

Грамота без принуждения: использование современных игровых технологий в работе коррекционного дуэта «Логопед-Воспитатель» (для детей с ТНР)

Авторы: А.С. Разгуляева, учитель-логопед
Ю.И. Ткачук, воспитатель
МА ДОУ № 19

МО Краснотурьинск, 2026

Проблематика и наш ответ

- **Тезис:** Традиционный путь к грамоте для ребёнка с ТНР — это барьер, вызывающий сопротивление. Наш путь — увлекательная экспедиция, рождающая интерес.
- **Ключевая мысль:** Мы меняем парадигму: от принуждения — к увлечению. Игра для нас — не награда, а точный коррекционный инструмент.

Наша коррекционная экосистема.

Роли в дуэте

ЛОГОПЕД

Стратег и «инженер»
детского мозга.

Фокус: Диагностика,
научная основа, целевые
приёмы.

ВОСПИТАТЕЛЬ

Режиссер живой игровой
среды.

Фокус: Социализация,
интеграция в жизнь группы,
мотивация.

ВМЕСТЕ

Мы создаём единую «коррекционно-развивающую
экосистему», где нет разрыва между кабинетом и группой.

Нейроигры как «прошивка»: гибкий инструмент коррекции

Инструмент: Игра «Кулак-ребро-ладонь» — это наш базовый тренажёр, который растёт вместе с ребёнком.

База для всех: Развиваем последовательность действий, слухо-речемоторную координацию, фонематическое внимание.

**Для старшей подгруппы
(5-6 лет):**

АВТОМАТИЗАЦИЯ. Медленное движение + твёрдый [П] (ПА-ПО-ПУ) + знакомство с образом буквы.

**Для подготовительной
подгруппы (6-7 лет):**

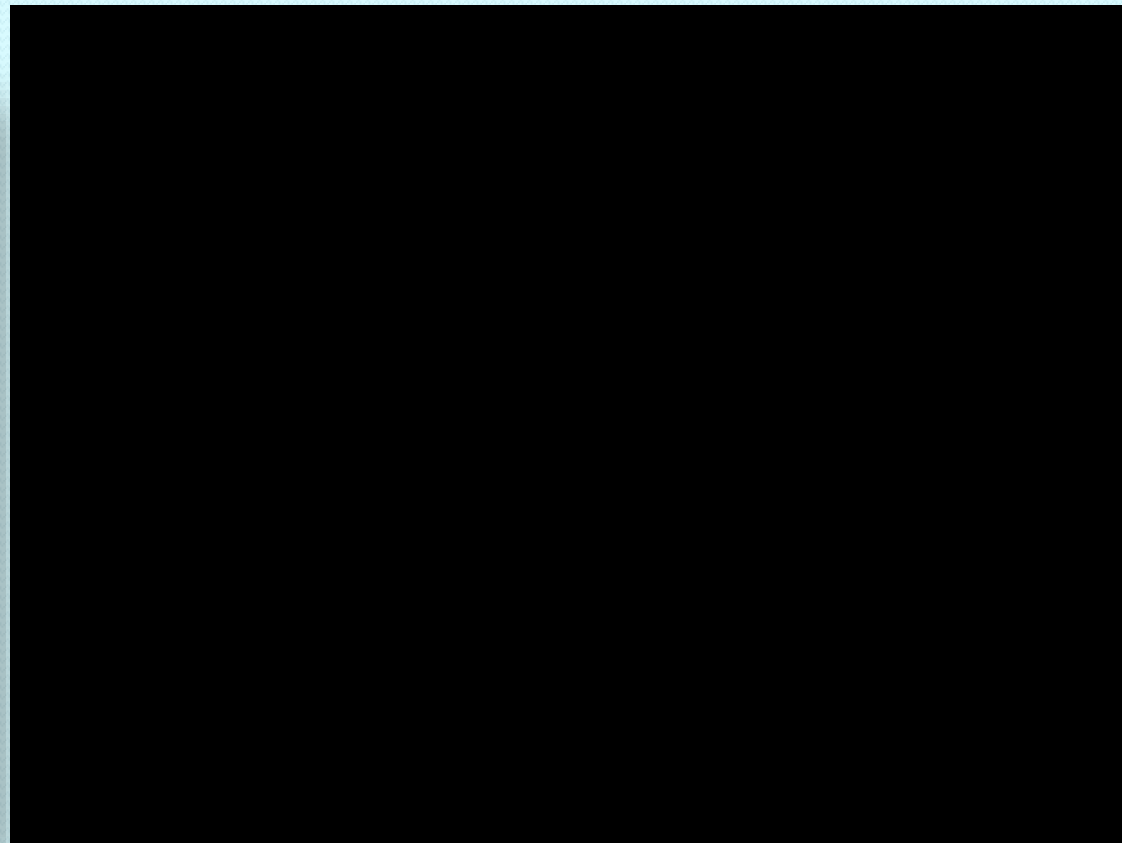
ДИФФЕРЕНЦИАЦИЯ. Быстрое движение + переключение [П]-[П'] (ПА-ПИ-ПУ) + активное взаимодействие с буквой.

Игра «Кулак – ребро - ладонь»

Итог: Одна игра, плавно усложняясь, обеспечивает путь от закрепления звука к профилактике письменных ошибок.

Логопед. От тела — к букве: мультисенсорный опыт

- **Принцип:** Сначала «прочувствовать» букву телом — потом написать её.
- **Методы:** Письмо в воздухе, лепка вслепую, «прогулка» по букве, рисование на спине.
- **Цель:** Создать «мышечную память» на графему, чтобы компенсировать моторные трудности.



Воспитатель. Квесты: коррекция в приключении

- **Суть:** Перевод логопедических задач в сюжет общего приключения.
- **Принцип индивидуализации:** Одна станция — несколько уровней сложности под разные индивидуальные образовательные маршруты (ИОМ).
 - *Пример «Болото сомнений»:* Петя ([С]-[Ш]), Оля (авт. [Л]), Коля (опора на предметы).



- **Философия:** Ошибка = «коррекционный бонус» (весёлое доп. задание), а не провал.

Воспитатель. LEGO: язык, который можно потрогать

- Тезис: LEGO делает язык осязаемым, превращая правила в действия.
- Примеры:
 - Звуковой код: Синий/зелёный кубик = твёрдый/мягкий звук.
 - Схема слова: Цвет = позиция звука (начало, середина, конец).
 - «Живое предложение»: Кубик-«герой» (фигурка) + кубик-«действие» (молния).



Секрет успеха: алгоритм взаимодействия

- **Планирование на основе ИОМ:** Диалог: «логопед ставит задачу → воспитатель проектирует среду».
- **Рефлексия и гибкость:** Ежедневный обмен наблюдениями и мгновенная корректировка планов.
- **Общий язык:** Одинаковые жесты, символы, «домики» для звуков в кабинете и группе.
- **Триада:** Логопед + Воспитатель + Родитель (трансляция «якорей»).

Наши результаты: меняется не только речь

Что уходит:

Речевой негативизм,
страх ошибки.

Что приходит:

Активное любопытство («А как
собрать это слово?»),
коммуникативная инициатива,
вера в свои силы.

Главный итог:

Грамота становится **ключом к более интересной игре и
мощным способом самовыражения.**

Выводы. Наша формула

- ➡ Мы создаём не просто занятия, а целостную коррекционную экосистему.
- ➡ В ней коррекция становится осязаемой, сильной и, что главное, желанной.
- ➡ Мы инвестируем не только в навыки, но и в мотивацию к познанию и общению — на всю жизнь.