

Кувыкина Ольга Валентиновна

учитель-логопед

МАДОУ «Д/С №201»

г. Чебоксары, Чувашская Республика

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРЫ В КЛАССИКИ НА ЛОГОПЕДИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЯХ В УСЛОВИЯХ ДОШКОЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ: ИНТЕГРАЦИЯ РЕЧЕВОГО, ФИЗИЧЕСКОГО И ПРОСТРАНСТВЕННОГО РАЗВИТИЯ

***Аннотация:** в статье рассматриваются вопросы возможностей применения адаптированного варианта традиционной игры «классики» как эффективного инструмента в работе учителя-логопеда детского сада. Обосновывается междисциплинарный потенциал игры для одновременного развития фонетико-фонематических процессов, лексико-грамматического строя речи, координации движений, пространственных представлений и произвольной регуляции у детей старшего дошкольного возраста с речевыми нарушениями. Приводятся конкретные методические приёмы и примеры игровых заданий.*

***Ключевые слова:** логопедия, дошкольное образование, игровые технологии, классики, речевое развитие, пространственные представления, общее моторное развитие, междисциплинарный подход.*

Введение.

Современная логопедическая практика в условиях реализации ФГОС ДО остро нуждается в поиске и внедрении инновационных, полифункциональных методик, которые позволяют в естественной для ребёнка деятельности решать комплекс коррекционных задач. Одной из таких методик является использование адаптированных народных и дворовых игр, обладающих высоким развивающим потенциалом. Игра в «классики», знакомая не одному поколению, представляет собой не просто двигательную активность, а сложную деятельностьную модель, интегрирующую физический, когнитивный и речевой компоненты. В контексте логопедического занятия она трансформируется в мощный инстру-

мент коррекции, отвечающий принципам системности, онтогенетического подхода и связи речи с другими сторонами психического развития.

Теоретическое обоснование метода.

Речевая функция у ребёнка формируется в неразрывной связи с развитием общей и мелкой моторики, сенсорных эталонов (в том числе пространственных), зрительно-моторной координации и слухового восприятия. У детей с такими речевыми нарушениями, как общее недоразвитие речи (ОНР) и фонетико-фонематическое недоразвитие (ФФН), часто наблюдается сопутствующая недостаточность в развитии этих сфер: неловкость, затруднения в ориентировке в схеме собственного тела и в окружающем пространстве, нарушение динамического праксиса.

Игра в «классики» органично включает в себя следующее.

1. Физический компонент: прыжки на одной и двух ногах, удержание равновесия, броски битки, что развивает координацию, силу, ловкость, ритmicность движений.

2. Пространственно-когнитивный компонент: необходимость попадания в определённый сектор, перемещение от одного «класса» к другому, соблюдение последовательности действий формирует квазипространственные представления (верх-низ, лево-право, последовательность), зрительное внимание, память и произвольную регуляцию.

3. Речевой компонент (при логопедической адаптации): становится платформой для выполнения заданий на автоматизацию звуков, дифференциацию, обогащение словаря, формирование грамматических категорий и связной речи.

Таким образом, «классики» выступают в роли дидактического полифункционального модуля, где двигательная задача создаёт мотивационный контекст для решения речевых задач, снижая утомляемость и повышая эмоциональную вовлечённость ребёнка.

Методика использования «классиков» в логопедической практике.

На основе стандартного поля «классиков» (пронумерованные квадраты, расположенные в различном порядке) логопед создаёт тематическое игровое

поле. Оно может быть нарисовано на полу или на большом листе ватмана, изготовлено из ковролина или цветного скотча.

Этапы и приёмы работы.

1. *Подготовительный этап.* Объяснение правил с акцентом на речевую задачу. Например: «Мы будем прыгать по кочкам через болото, но каждая кочка (квадрат) волшебная – чтобы на неё наступить, нужно выполнить задание».

2. Варианты логопедических заданий, интегрированных в игру.

Для развития фонетико-фонематической стороны речи.

Автоматизация звуков: в каждом квадрате размещена картинка со звуком, который автоматизируется ([P] – ракета, рыба, шар). Ребёнок, прыгая, называет картинку четко и правильно.

Дифференциация звуков: квадраты разного цвета или с разными символами. В синие квадраты прыгаем, если в слове есть звук [С], в зелёные – если [Ш]. Или: на левой ноге прыгаем по квадратам со словами на [З], на правой – на [Ж].

Определение позиции звука: первый квадрат – звук в начале слова, средний – в середине, последний – в конце. Ребенок бросает битку, определяет позицию заданного звука в слове-картинке и прыгает.

Для развития лексико-грамматического строя речи.

Обогащение словаря: поле «Овощи-фрукты», «Дикие-домашние животные». Попадая в квадрат, ребёнок называет обобщающее слово, признак («мягкий, пушистый»), действие («прыгает, рычит»).

Словообразование: в центральном квадрате – исходное слово (дом). В соседних – нужно образовать слова (домик, домашний, домовый) или назвать «ласково» (лиса – лисичка).

Согласование и управление: бросая битку на квадрат с цифрой «2» или «5», ребёнок должен назвать предмет или действие, согласуя числительное с существительным или глаголом («два кота», «пять прыжков»).

Работа с предлогами: битка бросается не в квадрат, а «на», «перед», «между» квадратами. Ребёнок комментирует действие: «Я бросил битку *перед* третьим квадратом».

3. Физический и пространственный компонент: логопед варьирует способ передвижения (прыжки на двух ногах, на левой/правой, спиной вперёд, с поворотом), что способствует развитию межполушарного взаимодействия, закреплению понятий «лево-право». Сам формат игры изначально тренирует соразмерность движения, силу толчка, удержание равновесия при остановке в квадрате.

Результаты и обсуждение.

Апробация данной методики в логопедическом кабинете ДООУ (дети 5–7 лет с ОНР III уровня, ФФНР) показала следующие положительные тенденции.

Повышение мотивации и эмоционального фона на занятиях – 100% вовлечённость детей в деятельность.

Сокращение сроков автоматизации поставленных звуков в связной речи за счёт высокого количества повторений в игровой ситуации.

Улучшение показателей в диагностических пробах на понимание и использование пространственных предлогов, определении правой и левой стороны.

Заключение.

Игра в «классики», грамотно адаптированная и содержательно насыщенная логопедом, перестаёт быть просто игрой. Она становится комплексной коррекционно-развивающей технологией, эффективно синтезирующей усилия по преодолению речевых нарушений, развитию двигательной сферы и пространственного гнозиса. Такой интегративный подход позволяет максимально использовать потенциальные возможности ребёнка, обеспечивая не только решение узкопрофессиональных задач логопеда, но и способствуя общему развитию дошкольника в соответствии с принципом единства воспитания, обучения и коррекции. Представленная методика рекомендуется к использованию в работе учителей-логопедов ДОО как отвечающая требованиям современного инклюзивного и личностно-ориентированного образования.

Список литературы

1. Воробьёва В.К. Методика развития связной речи у детей с системным недоразвитием речи / В.К. Воробьёва. – М.: Аст, 2009.

2. Миняева С.А. Подвижные игры дома и на улице. От 2 до 14 лет / С.А. Миняева. – 2-е изд. – М.: Айрис-пресс, 2007.
3. Сухарева Ю.В. Игровые интерактивные технологии в работе с детьми с ТНР: напольные пособия / Ю.В. Сухарева, С.В. Вакурина // Вопросы дошкольной педагогики. – 2021. – №5(42). – С. 50–54. EDN LFYYTE
4. Филичева Т.Б. Воспитание и обучение детей дошкольного возраста с общим недоразвитием речи / Т.Б. Филичева, Г.В. Чиркина. – М.: Дрофа, 2010.
5. Цвынтарный В.В. Играем, слушаем, подражаем – звуки получаем / В.В. Цвынтарный. – СПб.: Лань, 2002.