, отвечающих на вопросы: «Какой? Какая? Какие?» Например: детям предлагается слово/картинка «собака». Обозначаем это слово кирпичиком. Педагог задаёт вопрос: «Какая собака?» - большая, умная, добрая, злая, лохматая и т.д. Тот ребёнок, который подберёт слово признак к слову «собака», добавляет в свою схему ещё один кирпичик. Таким образом, кто из детей подобрал больше слов – признаков (прилагательных) к слову «собака», у того</p>	<p>Предложение увеличивается за счёт слов-действий и слов-признаков. Например: детям предлагается слово/картинка «собака», которое дети обозначают кирпичиком. Дети подбирают к слову собака слова-действия и слова-признаки. На каждое слово дети добавляют в свою схему. ЛЕГО –кирпичики. Таким образом, кто из детей подобрал больше слов к слову «собака», у того схема предложения из ЛЕГО - кирпичиков длиннее, тот и победил.</p>	<p>Игра носит соревновательный характер. Составляя схему с детьми (высокий уровень)</p>  <p>первое слово обозначаем двумя кирпичиками, так как оно пишется с большой буквы. В конце предложения ставить точку-одинарный кирпичик или фишку из набора Фрёбеля.</p>

	кирпичиков длиннее, тот и победил.	схема предложения из LEGO-кирпичиков длиннее, тот и победил.		
<p>Игра «Сказку расскажи» <i>Оборудование:</i> ЛЕГО-детали, иллюстрации к сказке. <i>Ход игры.</i> Взрослый читает сказку, задаёт вопросы по содержанию. Ребёнок строит декорации к сказке и пересказывает её содержание.</p>	Построение декораций и пересказ сказки совместно со взрослым.	Построение декораций по готовому образцу (картинке). Пересказ сказки по наводящим вопросам взрослого.	Построение декораций по своему замыслу. Ребёнок самостоятельно пересказывает сказку.	
<p>Игра «Оживи свою модель» <i>Оборудование:</i> ЛЕГО-детали, иллюстрации к сказке. <i>Ход игры.</i> Дети конструируют различные модели, педагог предлагает детям оживить модель, придумать имя, как она будет двигаться, что говорить, с кем дружить, помогать и т.п.</p>	Дети строят модели совместно со взрослым.	Дети строят модели по готовому образцу модели (картинке).	Дети строят модели по собственному замыслу.	

<p>Игра «Расскажи, что построил» <i>Оборудование:</i> ЛЕГО-детали, схематичный план описательного рассказа. <i>Ход игры.</i> Ребёнок строит ЛЕГО-модель объекта. Взрослый предлагает ребёнку рассказать, как он организовал свою деятельность, какие детали использовал, как скреплял, что было трудным, для чего нужна его постройка, кому может пригодиться, предложить научить других.</p>	<p>Ребёнок строит ЛЕГО-модель по образцу (картинке). Описывает свою модель по наводящим вопросам взрослого.</p>	<p>Ребёнок строит ЛЕГО-модель по образцу (картинке). Описывает свою модель с опорой на схематичный план.</p>	<p>Ребёнок строит ЛЕГО-модель по своему замыслу. Описывает свою модель самостоятельно.</p>	
<p>Игра «Придумайте вместе сказку» <i>Оборудование:</i> ЛЕГО-детали, иллюстрации к сказке, схематичный план для пересказа сказки. <i>Ход игры.</i> Взрослый предлагает детям построить декорации к разным сказкам и, объединив созданные модели, придумать свой рассказ, сказку.</p>	<p>Дети конструируют модели (постройки) к сказкам по замыслу взрослого. Составляют новый рассказ (сказку) по наводящим вопросам взрослого.</p>	<p>Дети конструируют модели (постройки) к сказкам по образцу (картинкам). Составляют новый рассказ (сказку) с опорой на схематичный план.</p>	<p>Дети конструируют модели (постройки) к сказкам по собственному замыслу. Составляют новый рассказ (сказку) самостоятельно.</p>	

ИГРЫ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ К ОБУЧЕНИЮ ГРАМОТЕ

Игра	Уровень сложности			Примечание
	низкий	средний	высокий	
<p>Игра «Сколько звуков услышал» <i>Оборудование:</i> одиночные ЛЕГО- кирпичики жёлтого цвета. <i>Ход игры.</i> Взрослый называет разное количество звуков, ребёнок считает и выкладывает на плато столько одиночных LEGO кирпичиков жёлтого цвета, сколько раз услышал заданный звук. Например: взрослый говорит три раза звук «А», значит ребёнок выкладывает три кирпичика.</p>	<p>Взрослый называет разное количество звуков от 1 до 3 звуков.</p>	<p>Взрослый называет разное количество звуков от 1 до 5 звуков.</p>	<p>Взрослый называет разное количество звуков от 1 до 6 и более звуков.</p>	
<p>Игра «Слушай звук внимательно – выкладывай кирпичик старательно» <i>Цель:</i> формирование умения дифференцировать согласные твердые, мягкие и гласные звуки.</p>	<p>Ребёнок выделяет заданный звук на фоне других звуков.</p>	<p>Ребёнок выделяет заданный звук на фоне прямых и обратных слогов.</p>	<p>Ребёнок выделяет заданный звук на фоне слов. Сначала предлагаются слова, где заданный звук в начале слова (если гласный, то в ударной позиции). Далее предлагаются слова, где заданный звук в конце слова. На заключительном</p>	<p>Взрослый интонационно выделяет заданный звук.</p>

<p><i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики красного, синего, зелёного цвета.</p> <p><i>Ход игры.</i> Взрослый называет разные звуки. Ребёнок, услышав заданный звук выкладывает на плато (показывает) кирпичик соответствующего цвета.</p> <p>Если заданный звук гласный, то ребёнок выкладывает красный кирпичик. Если твёрдый согласный, то синий кирпичик. Услышав мягкий согласный звук, ребёнок выкладывает зелёный кирпичик.</p>			<p>этапе предлагаются слова, где заданный звук слышится в середине слова.</p>	
<p>Игра «Слоги»</p> <p><i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики из 4 шипов, предметные картинки.</p> <p><i>Ход игры:</i> взрослый вместе с ребёнком строят башни с разным количеством этажей. Ребёнок называет картинку, делит название картинки на слоги, считает и кладёт к башне с</p>	<p>На начальном этапе предлагаются для анализа слова из 1-3 слогов.</p>	<p>Работа с словами, состоящими из 4 и более слогов.</p>		

<p>соответствующим количеством этажей. Если в слове 1 слог-к башне с одним этажом. Если в слове 2 слога-к башне с двумя этажами и т.д.</p>			
<p>Игра «Звук-слог-слово» ЛЕГО-кирпичики: кирпичик с одним шипом (звук), кирпичик с двумя шипами (слог), кирпичик с 4 шипами (слово) <i>Ход игры:</i> взрослый называет звук, слог, слово. Ребёнок слушает и выкладывает на плато соответствующий кирпичик: звук-кирпичик с 1 шипом, слог-кирпичик с двумя шипами, слово-кирпичик с 4 шипами. В конце игры ребёнок считает, сколько он услышал звуков, слогов, слов.</p>	<p>На начальном этапе рекомендуется начинать с различения понятий звук-слово.</p>	<p>Когда ребёнок хорошо научится различать понятия звук-слово, можно включить в игру понятие «слог».</p>	<p>Рекомендуется использовать в игре кирпичики с разным количеством шипов, но с одинакового цвета. Вариант игры: взрослый выкладывает на плато кирпичики, соответствующие понятиям «Звук-слог-слово», показывает на один из кирпичиков и просит ребёнка назвать соответствующую речевую единицу.</p>
<p>Игра «Предложение слушай внимательно- слова считай старательно» <i>Цель:</i> формирование умения составлять схему</p>	<p>На начальном этапе рекомендуется работать над предложениями из 2-3 слов.</p>	<p>Работа с предложениями из 4 слов и более.</p>	<p>Вариант игры: взрослый выкладывает схему предложения, а ребёнок придумывает своё предложение с</p>

<p>предложения, закреплять представления о понятиях «слово», «предложение», «точка».</p> <p><i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики с 4 шипами.</p> <p><i>Ход игры.</i> Взрослый читает предложение, а ребёнок слушает, считает слова в предложении и выкладывает соответствующее количество бловок-кирпичиков-схему предложения. Ориентируясь на получившуюся ЛЕГО-схему предложения, ребёнок называет первое, второе, последующее слово в предложении.</p>			<p>соответствующим количеством слов в схеме. Предложения можно составлять по картинке или по представлению ребёнка.</p> <p>Вариант: ребёнок придумывает предложение, анализирует сколько слов в предложении, составляет из деталей ЛЕГО схему предложения.</p>
<p>Игра «Короткие и длинные слова»</p> <p><i>Цель:</i> формирование умения подбирать «короткие» и «длинные» слова, активизация словаря.</p> <p><i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики длинные и короткие.</p>	<p>Взрослый называет слова (или показывает предметную картинку), дети определяют какое слово «длинное» или «короткое» и показывают соответствующую деталь ЛЕГО.</p>		

<p><i>Ход игры.</i> У детей по две детали ЛЕГО: длинная и короткая детали.</p>			
<p>Игра «Поезд» <i>Цель:</i> формирование умения определять количество слогов в слове. <i>Оборудование:</i> ЛЕГО-поезд из трёх вагонов, к каждому вагону прикреплён ЛЕГО - кубик (на первый вагон-1 шт., на второй-2 шт., на третий -3шт.); животные (или картинки с изображением животных). <i>Ход игры.</i> Дети рассказывают животных по вагонам. В первый вагон могут сесть животные, названия которых состоят из 1 слога, во второй – из 2 слогов, в третий – из 3 слогов. Поезд отправится в путь только в том случае, если все животные правильно займут места». Дети анализируют, сколько слогов в слове и распределяют по вагонам, затем проверяют.</p>	<p>На начальном этапе для слогового анализа предлагаются слова из 1-2 слогов.</p>	<p>Для слогового анализа предлагаются слова из 3 и более слогов.</p>	<p>Вариант игры: «Рассели животных по домам» <i>Оборудование:</i> три дома из ЛЕГО деталей (в первом-1окно, во втором-2, в третьем -3); и животные (или картинки с изображением животных).</p>

<p>Игра «Раздели словечко» <i>Цель:</i> формирование умения определять количество слогов в слове. <i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики (2 шипа) <i>Ход игры.</i> Взрослый произносит слова различной слоговой структуры. Задача ребенка – сосчитать число слогов в слове и выложить на своих плато соответствующее количество элементов конструктора.</p>	<p>Для слогового анализа предлагаются слова 1-2 слога.</p>	<p>Для слогового анализа предлагаются слова 3 и более слогов.</p>		
<p>Игра «Где звук?» <i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики: чёрные длинные (обозначение слова), одиночные красные (гласный звук), синие (твёрдый согласный) и зелёные (мягкий согласный). <i>Ход игры.</i> Взрослый: «У каждого слова есть начало, конец и середина, так же, как у ваших схем на плато.</p>	<p>На начальном этапе работа с определением позиции гласного звука в слове. Начинать со слов, где гласный звук в ударной позиции.</p>	<p>Определение позиции согласных звуков.</p>	<p>Взрослый на чёрном длинном кирпичике –слове обозначает цветными одиночными кирпичиками место заданного звука. Ребёнок придумывает слова к данной схеме или выбирает картинки, подходящие к схеме.</p>	<p>Взрослый интонационно выделяет заданный звук. В случае затруднений взрослый произносит слово и одновременно показывает место звука в слове на кирпичике-слове. Вариант: взрослый обозначает на кирпичике слово позицию заданного звука, а ребёнок отбирает картинки или</p>

<p>Покажите деталь в начале схемы, в конце схемы, в середине схемы. Сейчас мы с вами посмотрим картинки и попробуем определить, где в этих словах находится звук. Взрослый называет слово (картинку). Ребёнок определяет место звука в слове (начало, середина, конец) и обозначает заданный звук с помощью цветных одиночных кирпичиков на жёлтом длинном кирпичике-слове.</p>				<p>придумывает свои слова, соответствующие схеме.</p>
<p>Игра «От предложения до звука» <i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики разной длины и разного цвета. <i>Ход игры:</i> Ребенок выкладывает на столе кирпичики, обозначая ими понятия – «предложение», «слово», «слог», «звук».</p>	<p>На данном этапе работаем с понятиями «слово» и «слог». Например: слово «собака». Обозначаем слово длинным жёлтым кирпичиком с 6 шипами. Делим слово на слоги (части) – получается три слога. Обозначаем слоги одинарными кирпичиками с 2 шипами, выкладывая в</p>	<p>На данном этапе работаем с понятиями «предложение», «слово» и «слог». Например: предложение «Собака спит». Обозначаем предложение длинным чёрным кирпичиком с 8 шипами. Затем считаем количество слов в этом предложении – их два. Выкладываем под длинным кирпичиком два жёлтых</p>	<p>На данном этапе работаем с понятиями «предложение», «слово», «слог», «звук». Например: предложение «Собака спит». Обозначаем предложение длинным чёрным кирпичиком с 8 шипами. Затем считаем количество слов в этом предложении – их два. Выкладываем под длинным</p>	<p>На этапе работы с понятиями «предложение», «слово», «слог» - не использовать одинарные кирпичики синего, зеленого и красного цветов.</p>

	<p>верхнем ряду длинного кирпичика слова.</p>	<p>средних кирпичика с 6 шипами, обозначая слова. Затем делим слова на слоги (части). Обозначаем слоги более короткими кирпичиками с 4 шипами, выкладывая их под средним кирпичиком.</p>	<p>средних кирпичика с 6 шипами, обозначая слова. Затем делим слова на слоги (части). Обозначаем слоги более короткими кирпичиками с 2 шипами, выкладывая их в верхнем ряду кирпичика слова. В нижнем ряду с помощью цветных одинарных кирпичиков обозначаем звуки: красный-гласный звук, синий-твёрдый согласный звук, зелёный-мягкий согласный звук.</p>	
<p>Игра «Выложи схему слова» <i>Цель:</i> формирование умения выполнять звуковой анализ слова, закреплять представления о понятиях «слово», «звук», «буква». <i>Оборудование:</i> маленькие ЛЕГО-кирпичики красного, синего, зелёного цветов (желательно одинарные). <i>Ход игры.</i> Дети выбирают картинку и выкладывают схему слова, где гласные</p>	<p>На начальном этапе для звукового анализа предлагаются слова из трёх звуков.</p>	<p>Для звукового анализа предлагаются слова (картинки) из 4 и более звуков.</p>		

<p>звуки обозначаются красным цветом, согласные твёрдые – синим, согласные мягкие – зелёным цветом.</p>				
<p>Игра «Угадай слово» <i>Цель:</i> формирование умения подбирать слова к звуковым схемам, закреплять представления о понятиях «слово», «звук», «буква». <i>Оборудование:</i> маленькие ЛЕГО-кирпичики красного, синего, зелёного цветов (желательно одинарные). <i>Ход игры.</i> Взрослый (или ребёнок) составляет из деталей ЛЕГО схему слова (3-5 звуков), дети подбирают слова самостоятельно (или выбирают из предложенных картинок) к данной схеме.</p>	<p>На начальном этапе для подбора слов (картинок) предлагаются схемы из трёх звуков.</p>	<p>Для подбора слов (картинок) предлагаются схемы из 4 и более звуков.</p>	<p>Как усложнение на всех уровнях, можно предложить ребёнку самому придумать слово, подходящее к схеме.</p>	
<p>Игра «Собери букву» <i>Оборудование:</i> ЛЕГО-кирпичики, образцы ЛЕГО-букв на картинках, контурное изображения букв.</p>	<p>Ребёнок выкладывает заполняет контур букв на картинке ЛЕГО-кирпичиками.</p>	<p>Ребенок анализирует образ буквы: из каких элементов состоит буква, сколько элементов, в какую сторону смотрит буква. Далее выкладывает букву из</p>	<p>После анализа графического образа буквы ребенок выкладывает букву из LEGO-деталей по собственному представлению.</p>	<p>Предложить ребенку превращать буквы из одной в другую, добавляя дополнительные элементы конструктора, убирая лишние или</p>

		LEGO-деталей по образцу-картинке, при этом описывает (проговаривает), сколько и каких деталей он использовал для конструирования буквы.		перемещая необходимые детали. Интересно будет превратить «А в Л» и наоборот, «Г в Г» и наоборот, «Е в Ё» и наоборот, «У в Х» и наоборот, «П в Н», «Щ в Ш или Ц» и наоборот.
--	--	---	--	---

Литература

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. № 1155.
2. Аверин С.А., Муродходжаева Н.С.. Методические рекомендации по реализации парциальной модульной программы «STEM-образование детей дошкольного и младшего школьного возраста» на дошкольном уровне образования. -М.:2022.-124с.
3. Волосовец Т.В., Маркова В.А., Аверин С.А., STEM –образование для детей дошкольного и младшего школьного возраста/ - учебно – методическое пособие. –М.:2017. -111с