

Принято на заседании педагогического совета  
Протокол №5 от 01.09.2016 г.

 УТВЕРЖДАЮ:  
Введующий МДОУ ИРМО  
«Уриковский детский сад  
комбинированного вида»  
В.Т. Жукова  
приказ № 259/6 от 1.09.2016 г.

Министерство образования и науки  
Российской Федерации  
Управление образования администрации  
Иркутского районного муниципального образования  
Муниципальное дошкольное образовательное учреждение  
Иркутского районного муниципального образования  
«Уриковский детский сад комбинированного вида»

Методическая разработка  
**«ИГРОВЫЕ РЕЧЕВЫЕ ТРЕНИНГИ, КАК ЭФФЕКТИВНАЯ ФОРМА  
РАБОТЫ С ДЕТЬМИ ПО СОВЕРШЕНСТВОВАНИЮ РЕЧЕВОЙ ДЕЯ-  
ТЕЛЬНОСТИ»**

Авторы - составители:  
старший воспитатель 1 КК  
Брянская Елена Ильинична,  
учитель-логопед 1 КК  
Ташлыкова Елена Владимировна

## Содержание

1. Содержание.....	2
2. Аннотация.....	3
3. Введение.....	4
4. Основная часть.....	8
5. Заключение.....	12
6. Список использованных источников.....	13
7. Глоссарий.....	15
8. Приложение.....	21

## **АННОТАЦИЯ**

В данной методической разработке раскрывается алгоритм составления игровых речевых тренингов для детей старшего дошкольного возраста. Описаны организационно – педагогические условия эффективного проведения тренинга. Методическая разработка будет полезна учителям – логопедам, воспитателям дошкольных организаций, студентам педагогических Вузов.

## **ВВЕДЕНИЕ**

**Речевое развитие** включает владение речью как средством общения и культуры; обогащение активного словаря; развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи; развитие речевого творчества; развитие звуковой и интонационной культуры речи; фонематического слуха; знакомство с книжной культурой, детской литературой, понимание на слух текстов различных жанров детской литературы; формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки обучения грамоте.

### **Извлечение из ФГОС ДО (п.2.6)**

Общение наряду с игровой, исследовательской деятельностью выделяют как ведущий вид деятельности у современных дошкольников [1]. Это четко прослеживается в целевых ориентирах ФГОС ДО. В основе общения лежит полноценная речевая деятельность. Ребенок с хорошо развитой речью легко вступает в общение с окружающими: он может понятно выразить свои мысли и желания, задать вопросы, договориться со сверстниками о совместной игре. И наоборот, неясная речь ребенка весьма затрудняет его взаимоотношения с людьми и нередко накладывает тяжелый отпечаток на его характер.

В семье ребенка понимают с полуслова, и он не испытывает особых неудобств, если его речь несовершенна. Однако постепенно расширяется круг связей ребенка с окружающим миром, и очень важно, чтобы его хорошо понимали и сверстники, и взрослые. Поэтому овладение родным языком является одним из самых важных приобретений в дошкольном возрасте.

Но как показывает практика и многочисленные исследования, состояние речи дошкольников ухудшается с каждым днем. По мнению авторов, этому способствует гендерный фактор, отягощенная

наследственность, патология перинатального периода, влияние соматической патологии, социально – средовые факторы [7].

В связи с этим, работа по развитию речевой деятельности в детском саду должна быть максимально эффективной.

Добиться поставленной цели позволяют современные образовательные технологии деятельностного типа, в основу которых положены теории социального конструктивизма. Основная цель и результат, которых заключается не в изменении предметов внешнего мира, а в изменении воспитанника как субъекта деятельности.

По словам А.Г. Асмолова [1], ФГОС дошкольного образования поддерживает точку зрения на ребенка, как на «человека играющего», и в связи с этим многие методики и технологии будут пересмотрены и переведены с учебно-дидактического уровня на новый, игровой уровень, в котором дидактический компонент будет непременно соседствовать с игровой оболочкой. Именно поэтому игровые технологии стали приоритетным направлением дошкольного образования.

На философском уровне методологии игровые технологии опираются на теорию Жан Жака Руссо о природосообразности и значении природных задатков в развитии способностей ребенка.

Разработкой теории игры, ее методологических основ в отечественной педагогике занимались Л.С. Выготский[2], А.Н. Леонтьев[4], Д.Б. Эльконин [8] и др.

Для нас особую значимость представляют следующие положения об игре:

- игра - пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С. Выготский);
- игра - свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» (А.Н. Леонтьев);
- игра – деятельность, которая воссоздает социальные отношения между людьми (Д.Б. Эльконин).

Особую ценность для нашего исследования представляет концепция совместной деятельности Н.А. Коротковой[5], в которой отражены «условия» эффективного взаимодействия педагога с детьми:

- включенность воспитателя в деятельность наравне с детьми;
- добровольное присоединение дошкольников к деятельности (без психического и дисциплинарного принуждения);
- свободное общение и перемещение детей во время деятельности (при соответствии организации рабочего пространства);
- открытый временной конец деятельности (каждый работает в своем темпе).

Сегодня в отечественной педагогике достаточно большое разнообразие форм организации деятельности детей.

Анализируя литературу, мы пришли к выводу, что оптимальной формой работы с детьми по совершенствованию речевой деятельности будет игровой речевой тренинг. Он построен на интеграции двух методических идей: идее о речевых тренингах, как эффективной форме совершенствования речи Т.И. Гризик [3] и идее об игре – путешествии, как оптимальном варианте включения игры в образовательный процесс И.А. Комаровой и С.Н. Николаевой [6].

Цель игровых речевых тренингов: создание условий для совершенствования компонентов речевой деятельности.

Задачи:

1. Способствовать овладению детьми разными формами и видами игры, различению условной и реальной ситуации, умению подчиняться разным правилам и социальным нормам.
2. Содействовать освоению устной речи, развитию способности свободно выражать свои мысли и желания, формированию предпосылок грамотности.
3. Совершенствовать культуру речевого общения, обогащать речь детей разнообразными формулами речевого этикета.

Образовательная деятельность на основе игровых речевых тренингов строится с учетом следующих принципов:

принцип органичности - необходимо, чтобы игровой тренинг подбирался «под материал», а не предметный материал - под тренинг;

принцип адекватности - освоение деятельности, соответствующей сути изучаемого материала, а не просто на выполнение игровых действий «на тему материала»;

принцип интерактивности - необходимо обеспечить каждому ребенку возможность самостоятельно действовать с изучаемым материалом с учетом выполняемой роли.

### **Предполагаемые результаты:**

- Повышение познавательной мотивации;
- Наличие речевой готовности к школьному обучению;
- Развивается воображение, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего, в игре, ребенок владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам;
- Повышение уровня культуры речевого общения детей, через введение в их активный словарь достаточного количества этикетных стереотипов и формирование умения выбирать нужные формы с учетом ситуации общения (с кем, где, когда, зачем говорить).

Игровые речевые тренинги носят развивающий (оптимизация условий и стимулирование речевого развития ребенка) и профилактический характер (предупреждение несформированности речевой готовности к школьному обучению). Занятия проводятся по подгруппам 10-12 человек с детьми старшего дошкольного возраста.

Срок реализации – 1 год.

Методическая разработка прошла апробацию на базе муниципального дошкольного образовательного учреждения Иркутского районного

муниципального образования «Уриковский детский сад комбинированного вида».

## **ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ**

### **Структура речевого тренинга**

Игровые речевые тренинги способствуют организации речевой деятельности детей, направленной на закрепление и совершенствование материала в самостоятельной деятельности.

Существенная важность применения игровых речевых тренингов, построенных на основе игры – путешествия, заключается в том, что ребенок совершает некоторую прогулку в мир вещей, предметов, манипулирует с ними, разрешает проблемную игровую ситуацию в ходе такого условного путешествия, обретая необходимый опыт речевого общения.

Образовательная деятельность, в основе которой лежит игра – путешествие, строится с учетом следующих особенностей:

во – первых, обязательно наличие мотивационного компонента в начале. Мы опираемся на исследования С.Г. Якобсон [9], которая выделяет три вида мотивации: игровую, в условиях помощи взрослому и личной заинтересованности;

во – вторых, образовательные задачи решаются в ходе совместной деятельности с помощью карты – маршрута;

в – третьих, от педагога требуется определенная подготовка. Он должен обдумать сюжет, создать воображаемую ситуацию для ролевого взаимодействия детей, подготовить атрибутику;

в – четвертых, на рефлексивном этапе, делаем акцент на позитивные внутренние личностные изменения, самооценку личностных достижений, с помощью вопросов: «что вы почувствовали, когда?», «почему вам удалось спасти?», «какие качества вам помогли?», «у вас все получилось?», «с каким заданием вы справились лучше?».



Важной особенностью игры является то, что в ней всегда есть ведущий (экскурсовод, руководитель похода и т.д.), роль которого берет на себя педагог.

Тематика игр – путешествий по развитию речи многообразна и часто тема исходит от детей. Такая организация деятельности решает не только задачи речевого развития: таких как – усвоение лексико-грамматических категорий, фонетико-фонематических представлений, связной речи, но и способствует достижению целевых ориентиров, обозначенных в стандарте. Это развитие инициативы и самостоятельности, положительного отношения к миру, активного взаимодействия со сверстниками и взрослыми. Способности договариваться, учитывать интересы и чувства других, разрешать конфликты.

Структура игрового речевого тренинга представлена четырьмя блоками:

1. Произносительный блок.
2. Лексико-грамматический блок.
3. Коммуникативный блок.
4. Графомоторный блок.

Выделяя данные блоки, мы опирались на закономерности развития речевой деятельности в онтогенезе.

Из названий блоков видно, что в каждом структурном компоненте отрабатывается определенный круг речевых задач. Рассмотрим их.

**Произносительный блок** включает в себя отработку речевого слуха (фонетического и фонематического слуха), работу над речевым дыханием и артикуляцией, отработку дикции (чистого и правильного звукопроизношения), работу над ударением и просодикой речи (выразительностью).

**Лексико-грамматический блок** направлен на уменьшение синтаксических ошибок в речи детей, уточнение и расширение лексических оттенков слов, активизацию и обогащение словаря по теме, упражнение в

словоизменении и словообразовании, составление предложений разной структуры с постепенным усложнением.

**Коммуникативный блок.** В старшем дошкольном возрасте уровень развития общения рассматривается как «ядерный показатель» готовности ребенка к обучению в школе. Несформированность адекватной формы общения

(непонимание условности вопросов учителя, его особой позиции) с взрослыми затрудняет школьную адаптацию, сотрудничество ребенка и взрослого в учебном диалоге (Е.О. Смирнова, 1988; Г.Г. Кравцов, Е.Е. Кравцова, 1991). Работа на данном блоке предполагает, во – первых, введение в активный словарь достаточного количества этикетных стереотипов, во – вторых, формирование умения выбирать нужные формы с учетом ситуации общения (с кем, где, когда, зачем говорить). Мы предполагаем, что культура речевого общения предусматривает соблюдение ребенком норм и правил общения с взрослыми и сверстниками, основанных на уважении и доброжелательности, с использованием соответствующего словарного запаса и форм общения, а также вежливое поведение в общественных местах, быту. Старший дошкольный возраст является сензитивным периодом для формирования культуры речевого общения, так как именно в этом возрасте у ребенка формируются необходимые психологические предпосылки (потребность в общении и гуманное отношение к сверстнику).

**Графомоторный блок** включает в себя упражнения, направленные на развитие мелкой мускулатуры пальцев (контроль силы пальцев и быстроты их движений), зрительного анализа и синтеза (определение правых и левых частей тела; ориентировка в пространстве по отношению к предметам; выполнение заданий с условиями по выбору необходимых направлений); рисования (штриховка, обвести по контуру, обводка, срисовывание геометрических фигур, зарисовка деталей, предметов, дорисовывание незаконченных рисунков и рисунков с недостающими деталями);

графическую символику (умение рисовать узоры, а также изображать их с помощью символов).

Тренинг – это особый вид работы с детьми, отличительной особенностью которого является то, что дети в основном манипулируют уже известными им понятиями и навыками. Однако это не исключает введение в тренинг нового материала. Он дается либо в рамках усложнения или конкретизации уже имеющихся представлений; либо предшествующая работа и развитие ребенка подвели его к усвоению нового материала, необходимого для нормального речевого развития.

### **Методические рекомендации по проведению игрового речевого тренинга**

Игровой речевой тренинг проводится один раз в неделю. Длительность – не более 30 минут. Тренинг отличается гибкостью внутреннего планирования, то есть гибкостью распределения конкретного материала по объему и по длительности. Содержательный и временной интенсив каждого структурного блока тренинга определяется педагогами, исходя из трудностей речевого развития детей конкретной группы. Например, педагог видит, что у детей страдает лексико-грамматическая сторона речи. Значит, во втором блоке необходимо увеличить количество заданий и упражнений. На это потребуется больше времени. Автоматически продолжительность других структурных блоков будет сокращаться, а значит, будет сокращаться и количество заданий в этих блоках.

#### **Алгоритм составления игрового речевого тренинга**

1. Выбор темы путешествия (предлагают дети).
2. Подготовительная работа (одна неделя).
  - 2.1. Обогащение развивающей предметно – пространственной среды (дети, педагоги, родители).
  - 2.2. Составление карты – маршрута для детей с названиями остановок в логике сюжета (выбор ролей для педагога и детей).

2.3. Постановка задач для каждого блока.

2.4. Подбор игр и упражнений к каждому блоку.

3. Написание конспекта и проведение тренинга.

Особенностью игровых речевых тренингов является то, что невозможно заранее их спланировать. Так как при выборе темы путешествия мы отходим от желания детей, а при выборе дидактического содержания от их образовательных потребностей. Конспекты игровых речевых тренингов представлены в Приложении 1.

### **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Таким образом, игровые речевые тренинги позволяют добиваться не только решения задач по совершенствованию речевой деятельности детей старшего дошкольного возраста, но и служат своеобразной пропедевтикой школьной неуспеваемости. Данная форма взаимодействия педагога и ребенка ориентирована на достижение целевых ориентиров ФГОС ДО, и может выступать альтернативой традиционным формам организации деятельности детей.

### **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ:**

1. Асмолов А.Г., Кудрявцев В. Дошкольное образование: в режиме инноваций // Обруч. Образование: ребенок и ученик. 2016 - № 1.
2. Выготский Л.С. Обучение и развитие в дошкольном возрасте // Умственное развитие детей в процессе обучения: Сборник статей/ Л.С. Выготский. – М. – Л.: Государственное учебно-педагогическое издательство, 1935. 136 с. – С. 20 – 32. – URL: <http://psychlib.ru/inc/absid.php?absid=79862...>[Источник: <http://psychlib.ru/mgppu/VUR/VUR-0201.htm>].
3. Гризик Т.И. Развитие речи детей 6-7 лет: метод. пособие для воспитателей. М.: «Просвещение», 2007.
4. Леонтьев А.Н. Формирование личности // Хрестоматия по педагогической психологии / Сост. А.И. Красило, А.П. Новгородцева. – М.: Междунар. пед. акад., 1995 – С. 5 – 23. URL: <http://psychlib.ru/inc/absid.php?absid=59969...>[Источник: <http://psychlib.ru/mgppu/hre/hre-0052.htm>].
5. Михаленко Н.Я., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду: Пособие для воспитателя. 2 – е изд., испр. – М.: Издательство «ГНОМ и Д», 2000. – 96 с.
6. Николаева С.Н., Комарова И.А. Сюжетные игры в экологическом воспитании дошкольников. Игровые обучающие ситуации с игрушками разного типа и литературными персонажами: Пособие

для педагогов дошкольных учреждений. – М.: Издательство «ГНОМ и Д», 2005.

7. Резцова Е.Ю., Черных А.М. Современные представления о факторах риска в генезе речевых расстройств дошкольников // Новые исследования. Издательство Учреждение Российской академии образования «Институт возрастной физиологии», № 23 том 1, 2010 г.
8. Эльконин Д.Б. Психология игры. – Издание второе. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с. URL: <http://psychlib.ru/inc/absid.php?absid=1098...> [Источник: <http://psychlib.ru/mgppu/EPI-1999/EPI-001.HTM#>]
9. Якобсон П.М. Психология чувств и мотивации / П.М. Якобсон. – Воронеж: МОДЭК; Москва: Институт практической психологии, 1998. – 304 с. – (Психологи Отечества). – ISBN 5 – 89395 – 062 – 3.

## ГЛОССАРИЙ

**Артикуляционная моторика** – совокупность скоординированных движений органов речевого аппарата и обеспечивающая одно из условий правильного звукопроизношения.

**Артикуляционная гимнастика** - упражнения для речевых органов, которые производятся ежедневно; можно - самостоятельно.

**Воображение** - психический процесс формирования новых образов путём переработки материала восприятий и представлений, полученных в предшествующем опыте.

**Грамматика** - раздел языкознания, изучающий формы словоизменения, формулы словосочетания и типы предложений. Система способов словообразования, морфологических категорий и синтаксических конструкций какого – либо языка; формальный строй языка.

**Графомоторный навык** – это определенные привычные положения и движения пишущей руки, позволяющие изображать письменные звуки и их соединения, позволяющие рисовать, раскрашивать, копировать простейшие узоры, соединять точки, правильно удерживать пишущий предмет.

**Зрительно-моторная координация** - осуществление скоординированных движений, осуществляемых под контролем зрения (работа с лабиринтами, палочки – моталочки, пройди по дорожке, волшебные ниточки, волшебное стекло, обведи точно).

**Жест** - движение рук, выражающее внутреннее состояние человека или указывающее на что-то.

**Звукопроизношение** – звуки речи усваиваются не изолированно, а в составе целых слов, звуковая структура которых, по мере овладения ребенком правильным звукопроизношением, все более и более уточняется.

**Игровые обучающие ситуации** – форма совместной образовательной деятельности. Психологическое требование: игровая ситуация должна создавать ребенку возможность принятия на себя роли действующего в ней персонажа. Известно четыре вида ситуаций: ситуации-иллюстрации, ситуации-упражнения, ситуации-проблемы, ситуации-оценки.

**Культура речи** - многозначное понятие, включающее в себя: правильность речи, то есть владение нормами устного и письменного литературного языка (правилами произношения, ударения, словоупотребления, лексики, грамматики и стилистики), и речевое мастерство, то есть умение выбирать из существующих вариантов наиболее точный в смысловом отношении, стилистически и ситуативно-уместный, выразительный и т.п. Культура речи предполагает высокую общую культуру человека.

**Лексика** - вся общность слов, входящих в состав языка или диалекта.

**Мимика** - совокупность движений мышц лица, движений глаз человека, выражающая его состояние или его отношение к чему-то.

**Мотивация** (от лат. *movere*) - побуждение к действию, психофизиологический процесс, управляющий поведением человека, задающий его направленность, организацию, активность и устойчивость; способность человека деятельно удовлетворять свои потребности.

**Мелкая моторика** - совокупность скоординированных действий человека, направленных на выполнение точных мелких движений кистями и пальцами рук и ног

**Невербальные средства общения**- жесты, мимика, пантомимика, выразительные движения.



**Невербальное общение** - это коммуникационное взаимодействие между индивидами без использования слов (передача информации или влияние друг на друга через образы, интонации, жесты, мимику, пантомимику, изменение мизансцены общения).

**Общение** - сложный многоплановый процесс установления и развития контактов между людьми (межличностное общение) и группами (межгрупповое общение), порождаемый потребностями совместной деятельности и включающий в себя как минимум три различных процесса: коммуникацию (обмен информацией), интеракцию (обмен действиями) и социальную перцепцию (восприятие и понимание партнера).

**Позитивные личностные изменения** – это изменения уровня творческого, интеллектуального развития и самооценки. Дети становятся более доброжелательными, общительными, быстрее находят выход из конфликтных состояний. У детей увеличивается работоспособность и способность усваивать большой материал информации в меньшие сроки.

**Просодическая сторона речи** - это неотъемлемая часть речевой деятельности человека. Это просодические компоненты, определяющие выразительность речи, её эмоциональное воздействие в процессе коммуникации, несут определенную семантическую нагрузку: речевое дыхание, дикция, интонация, ударение, мелодика речи, темп речи, ритм речи, паузация, голос (сила голоса, высота голоса, тембр голоса, модуляция голоса, полетность голоса, тон голоса).

**Речь** - система используемых человеком звуковых сигналов, письменных знаков и символов для передачи и хранения информации. Внешняя - речь для других, слышимая и понимаемая окружающими людьми; состоит из речи письменной и устной; Внутренняя - речь для себя, лишённая звукового оформления, мысленная речь.

**Речь** - исторически сложившаяся форма общения людей посредством языковых конструкций, создаваемых на основе определённых правил. Процесс речи предполагает, с одной стороны, формирование и

формулирование мыслей языковыми (речевыми) средствами, а с другой стороны – восприятие языковых конструкций и их понимание. Таким образом, речь представляет собой психолингвистический процесс, устную форму существования человеческих языков.

**Речь** – исторически сложившаяся форма общения людей, опосредованная языком. Речь – устная, письменная, внутренняя (во время мышления), жестовая, дактильная (пальцами).

**Речевой навык** – это речевое действие, достигшее степени совершенства, способность осуществить оптимальным образом ту или иную операцию. Речевые навыки включают: навыки оформления языковых явлений (внешнее оформление – произношение, членение фраз, интонирование; внутреннее – выбор падежа, рода, числа).

**Речевое умение** – особая способность человека, которая становится возможной в результате развития речевых навыков.

**Речевая деятельность** - вид деятельности наряду с трудовой, познавательной, игровой и др., который характеризуется предметным мотивом, целенаправленностью, состоит из нескольких последовательных фаз - ориентировки, планирования, реализации речевого плана, контроля (Л.С.Выготский).

**Речевое дыхание** - состоит из вдоха и более продолжительного выдоха: чем длиннее фраза, тем длиннее выдох

**Речевой этикет** – это совокупность принятых в обществе стереотипов речевого поведения.

**Рефлексия** - размышление, полное сомнений, противоречий. Способность посмотреть на себя со стороны. Анализ своего психического состояния.

**Совместная деятельность взрослых и детей** – это наличие партнерской позиции взрослого и партнерской формы организации деятельности, под которыми понимается сотрудничество взрослого и детей, возможность свободного перемещения и общения детей.

**Социальная ситуация развития** - представляет собой исходный момент для всех динамических изменений, происходящих у ребенка. Основным источником развития является окружающая действительность, которая и определяет и путь, по которому ребенок приобретает новые свойства личности и формирует индивидуальность в процессе социального развития. Л.С. Выготский.

**Тренинг** - (англ. training от train - обучать, воспитывать) - метод активного обучения, направленный на развитие знаний, умений и навыков и социальных установок.

**Фонематическая сторона речи** - способность различать и дифференцировать фонемы родного языка

**Фонематический анализ и синтез** – это умственные действия по анализу (разложению) и синтезу (объединению) звуковой структуры слова. Анализ - ребенок определяет первый, последний звук в слове, устанавливает последовательность звуков в слове, их количество, где находится звук в слове (в начале, середине, конце). Синтез – составляет слова из звуков – Н+О+С = нос.

**Фонематические представления** – это сохранившиеся в сознании образы звуковых оболочек слов, которые образовались на основе предшествовавших им ранее восприятий этих слов.

**Фонетико-фонематическое недоразвитие речи** – нарушение процесса формирования произносительной системы родного языка у детей с различными речевыми расстройствами вследствие дефектов восприятия и произношения фонем.

**Язык** - важнейшее средство общения, орудие мышления и воздействия людей друг на друга.

**Язык** – система знаков, служащая для осуществления человеческого общения, мышления. Для каждого вида речи (устная, письменная и др.) существует своя система знаков, то есть, свой язык.

**Языковая способность** – это совокупность речевых навыков и умений, сформированных на основе врожденных предпосылок.

**Языковая норма** - исторически обусловленная совокупность общеупотребительных языковых средств, а также правила их отбора и использования, признаваемые обществом наиболее пригодными в конкретный исторический период. Норма является одним из существенных свойств языка, обеспечивающих его функционирование и историческую преемственность за счёт свойственной ей устойчивости, хотя и не исключающей вариативности языковых средств и заметной исторической изменчивости, поскольку норма призвана, с одной стороны, сохранять речевые традиции, а с другой - удовлетворять актуальным и меняющимся потребностям общества.

**Языковые нормы** (нормы литературного языка, литературные нормы) - это правила использования языковых средств в определенный период развития литературного языка, т.е. правила произношения, правописания, словоупотребления, грамматики. Норма - это образец единообразного, общепризнанного употребления элементов языка (слов, словосочетаний, предложений).

## ПРИЛОЖЕНИЕ 1

### Игровой речевой тренинг «Шляпный салон».

#### Примерное содержание.

Дети – посетители шляпного салона

Педагог – продавец в салоне или такой же посетитель (но в тоже время, руководитель игры – путешественник).

#### Дидактические задачи:

1 блок: - совершенствование навыка произнесения изолированного звука [ш]; совершенствование фонематического слуха; совершенствование просодической стороны речи через тембровую окраску высказываний.

2 блок: - совершенствование навыка подбора слов противоположных по смыслу; совершенствование навыка словообразования.

3 блок: - совершенствовать речевые этикетные формулы просьбы.

4 блок: - совершенствовать зрительно – двигательной координации и внимания.

#### Игровые задачи:

1 блок – остановка «У зеркала».

1. Детям предлагают примерить шляпы перед зеркалом, продемонстрировать их, произнеся звук [ш] под музыку.

2. «Определи место звука в слове». Детям предлагаются картинки (лежат в волшебной шляпе), в названиях которых слышится звук [ш]. Надо назвать слово и определить место звуков в слове (начало, середина, конец). Слова для анализа: шляпка, ушанка, кепка (?), шаль, шапка, капюшон, шляпочка и т.д.

3. Педагог предлагает произнести одну и ту же фразу как маленькая девочка, как старенькая бабушка, как грозный дяденька – «Какая замечательная шляпка», (Упала шляпа, упала на пол. Покажите мне шляпу с перьями. А у вас есть шляпа волшебника?).

2 блок – остановка «Рассматривание образцов шляп на витринах».

1. Педагог предлагает детям подобрать слова, противоположные по смыслу: шляпа маленькая (большая), чистая (грязная), сухая (мокрая), белая (черная), обыкновенная (волшебная), новая (старая), рваная (целая) и т.д.

2.Игра: «Слова любования» - Какие слова любования мы можем сказать про эти шляпы? Если мы удивляемся красивой шляпке, то говорим: она удивительная. Если восхищаемся, то говорим восхитительная; если изумляемся, то она изумительная; если мы шляпой очарованы, то она очаровательная. Если считаем, что она прелесть как хороша, то она прелестная.

3 блок – остановка «Примерочная».

Дети произносят различные этикетные формы просьбы для того, чтобы продавец подал им необходимую шляпу для примерки.

4 блок - «Доска объявления в магазине».

Педагог предлагает детям найти хозяев, которые потеряли свои шляпы и провести их по лабиринту до находок (Красная шапочка, Кот в сапогах, Незнайка, Буратино, Айболит, Пират, Фокусник).

### **Игровой речевой тренинг «В стране мыльных пузырей».**

#### **Примерное содержание:**

Дети отправляются в страну мыльных пузырей, учатся их изготавливать и показывать с ними шоу.

#### **Дидактические задачи:**

1 блок: - совершенствование речевого дыхания, дифференциация звуков [з]-[з'].

2 блок: - совершенствование словаря прилагательных, совершенствование навыка образования притяжательных прилагательных.

3 блок: - совершенствование речевой этикетной формулы «Благодарность».

4 блок: - совершенствование зрительной ориентировки на листе бумаге, графомоторных навыков.

#### **Игровые задачи:**

1 блок – «Пенное шоу». Дети дуют в трубочки для коктейля, создавая в емкостях пену. Затем «вытирают» волшебные брызги со стола, на которых нарисованы различные картинки, в названиях которых есть звуки [з] и [з']. «Брызги» - картинки со звуком [з] дети кладут в синюю ванночку, а «брызги» - картинки со звуком [з'] в зелёную.

2 блок – «Необычные пузыри». Дети с помощью различных приспособлений выдувают, создают пузыри. Проводится игра «Скажи какой», «Скажи чей». При этом они описывают свои пузыри: гигантский, большой, огромный, многослойный, маленький, блестящий, прозрачный, круглый, овальный, называют, чей это пузырь – Машин, Петин и т.д.

3 блок – «Награждение победителей». Все дети по очереди благодарят друг друга за представление, используя различные слова благодарности, все получают награды.

4 блок – «Афиша для родителей». Дети предлагают пригласить родителей на шоу и показать им свое мастерство. Необходимо написать красивую афишу, педагог предлагает детям заготовку, на которой все по очереди обводят мыльные пузыри, буквы, рамку.

## **Игровой речевой тренинг «Полет в космос».**

### **Примерное содержание:**

Дети отправились в полет в космос на волшебных ракетах. Во время полета их ждут различные встречи и приключения.

Педагог – главный космонавт, дети – помощники космонавта.

### **Дидактические задачи:**

1 блок - отработка артикуляционных упражнений; автоматизация звука [p] в слогах со стечением, в ловах; совершенствовать навыки звукового анализа.

2 блок – совершенствование навыка словообразования уменьшительно – ласкательных суффиксов; совершенствование навыков подбора антонимов (слов – неприятелей).

3 блок – совершенствование речевой этикетной формулы «Приветствия», невербальных средств общения.

4 блок – совершенствование навыка ориентировки на листе бумаги, графомоторных навыков.

### **Игровые задачи:**

1 блок - «Ракеты на старте». Для того чтобы отправиться в полет необходимо провести разминку. Дети под музыку выполняют сопряженные движения рук с движениями губ, языка. Чтобы заработали все двигатели ракеты необходимо произнести сначала вместе с главным космонавтом ряд слогов со звуком [p] – тра – тро – тру – тры – трэ, а затем самостоятельно все вместе, а затем самостоятельно по одному. Чтобы полет прошел успешно необходимо подкрепиться, дети берут тюбики с волшебной едой и называют картинку, которая нарисована на тюбике четко проговаривая звук [p] (игра «Завтрак космонавта»).

В космос все летят на своих ракетах, чтобы определить, кто на какой ракете летит, необходимо назвать какой звук стоит в начале своего имени, если гласный, то на красной ракете, если согласный твердый, то на синей, если согласный мягкий, то на зеленой (игра «Ракеты»).

2 блок - «Космос в иллюминаторе». Дети рассматривают космическое небо (проекция на потолке), называют, что они там видят. Педагог предлагает посмотреть на землю, на которой все предметы оказались очень маленькими и назвать их (игра «Иллюминатор»). С земли по космической связи пришло несколько заданий «Скажи наоборот»: День -...ночь, ярко - ...темно, солнце -...луна, улетать - ...прилетать, прилуниться - ...приземлиться. Задание «Образуй множественное число». Например: ракета -...ракеты, комета – ...кометы, планета-...планеты, космонавт - ...космонавты, созвездие -... созвездия.

3 блок - «Выход в открытый космос». Во время выхода в открытый космос дети встречают там иностранный космический корабль, с космонавтами которые не знают русского языка. Дети должны так поздороваться с иностранцами, чтобы те поняли, что мы и они друзья (Улыбка, рукопожатие, открытый взгляд прямо в глаза, раскрытые руки, знак «класс» из пальцев).

4 блок - «Зарисовка звездного неба». Помощникам надо помочь главному космонавту сделать зарисовку звездного неба. Дети выполняют коллективную работу на листе ватмана: обводят звезды, планеты, ракеты.

### **Игровой речевой тренинг: «Экскурсия в цирк».**

#### **Примерное содержание:**

Дети попадают в цирк, за кулисы, где помогают артистам готовиться к представлению и сами учатся многим тайнам.

Педагог – экскурсовод по цирку, дети – экскурсанты.

#### **Дидактические задачи:**

1 блок: - совершенствование длительной целенаправленной воздушной струи; автоматизация звука [р] в слогах и словах со стечением согласных.

2 блок: - совершенствование умения использования в речи предложно – падежных конструкций; совершенствование навыка префиксального словообразования.

3 блок: - совершенствовать навык использования речевой этикетной формулы «Приветствия».

4 блок: - совершенствование навыка ориентировки на листе бумаги, графические навыки.

#### **Игровые задачи:**

1 блок – «В гримёрке у фокусника». Дети помогают фокуснику разучить новые номера для выступления «Сдуй перышко», «Покачай помпончик». Затем выполняют задание фокусника, отгадывают и называют картинки, которые нарисованы на цилиндрах «Назови, что лежит в цилиндре», произнося при этом слова со звуком [Р].

2 блок – «На арене с дрессировщиком». Здесь дети учатся давать четкие инструкции животным, чтобы те их слушались: в коробку, за коробку, на коробку и т.д. «Расскажи, что делает слон» - один слон гастролирует в другом цирке, и прислал своему дрессировщику фотографии по интернету, дети рассматривают фотографии слона на компьютере и комментируют его действия: вошел, вышел, зашел, перешел, подошел, отошел и т.д.

3 блок – «На репетиции с клоуном». Клоун блестяще выполняет свои номера, но не умеет здороваться со зрителями. Дети учат клоуна здороваться.

4 блок – «Разоблачение иллюзиониста». Здесь дети разгадывают секреты иллюзиониста, обводят по шаблону и разукрашивают круги для того, чтобы их сравнить. Игровое задание «Обведи, раскрась и сравни».

### **Игровой речевой тренинг «Морское путешествие».**

#### **Примерное содержание:**

Дети отправились на поиски сундука с наследством пирата. Во время морского путешествия они встречаются с различными трудностями, которые сообща преодолевают и находят сундук с наследством.

Педагог – капитан парусника, дети – путешественники, моряки.

#### **Дидактические задачи:**



1 блок - отработка артикуляционных упражнений, развитие длительной направленной воздушной струи, совершенствование фонематических представлений.

2 блок – совершенствование навыка подбора родственных слов, совершенствование навыка образования притяжательных прилагательных, *образовывать формы винительного падежа множественного числа одушевленных существительных.*

3 блок – совершенствование речевой этикетной формулы «Приветствия».

4 блок – совершенствование навыка ориентировки на листе бумаги, графомоторных навыков.

### **Игровые задачи:**

1 блок – «Постройка парусника». Педагог и дети вспоминают, на чем раньше плавали пираты. Вспомнили, что на парусниках. Решили построить парусник – выполнение артикуляционной гимнастики:

Готовим длинные, гибкие доски (упр. Змейка).

Проверяем доски на прочность (упр. Индюк).

Поднимаем доски наверх (упр. Качели).

Сколачиваем их прочными гвоздями (упр. Барабан).

Покрасим его (упр. Маляр).

Поставим мачту (упр. Грибок).

Натянем паруса (упр. Горка).

Педагог показывает детям модель парусника. Ветер усиливается. Дети дуют на паруса. В плавании отправится тот, кто придумает название для парусника, которое бы начиналось на звук [л]: «Ласточка», «Луна», «Ладный» и т.д. Голосованием выбирают название.

2 блок – «Золотая рыбка». Путешественники вылавливают рыболовную сеть, в которую попала золотая рыбка. Она просит путешественников выполнить три ее задания и тогда она покажет им путь дальше. 1 задание «Придумайте родственное слово к слову «рыба», дети передают друг другу игрушечную рыбу, произнося при этом родственные слова: рыба, рыбак, рыбки, рыбный, рыболов, рыболовное. 2 задание «Соберите акулу». Дети берут часть рыбы, отгадывают и называют. Собирают разрезную картинку: У меня акулий хвост, акуля голова, акулье туловище, акульи плавники, акулий глаз, акулий рот. 3 задание «Кого вы видели?». Предлагаем детям картинки, и задаем вопрос, дети отвечают: видели медуз, морских коньков, акул и т.д. Золотая рыбка показывает дальнейший путь.

3 блок – «Говорящий попугай». На корабль прилетает попугай, который умеет говорить только свое имя «Кеша», дети должны помочь попугаю выучить новые слова «Приветствия».

4 блок – «Необитаемый остров». Дети находят на острове карту, на которой схематично нарисовано место, где спрятан сундук. Дети обводят схему по точкам и находят сундук. В сундуке книги. Отец оставил пирату в наследство книги, для того чтобы он учился и стал умным человеком.

## **Игровой речевой тренинг: «Путешествие в страну семи гномов».**

### **Примерное содержание:**

Во время путешествия дети встречаются по очереди со всеми гномами, учат их чему-либо и помогают разобраться в трудных вопросах.

Педагог – проводник по стране семи гномов, дети – путешественники.

### **Дидактические задачи:**

1 блок: - совершенствование навыка произнесения изолированного звука [ж]; совершенствование просодической стороны речи через тембровую окраску высказываний.

2 блок: - совершенствование навыка согласования числительного с существительным, совершенствование навыка подбора родственных слов.

3 блок: - совершенствовать навык использования речевой этикетной формулы «Комплименты».

4 блок: - совершенствование зрительно – двигательной координации и внимания.

### **Игровые задачи:**

1 блок - «Встреча с Весельчаком и Ворчуном». Дети встречаются с гномами, которые не умеют делать гимнастику для язычка. Дети выполняют артикуляционные упражнения под песню «Гномы, гномы, гномики, вы малюсенький народ».

2 блок - «Встреча с Чихуном и Соней». Дальше во время своего путешествия дети встречаются с Соней и Чихуном, которые растеряли всю одежду гномов. Дети помогают отыскать одежду, называют её, четко проговаривая звук [ж]: жилетки, жакеты, пиджаки, джинсы, пижамы, джемперы. Гномы просят ребят посчитать все вещи: один пиджак, два пиджака, пять пиджаков и т.д. Соня очень любит сочинять стихи, но все время забывает сказать последнее слово, дети помогают ему. Игра «Доскажи словечко».

Жил да был веселый гном.

Он в лесу построил ... (дом).

Рядом жил поменьше гномик.

Под кустом он сделал ... (домик).

Самый маленький гномишко

Под грибом сложил ... (домишко).

Старый, мудрый гном-гномище

Выстроил большой ... (домище).

Был он стар и был он сед

И большой был ... (домосед).

А за печкой, за трубой

Жил у гнома ... (домовой).

Очень строгий, деловитый,

Аккуратный ... (домовитый).

Мох, калину, зверобой –

Все из леса нес ... (домой).

Есть любил он суп вчерашний,

Пил он только квас ... (домашний).

Каждый день соседи-гномы

Навещали деда ... (дома).

Всех встречал радушно гном.

Все любили этот ... (дом).

3 блок - «Встреча с Умником и с Простаком». Гномы предложили детям отправиться в пещеру с волшебными камнями, но перед входом в пещеру дети говорили друг другу и гномам комплименты.

4 блок - «Встреча с Тихоней». Тихоня предложил ребятам порисовать под музыку, на каждое слово песни ребенок должен схематично нарисовать соответствующую картинку. Во время второго включения песни ребенок должен внимательно слушать слова и быстро закрывать рукой соответствующую картинку. Песня Е. Железновой «Я хочу построить дом».

### **Игровой речевой тренинг**

#### **«Путешествие в страну маленьких человечков»**

##### **Примерное содержание:**

Дети отправляются в путешествие в «Цветочный город». Во время путешествия они встречаются с жителями города, помогают и учат их всему тому, что знают и умеют сами.

Педагог исполняет роль проводника, дети – путешественники, гости страны маленьких человечков.

##### **Дидактические задачи:**

1 блок: - совершенствование навыка дифференциации звуков [с] - [ш]; совершенствование просодической стороны речи через тембровую окраску высказываний.

2 блок: - совершенствование навыка составления загадки с опорой на схему описательного рассказа.

3 блок: - совершенствовать навык использования речевой этикетной формулы «Представление».

4 блок: - совершенствование зрительно – двигательной координации и внимания, ориентировки на листе бумаги.

##### **Игровые задачи:**

1 блок – «Встреча с Винтиком и Шпунтиком». Они разобрали свои машины, а собрать их не могут. Все детали растеряли. Надо найти детали для Винтика с картинками, в названиях которых есть звук [с], а для Шпунтика со звуком [ш]. Дети помогают человечкам.

2 блок - «У доктора Пилюлькина». Дети учат доктора Пилюлькина загадывать загадки. Задание «Узнай по описанию специальный транспорт». Все дети по очереди загадывают загадку про свою машину доктору и своим друзьям: «Эта машина белого цвета, на нем нарисован красный крест. Она спешит к больному», «Эта машина красного цвета, есть рукава, брендспойт, когда едет на вызов набирает в цистерну воду», «Эта машина работает на стройке, у нее есть ковш. Она умеет рыть котлован» и т.д.

3 блок – «Встреча со Знайкой». Знайка очень красиво представился и попросил ребят попробовать сказать, как их зовут.

4 блок – «Игра с Синеглазкой». Синеглазка очень любит рисовать и предложила ребятам помочь ей раскрасить картины с цветами, но только в определенном порядке: верхний слева цветок – синий, нижний справа – красный, в центре – сиреневый и т.д.

### **Игровой речевой тренинг: «Путешествие на Северный полюс».**

#### **Примерное содержание:**

Во время путешествия дети посещают Северный полюс, учат местных жителей новому, помогают им выбраться из трудных ситуаций.

Педагог – проводник, дети – путешественники.

#### **Дидактические задачи:**

1 блок: - совершенствование артикуляционной моторики, совершенствование фонематического слуха, звукового анализа.

2 блок: - совершенствование словаря по лексической теме «Животные Севера», номинативный словарь, навык составления сложноподчиненных предложений, навыка образования увеличительных существительных, работа по обогащению речи прилагательными и согласованию прилагательных с существительными.

3 блок: - совершенствовать навык использования речевой этикетной формулы «Представление».

4 блок: - совершенствование зрительно – двигательной координации и внимания.

#### **Игровые задачи:**

1 блок: - «Снежные сугробы». Вот, мы и очутились среди льдин, снега. Как холодно! Чтобы не замерзнуть, дети имитируют процесс одевания, делают массаж лица. Педагог раздает варежки, предлагает сдуть снежинку (упражнение «Сдунь снежинку»).

2 блок – «Встреча с животными Севера». Дети собирают разрезные картинки, называют всех животных Севера, их семьи (белый медведь, белая медведица, белые медвежата) и т.д. Белый медведь предлагает детям ответить на некоторые вопросы о себе: Почему белый медведь закрывает лапой нос? Почему белый медведь питается рыбой? Почему не холодно белому медведю? Почему мы не можем встретить белого медведя в большом городе?

Морж предлагает поиграть в игру «Подскажи словечко»: пасть моржа - моржовая пасть, голова моржа - ..., нос моржа - ..., клыки моржа - ..., лапы моржа - ..., тело моржа. Игра «Доскажи» - дети рассматривают иллюстрации животных Севера в бинокль и дополняют педагога «У ... не голова, а головища, не лапы, а лапищи, не когти, а когтищи, не зубы, а зубищи».

3 блок – «Встреча с птицами Севера». Дети слушают аудиозапись птичьего разговора, определяют птиц по голосу. Изображают повадки некоторых птиц, по предложению педагога разыгрывают сценку знакомства между птицами.

4 блок – «Северное сияние». Дети смотрят видеозарисовку «Северное сияние», рисуют его с помощью волшебных ниточек на ниткографах (бархатной бумаге).

### **Игровой речевой тренинг: «Путешествие в Африку».**

#### **Примерное содержание:**

Дети обнаруживают в группе маленькую грустную обезьянку, помогают ей вернуться на родину. Во время путешествия дети посещают различные места в Африке, учат местных жителей и зверей новому, помогают им выбраться из трудных ситуаций.

Педагог – проводник, дети – путешественники.

#### **Дидактические задачи:**

1 блок: - совершенствование артикуляционной моторики, совершенствование фонематического слуха, звукового анализа.

2 блок: - совершенствование словаря по лексической теме «Животные Севера», номинативный словарь, навык словообразования имен прилагательных от существительных.

3 блок: - совершенствовать навык использования речевой этикетной формулы «Комплименты».

4 блок: - совершенствование зрительно – двигательной координации и внимания.

#### **Игровые задачи:**

1 блок: - «Встреча с семьей обезьянки». Обезьянки учат детей выполнять гимнастику для язычка под музыку «Чунга – чанга» и просят детей помочь отыскать и разложить бананы в две корзины: в первую – с картинками, названия которых начинаются на звук [а], во вторую – со звуком [у]. Со всех сторон раздаются крики животных Африки, дети угадывают, кто издает голос.

2 блок – «Встреча с необычными животными». На столе разложены картинки, состоящие из двух частей разных животных, дети придумывают им названия, объясняют, почему именно так назвали своих животных. Дети отвечают на вопросы: Зачем зебре полосы? Чистят ли звери зубы? Почему у слона толстые ноги? Зачем слону такие большие уши?

В Африке наступила ужасная жара, и все водопой пересохли, детенышам африканских животных нечего пить. Дети предлагают приготовить соки для детенышей африканских животных (Львенку приготовили сок из апельсинов – апельсиновый, жирафенку – банановый и т.д.). Игра «Какой сок».

3 блок – «Встреча с Жирафом». Дети встречаются с озабоченным жирафом, который пожаловался на попугая, который всех обижал и дразнился.

Педагог предлагает детям придумать приятные стихи «дружбостишия».

Педагог начинает, а дети заканчивают.

У жирафа длинная шея – в баскетбол играть он умеет!

По реке бегемот как большой корабль плывёт!

Очень добрая малышка – наша милая мартышка!  
Большой и сильный он – Африканский серый слон!  
Добрым будь попугай, дружбостишья сочиняй!

4 блок – «Встреча с художником». Дети встречаются художника, который любит рисовать под музыку. Дети помогают художнику и обводят пятнышки у жирафа, полосы у зебры, шерстку у котенка, складки у слона под песни Е. Железновой «У жирафа пятна, пятна, пятнышки».

### **Игровой речевой тренинг «Путешествие в страну воздушных шаров».**

#### **Примерное содержание:**

Дети отправляются в страну воздушных шаров, встречаются сказочных жителей этой страны, учатся надувать шары, играть с ними, делать из шаров различные фигуры.

Педагог – проводник, дети – путешественники.

#### **Дидактические задачи:**

1 блок: - совершенствование длительной направленной воздушной струи, артикуляционной моторики, дифференциации звуков [л] - [р], слоговой структуры слова.

2 блок: - работа по обогащению речи прилагательными, образование существительных с уменьшительно – ласкательными суффиксами, совершенствование префиксального словообразования.

3 блок: - совершенствовать навык использования речевой этикетной формулы «Приглашение».

4 блок: - совершенствование зрительно – двигательной координации и внимания.

#### **Игровые задачи:**

1 блок – остановка «Встреча с графом Шарпьером». Дети надувают шары, выполняют артикуляционную гимнастику под песню «Воздушные шары». Помогают графу поделить воздушные шары: в левую руку с картинкой, которая начинается на звук [л], в правую руку со звуком [р]. Помогают графу поделить воздушные шары на три группы: в первой – шары, на которых нарисованы картинки, названия которых состоит из одного слога, во второй – два слога, в третьей – три слога.

2 блок – «Встреча с графиней Шариэллой». Дети попадают на выставку воздушных шаров, которую организовала графиня: называют виды шаров: простые, гелевые, фольгированные, фигурки, шар сюрприз, поющие, светящиеся. Графиня предлагает детям поиграть с шарами, они закидывают шарики в корзину, называя своих друзей ласковыми именами. Игра «Доскажи словечко»: шарик из окна..., шарик в окно..., шарик к потолку..., шарик за дверь..., шарик под стол..., шарик через головы.

3 блок – «Встреча с графиней Шарландиной». Дети помогают графине позвонить друзьям и пригласить их на день рождения. Дети помогают Шарландине изготовить мушарики (воздушные шарики, наполненные мукой).

4 блок – «Встреча с сеньором Шарарамом». Дети помогают сеньору сделать из шариков колбасок разные фигуры зверей по схеме, нарисовать мордочки зверей.

### **Игровой речевой тренинг «Кладоискатели».**

#### **Примерное содержание:**

Дети отправляются на поиски клада. Во время пути их ждут различные испытания.

Педагог исполняет роль руководителя экспедиции, дети – кладоискатели.

#### **Дидактические задачи:**

1 блок: - совершенствование артикуляционной моторики, произношения звука [л] в словах.

2 блок: - совершенствование навыка составления сложноподчиненных предложений, распознавание смысловой несовместимости, развитие логического мышления.

3 блок: - совершенствовать навык использования речевой этикетной формулы «Просьбы».

4 блок: - совершенствование зрительно – двигательной координации и внимания, ориентировки на листе бумаги.

#### **Игровые задачи:**

1 блок: - «Сборы в дорогу». Ребята выполняют артикуляционную гимнастику под песню «Про клад». Собираясь в дорогу, дети выбирают лопатки с картинками, в названиях которых есть звук [л] и четко произносят это слово. Среди лопаток находят первую часть карты.

2 блок: - «Трудности кладоискателей». Дети находят несколько записок с разными заданиями. 1 записка «Продолжи предложение»: Мы ищем клад, потому что..., Попугай громко кричит, потому что..., Кладоискателями быть трудно, потому что..., Мы выполняем задания, чтобы..., Мы отвечаем быстро, чтобы... 2 записка «Нелепицы»: Летает в небе круглый год, я знаю это бегемот, Любят обезьяны спелые тюльпаны, На ромашке сидит старикашка, Жила – была старушка в маленькой подушке. 3 записка «Подбери пары», объясни почему: лопата, мешок, земля, руки, мозоли; ключ, замок, дверь, звонок; фонарик, батарейка, пульт, телевизор. 4 записка «Назови по цепочке» - педагог называет предмет, а дети по очереди, передавая компас, называют части предмета: машина – капот, колеса, руль, кабина, кузов, дверцы и т.д.; человек; птица; тигр. Из записок собирают вторую часть карты.

3 блок: - «В поисках сокровищ». Дети находят говорящего попугая и просят у него помощи, все по-разному. Попугай вручает детям 3 часть карты.

4 блок – «Ключница». Дети находят ключницу с ключами, которые надо обвести и вырезать. Когда дети выполняют задание, то на дне ключницы находят 4 часть карты. Все части между собой соединяются, на карте показано, где лежит клад, только чтобы открыть сундук, необходимо подобрать ключ. Дети соединяют свои ключи с образцом, и среди всех находится один подходящий.

## **Игровой речевой тренинг «Путешествие в век динозавров».**

### **Примерное содержание:**

Дети отправляются в век динозавров, встречают динозавров и древних людей.

Педагог – проводник, дети – путешественники.

### **Дидактические задачи:**

1 блок: - совершенствование навыка узнавания неречевых звуков, навыка отстукивания ритма, дифференциация звуков [з], [з'].

2 блок: - совершенствование лексического словаря по теме «Профессии», согласование числительного с существительным,

3 блок: - совершенствовать навык использования речевой этикетной формулы «Сочувствие».

4 блок: - совершенствование зрительно – двигательной координации и внимания.

### **Игровые задачи:**

1 блок: - «Яйцо». Раздается стук сердца, дети называют, что это такое. Педагог включает фрагмент из видеофильма «Динозавр», когда яйцо попадает в беду. Дети решают помочь маленькому динозаврику, который находится в яйце, и отправляются в прошлое. Игра «Гнездо и яйца» - разложить яйца по гнездам: в первое со звуком [з], во второе со звуком [з'].

2 блок: - «Полет». Игра «Кто отправиться в полет» - дети называют профессии людей, которые будут нужны в путешествии: Штурман – помощник руководителя полёта; врач – вдруг кто-то заболел; учёные – Какие учёные изучают динозавров? (учёные-палеонтологи); тележурналисты – они снимут фильм о жизни динозавров в прошлом, напишут статью в газету; повар – он будет кормить экипаж во время полёта; спасатели – мы не знаем какие опасности подстерегают нас в прошлом; астронавты – во время остановки во времени они будут выходить из корабля.

Игра «Что нашёл» - дети в песочном столе находят различных динозавров, яйца, растения, называют их, считая (1 динозавр, два динозавра и т.д.).

3 блок: - «Репортаж с места приземления» - дети выступают в роли репортеров программы «Новости», делают репортаж и всем рассказывают о трагическом исчезновении динозавров.

4 блок: - «Зарисовки динозавров». Дети по трафарету обводят динозавров на деревянных дощечках угольками, начиная от самого большого, заканчивая самым маленьким (4 динозавра). Начинают слева направо от большого к маленькому.

## **Игровой речевой тренинг «Путешествие к древним людям».**

### **Примерное содержание:**

Дети отправляются в древние времена, встречают на своем пути разные трудности, пытаются найти выход из сложившейся ситуации.

Педагог – проводник, дети – путешественники.



### **Дидактические задачи:**

1 блок: - совершенствование навыка узнавания неречевых звуков, развитие навыка дифференциации дыхания (вдох носом – выдох ртом), дифференциация звуков [м], [н].

2 блок: - совершенствование лексического словаря по теме «Бытовые приборы», «Древние животные», «Съедобные ягоды и грибы», навык составления сложноподчиненных предложений, навык составления загадок.

3 блок: - совершенствовать навык использования речевой этикетной формулы «Комплименты», навык жестовой речи при показе одобрения.

4 блок: - совершенствование зрительно – двигательной координации и внимания.

### **Игровые задачи:**

1 блок: - «Встреча с мамонтенком». В древнем лесу детей окружают разные звуки – дети определяют их (шуршание змеи, шелест листьев, шум водопада), окружают разные запахи – дети определяют их (цветы, фрукты). Дети встречаются с детенышем мамонта, учат его делать гимнастику для язычка, угощают мамонтенка фруктами: девочки фруктами, на которых нарисованы картинки, в названиях которых есть звук [м], а мальчики – звук [н].

2 блок: - «Древний лес». Мальчики отправляются на охоту, как древние мужчины с луками и копьями (игра «Найди пропитание» - надо принести добычу: мамонта, рыбу, шерстистого носорога). Девочки отправляются в лес за грибами и ягодами (игра «Найди съедобные»).

Дети собираются в кружок и загадывают друг другу загадки о своей добыче или находке, остальные отгадывают. Используется символическая модель составления загадок (объект, свойства объекта, что такое же - разделение пары выражениями «но не» или «как» получаем загадку).

Игра «Добывание огня». Педагог предлагает детям развести костер, задает вопросы «Как это сделать», «Почему у нас не получается», «Что нужно для того, чтобы костер горел». Дети проводят опыт по добыче огня – трут палочку между ладоней, ударяют камнем об камень, чтобы получить искры.

Педагог предлагает помочь древним людям и вспомнить приспособления, которые бы имгодились, дети вспоминают все бытовые приборы, и объединяют их общим понятием «Бытовые приборы», но так как у древних людей нет электричества и батареек, как же будут работать эти приборы?

3 блок: - «Танцы у костра». Дети танцуют как первобытные люди и все говорят друг другу комплименты, жестами и мимикой показывают, что им очень нравится танец друга.

4 блок: - «Волшебные дощечки». Так как дети не встретили древних людей, они решают оставить им записки о том, как им понравилось путешествовать по древнему миру. Но так как древние люди еще не умеют читать, дети рисуют на плоских камнях мелками и угольками. Дети соединяют точки на камнях и у них получаются танцующие человечки.

## **Игровой речевой тренинг «В гости к Лунтику».**

### **Примерное содержание:**

Дети отправляются в волшебную страну, где живет Лунтик и его друзья, которые попали в плен к страшному пауку. Дети помогают героям мультфильма найти выход из сложных ситуаций и сами узнают много нового и интересного.

### **Цели:**

1 блок: - совершенствование навыка изолированного произношения звуков [з], [ж], [ц], [ш].

2 блок: - упражнять детей в отгадывании насекомых по совершаемым действиям, совершенствовать умение употреблять существительные в форме родительного падежа множественного числа, совершенствовать навык образования множественного числа имен существительных, закреплять навыки употребления слов с увеличительными оттенками, навыки построения грамматически правильного сложноподчиненного предложения с союзом «потому что».

3 блок: - совершенствование речевой этикетной формулы «Приглашение».

4 блок: - совершенствование зрительной ориентировки на листе бумаги, графомоторных навыков.

### **Примерное содержание.**

1 блок – «Встреча с Лунтиком». Чтобы победить большого и ужасного паука необходимо вспомнить, как звенят комары, жужжат пчелы, стрекочут кузнечики, шуршат крылышками бабочки. Собрать для насекомых подарки – цветы (назвать, сколько слогов в слове).

2 блок – «Паутина». Паук предлагает выполнить детей несколько заданий и тогда он выпустит всех насекомых из своей паутины.

1 задание «Угадай, кто это»: подбор к глаголу имени существительного, подходящего по смыслу (порхает кто?) - ... Бабочка (жужжит, звенит, собирает мед, жалит, ползает, прыгает).

2 задание назвать насекомых попавших в паутину. Игровая ситуация «Один – много». Образование существительных в форме множественного числа: не муха, а много ... (мух), не бабочка, а много ... (бабочек), не кузнечик, а много кузнечиков и т.д.

3 задание отгадать чье крылышко им показывает паук. Игра «Узнай чье крылышко». Употребление имен существительных в родительном падеже: это крылышко пчелы, это крылышко кузнечика и т.д.

4 задание назвать лишнюю картинку, объяснить почему. Игра «Четвертый лишний». Употребление сложных предложений с союзом «потому что».

(На экране – 4 картинки: сорока, ласточка, бабочка, ворона. Дети составляют предложения: «Лишняя бабочка, потому что это насекомое» и т.д.)

Насекомые осмелели, когда увидели, что дети выполняют все задания паука и превратились в больших и смелых. Игра «Насекомые-великаны».

Употребление слов с увеличительными оттенками. Составление предложений по образцу: Это не жук, а жучище. Это не комар, а комарище. Это не стрекоза, а стрекозище. И т.д.

3 блок – «Праздник». Насекомые очень обрадовались своему освобождению и решили устроить праздник, но совсем не умеют приглашать друзей. Дети решили помочь насекомым. Ребята подарили насекомым подарки - цветы. Дети научили насекомых танцевать веселый танец.

4 блок – Лунтик попросил ребят украсить паутину цветами. Дети дорисовали цветы (одна половинка была нарисована), вырезали их и прикрепили к паутине прищепками.

### **Игровой речевой тренинг «Путешествие в страну Электричества».**

#### **Примерное содержание:**

Дети отправляются в страну Электричества, выполняют все задания Фиксиков, помогают отыскать Нолика, находят выход из всех трудных ситуаций.

#### **Дидактические задачи:**

1 блок: - совершенствование артикуляционной моторики, речевого дыхания, просодической стороны речи.

2 блок: - совершенствование навыка образования слов с уменьшительно – ласкательными суффиксами, изменения слов по числам, согласование числительного с существительным.

3 блок: - совершенствование речевой этикетной формулы «Совет».

4 блок: - совершенствование зрительной ориентировки на листе бумаге, графомоторных навыков.

#### **Игровые задачи:**

Видеозапись на экране от Симки: «Ребята, кто-то из страны Электричества украл все электричество. Нолик пошел в эту страну и там потерялся, ребята помогите ему, найдите его» Для того чтобы найти Нолика нам нужно будет собрать весь пазл.

1 блок – «Встреча с Дедусом». Дедус предлагает ребятам пройти испытание и ответить на все вопросы.

1 задание «Гимнастика для язычка»:

Есть помощники у нас,  
Не бросают в трудный час.  
Если мама вся в заботах,  
Мы беремся за работу.  
Вот по просьбе «Помоги!»  
Гладим платья, гладим брюки,  
Все умеют наши руки.  
Громко пылесос шумит.  
Наш ковер, как снег блестит.  
Про бельё мы не забыли,  
Постирали, прокрутили.  
А потом прополоскали,

Наши руки не устали.  
Просушили наши вещи,  
Чистотой одежда блещет.  
На минутку мы присели,  
Телевизор посмотрели.  
Слышим, телефон звонит,  
Кто-то в гости к нам спешит.  
Чайник на плиту поставим,  
Напоим гостей всех чаем.  
Полон музыки наш дом,  
В нем танцуем и поем.  
Как вести себя в быту,  
Мы научимся в саду.

Скажите, о каких электроприборах шла речь в стихотворении? (утюг, пылесос, стиральная машина, телевизор, телефон, чайник, магнитофон).

2 задание «Изобрази электроприбор». Ребенок выбирает наугад картинку и пробует изобразить чайник, пылесос, миксер.

3 задание «Наперегонки с феном». Дети пытаются сдуть волшебную пыль со стола быстрее и лучше фена.

Дедус отдает ребятам один пазл.

2 блок – «Встреча с Дим Димычем».

1 задание «Маленькие электроприборы» (Утюг – утюжок, телефон – телефончик, магнитофон – магнитофончик, чайник- чайничек, холодильник – холодильничек, пылесос – пылесосик и т.д.).

2 задание «Один-много» - дети должны представить себя в роли маленьких хвастунишек и сказать, что у них много электроприборов. Например: У меня телефон, а у вас телефоны.

У меня утюг, а у вас утюги. Т.ж. со словами холодильник, чайник, пылесос, магнитофон, электроплита, компьютер.

3 задание «Собери прибор» (разрезанные картинки работа в паре);

4 задание «Посчитай приборы» - «Один - три – пять» (по собранным картинкам)

Дим Димыч отдает ребятам 2 пазл.

3 блок – Маша просит ребят помочь ей составить советы для детей о том, что играть с электрическими приборами опасно. Дети помогают Маше, все вместе наклеивают на стенд картинки – предостережения и записывают на диктофон советы.

Маша отдает ребятам третий пазл.

4 блок – 1 задание от Симки - на листе бумаги изображены контуры электроприборов, которые спрятались друг за другом. Детям нужно их найти и назвать.

2 задание – лабиринт. Симке с помощью пылесоса надо собрать всю пыль внутри прибора. Выбрав правильную дорогу, мы узнаем, внутри какого прибора Симка собирает пыль.

Симка отдает ребятам 4 пазл.

Вы замечательно справились со всеми заданиями, и нашли Нолика.

Вы знаете, что у Фиксиков есть вот такой знак – ручка – растопырка. Ладонь с тремя растопыренными пальцами. Иногда это жест приветствия, но чаще всего это знак хорошо проделанной работы.

Я предлагаю вам каждому оценить свою работу. На мишень прикрепите свою ладошку. На зеленый цвет, если считаете, что отлично сегодня поработали, на желтый, если не очень хорошо и будете в дальнейшем стараться, и на красный, если совсем недовольны своими ответами и не понравилось выполнять задания Фиксиков.

Дети крепят ладошки. Логопед благодарит всех детей.