

## **Полифункциональная дидактическая настольно-печатная игра «Волшебные рамки»**

Учитель-логопед  
высшей квалификационной категории  
Ананьева Ирина Николаевна

Логопедическая работа, направленная на коррекцию всех сторон речи, строится поэтапно и требует от специалиста создания специальных образовательных условий на каждом из этапов.

Дидактическая игра – главный помощник логопеда в решении коррекционно-развивающих логопедических задач в интересной для ребёнка форме. Она представляет собой уникальный инструмент повышения мотивации к общению ребёнка дошкольного возраста со взрослым и сверстниками.

В логопедической практике активно используется визуальная поддержка ребёнка с нарушениями речи при построении им фраз, текстов, описательных рассказов (С.В. Бойкова, Н.Е. Арбекова), стихотворений (Е.А. Кодолбенко). Графические символы (пиктограммы) стимулируют инициативный речевой опыт ребёнка с речевыми проблемами, повышают его мотивацию к общению, способствуют формированию коммуникативной успешности.

На основе многолетнего опыта систематического применения в своей работе настольно-печатных дидактических игр, разработанных Э.Д. Наумовой, Н.В. Нищевой, Г.С. Швайко и др., автором была разработана полифункциональная игра, получившая название «Волшебные рамки». Предлагаемая игра позволяет ребёнку дошкольного возраста применить в игровой форме свои знания, умения, навыки и с их помощью решить дидактическую и игровую задачу, заложенную в игре.

Полифункциональная настольно-печатная игра «Волшебные рамки» разработана с учётом особенностей речевого развития детей с

ограниченными возможностями здоровья и позволяет ребёнку со значительными трудностями вербального общения участвовать в коллективной игре со сверстниками. Игра проводится под руководством взрослого (логопед, воспитатель, родитель).

В марте 2016 года развивающая настольно-печатная игра «Волшебные рамки»<sup>1</sup> была выпущена в самарском издательстве Ольги Кузнецовой<sup>2</sup>.

В комплект игры входят:

3 рамки с графическими планами описания предметов.

Рамка №1 – описание овощей и фруктов.

Рамка №2 – описание игрушек.

Рамка №3 – описание умывальных принадлежностей.

12 предметных картинок.

12 двусторонних разрезных предметных картинок с графическим (пиктографическим) описанием предмета (таблица №1).

12 карточек с речевым материалом для проведения игр, в которые входят рассказ-описание, стихотворение, загадка.

Для удобства карточки имеют контурные рамки определённого цвета.

Предлагаемый набор позволяет организовать с ребёнком развивающие игры разной направленности и сложности в зависимости от возможностей ребёнка. С помощью данного комплекта можно провести несколько игр как с одним ребёнком, так и с подгруппой 2-3 человека.

Игры в занимательной и увлекательной форме помогут ребёнку:

- развить навыки понимания стихотворных произведений, подходящих по смыслу к предметным картинкам;
- сформировать и закрепить навыки отгадывания загадок с опорой на

---

<sup>1</sup> <http://kuznetsova-books.ru/ramki/video>

<sup>2</sup> [http://kuznetsova-books.ru/shop/doshkolnoe\\_obrazovanie](http://kuznetsova-books.ru/shop/doshkolnoe_obrazovanie)

предметные картинки (отгадки) и без неё;

- закрепить в речи (на уровне понимания и говорения) обобщающие понятия;

- научиться описывать предмет по заданному плану (сначала с помощью взрослого, а затем самостоятельно);

- сформировать навыки составления картинки из 4 частей;

















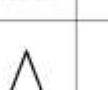
- самостоятельно мыслить, использовать полученные в различных условиях знания в соответствии с целью игры;

- развить коммуникативные навыки: задавать вопросы, просить помощи или предлагать её другому участнику игры;

-развить волевые черты характера: умение соблюдать правила, ожидать своей очереди, радоваться успеху, преодолевать трудности

Таблица №1

### Пиктографические символы

| Обобщающее понятие  | Размер  | Вкус  | Форма  | На ощупь  |
|---|---|---|--|---|
|  |  |  |  |  |
| игрушки   | большой   | горький   | круглый  | твёрдый   |
|  |  |  |  |  |
| овощи   | средний   | сладкий   | квадратный   | мягкий  |
|  |  |  |  |   |
| фрукты  | маленький   | горький   | овальный   |   |
|  |   |  |  |   |
| умывальные принадлежности   |   | кислый  | треугольный  |   |

Актуальность «Волшебных рамок» в том, что они позволяют организовать дидактические игры, направленные на развитие понимания речи, развитие самостоятельной речи через формирование навыков составления рассказа описания предмета, развитие внимания слухового и

зрительного, мышления у детей разного возраста и разных категорий. Для детей, которые не имеют речевых проблем, эти игры будут носить развивающий характер и создадут условия для закрепления знаний в самостоятельной игровой деятельности.

Если же ребёнок испытывает трудности в речевом общении, долгое время остаётся неговорящим, игры с «Волшебными рамками» создадут специальные условия для формирования навыков коммуникации. Графические символы (пиктограммы) в качестве средства альтернативной коммуникации позволят ребёнку с ОВЗ (интеллектуальная недостаточность, РАС, НОДА) участвовать в совместной игре со сверстниками. Рекомендуется включать настольно-печатную игру «Волшебные рамки» в предметно-развивающую среду в условиях инклюзивного образования.

Также данный комплект может быть использован в работе с детьми, изучающими русский язык как иностранный. И, наоборот, с русскоязычными детьми, изучающими иностранный язык.

### **Подготовка комплекта к игре**

Необходимо разрезать двусторонние предметные картинки с графическим (пиктографическим) описанием предмета по пунктирным линиям.

Разрезных картинок много, и чтобы не испытывать трудностей в их поиске, рекомендуется собрать на скрепку мини-наборы. В каждый набор входит предметная картинка, карточка с речевым материалом и четыре части двухсторонней картинки. Эти наборы можно сложить в коробку. (см. фото 1)

Количество и вариативность описанных ниже игр позволяет с их помощью провести как индивидуальное, так и подгрупповое занятие-игру.

### **Описание дидактических игр**

### «Послушай стишок (загадку) – найди картинку»

**Цель:** развить навыки понимания стихотворных произведений, подходящих по смыслу к предметным картинкам.

Для игры понадобятся предметные картинки и карточки с речевым материалом (использован речевой материал автора).

Взрослый раскладывает перед ребёнком 3-5 картинок и предлагает послушать стихотворение (загадку) с установкой: «О чём это стихотворение (эта загадка)? Назови (покажи) картинку».

### «Собери картинку»

**Цель:** учить ребёнка складывать из четырёх фрагментов изображение предмета:

- А) путём накладывания частей на образец, расположенный в рамке;
- Б) путём выкладывания частей целого по образцу, расположенному вне рамки;
- В) путём самостоятельного выкладывания целого из частей без образца из предложенных 4 частей;
- Г) путём самостоятельного выкладывания целого из 4 частей без образца из предложенных 6-8 частей.

### «Что это?»

**Цель игры:** закреплять навык соотнесения конкретного предмета с обобщающим словом-понятием. (см. фото 3)

Для игры понадобятся предметные картинки и части разных картинок с пиктограммами – обобщающими понятиями (см. таблицу).

Предварительно взрослый рассматривает с ребёнком предметные картинки или соответствующие им натуральные предметы и обобщает, например: «мыло, мочалка, полотенце – это умывальные принадлежности». И знакомит ребёнка с соответствующей пиктограммой.

Затем взрослый показывает ребёнку предметную картинку с изображением полотенца и спрашивает: «Полотенце – это овощ или умывальная принадлежность?». Ребёнок с опорой на пиктограмму (или без

неё) даёт ответ. Если ребёнок не может произнести нужное слово, ответ принимается путём выбора ребёнком соответствующей пиктограммы.

**«Правильно опиши – фокус покажи!»**

**Цель:** учить ребёнка составлять описание предмета по графическому плану. (см. фото 2)

Для игры понадобятся рамка с графическим планом, предметная картинка, разрезные картинки с графическим описанием предмета, карточка с речевым материалом.

Ход игры на примере рамки №1. Овощи – фрукты (лимон).

Логопед читает стихотворение (загадку).

Этот жёлтый кислый фрукт  
В чашку с чаем я кладу.  
Сахар добавляю,  
С пользой выпиваю.

Жёлтый, жёлтенький лимон,  
очень-очень кислый он.  
В чашку с чаем положу,  
Маму с папой угощу.

Логопед, получив ответ, выкладывает перед игроком предметную картинку с изображением лимона и 6-8 графических символов для ситуации выбора. Далее идёт описание фрукта по схеме, приведённой в таблице №2.

Таблица №2.

| № | Характеристика (признак)<br>предмета | Ответ ребёнка<br>(устно или с опорой на пиктограммы) |
|---|--------------------------------------|--|
| 1 | Обобщающее понятие                   | Это фрукт  |

|   |       |                |
|---|-------|----------------|
| 2 | Цвет  | Лимон жёлтый   |
| 3 | Форма | Лимон овальный |
| 4 | Вкус  | Лимон кислый   |

Логопед побуждает ребёнка обобщить сказанное: «У нас получился рассказ о лимоне. Лимон – это фрукт. Лимон жёлтый, овальный, кислый».

Затем взрослый предлагает ребёнку проверить правильность составленного описания. С этой целью он сообщает ребёнку волшебное заклинание.

Затем предлагает ребёнку накрыть рамку карточкой с речевым материалом (для сохранения целостности изображения) и действовать в соответствии со стихотворной инструкцией.

*Сверху и снизу рамку держи!*

Ребёнок кладёт одну руку на рамку сверху, удерживая разрезные картинки. Второй рукой удерживает рамку снизу.

*Быстро в руках её переверни!*

Держит рамку на весу горизонтально и поворачивает её так, чтобы руки поменяли положение верх-низ.

*Рамка волшебная мне помоги,*

Кладёт рамку, удерживая в руках, на стол. Аккуратно вынимает руку из-под рамки так, чтобы части разрезной картинки остались в рамке.

*Что получилось, скорей покажи!*

Двумя руками поднимает перевернутую рамку так, чтобы разрезная картинка лежала на столе.

Если описание верно, под рамкой оказывается составленная из 4 частей картинка с изображением лимона. Картинку из 4 частей можно собрать в рамке.

### Угадай!

**Цель:** учить ребёнка составлять описание предмета по графическому плану.

Игра проводится по такому же плану, как и предыдущая игра.

Для игры понадобятся рамка с графическим планом, 3-4 предметные картинки (для неговорящих детей), разрезные картинки с графическим описанием предмета.

Отличие: взрослый предлагает ребёнку по слуховому образцу выложить описание предмета (не называя его) и самостоятельно угадать (назвать) описанный предмет. Например: «Я загадаю предмет, ты выложишь его описание и назовёшь его. Слушай! Это игрушка. Она среднего размера, треугольная, разноцветная. Что это?». После того, как ребёнок дал ответ, взрослый с помощью волшебного заклинания предлагает ребёнку проверить правильность ответа. Для неговорящих детей после вопроса «Что это?» взрослый выкладывает перед ребёнком картинку-ответ и ещё 2-3 картинки и побуждает его ответить путём выбора из нескольких.

С данным комплектом картинок можно организовать игры на развитие мышления, внимания, памяти.

### **«Четвёртый лишний»**

Для игры понадобятся предметные картинки.

Взрослый выкладывает перед ребёнком 3 картинки, относящиеся к одному понятию, и одну картинку, относящуюся к другому понятию. Предлагает ребёнку найти лишнюю картинку и объяснить «Почему эта картинка лишняя?». Если ребёнок испытывает значительные трудности в речевом общении, взрослый предлагает ребёнку помощь в виде пиктограмм «обобщающее понятие». Ребёнок накладывает соответствующие пиктограммы на предметные картинки, а взрослый комментирует, например: «Кубик, пирамидка, мяч – это игрушки, а груша – это фрукт. Поэтому груша лишняя».

### **Угадай по части целое**

Для игры понадобятся предметные картинки и по одной из разрезных частей этих картинок. (см. фото 3)



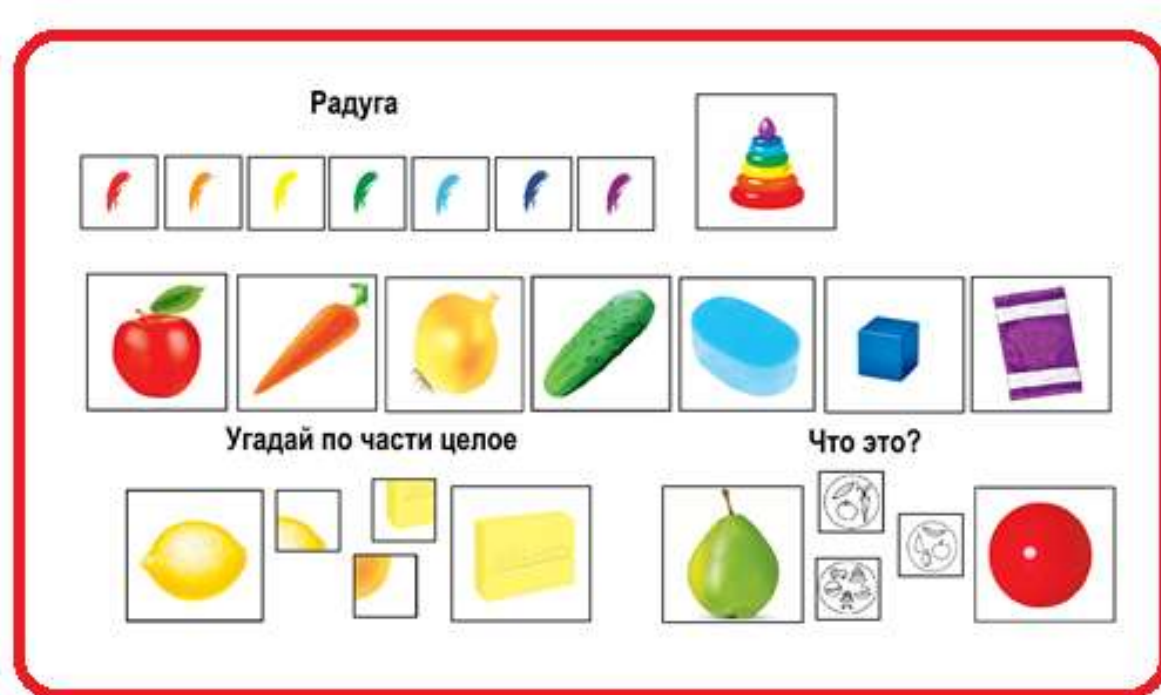
Логопед раздаёт ребёнку (детям) несколько разрезных картинок и выкладывает несколько. Затем предлагает ребёнку (детям) самостоятельно определить, от какой картинки каждый кусочек.

### Радуга

**Цель:** учить ребёнка составлять цветовой ряд из 7 цветов спектра.(см. фото 3)

Для игры понадобятся предметные картинки (яблоко, морковь, лимон, груша, мочалка, кубик, полотенце). Графические символы «Цвет». Картинка с изображением радуги.

Логопед выкладывает перед ребёнком (детьми) 7 графических символов и предлагает с опорой на изображение радуги разложить их в соответствующем порядке. Затем то же самое действие выполняется с предметными картинками.



## Литература

1. Арбекова Н.Е. Развиваем связную речь детей 5-6 с ОНР. Альбом 1. Мир растений. «Издательство Гном», 2016.
2. Бойкова С.В. Развитие лексики и грамматического строя речи у дошкольников: Карточка заданий с усложнением. СПб.: КАРО, 2005.
3. Кодолбенко Е.А. Зашифрованные скороговорки. И.: ТЦ Сфера, 2011.
4. Нищева Н.В. Играйка -1. Восемь игр для развития речи дошкольников. «Детство-Пресс», 2012.
5. Швайко Г.С. Игры и игровые упражнения для развития речи. М.: Просвещение, 1983.