

Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение
«Детский сад № 209 «Эврика»
города Чебоксары Чувашской Республики

Консультация
по образовательной области
«Художественно-эстетическое развитие»
для детей раннего возраста
на тему:
«Развитие речи с помощью конструирования»

Подготовила: Рогозина Н.А.,
педагог дополнительного образования

Чебоксары, 2022.

Конструирование тесно связано с игровой деятельностью. Играя с ЛЕГО, можно развивать разговорную речь ребенка. Я постаралась собрать и систематизировать дидактические игры по легоконструированию. Предлагаю их вашему вниманию.

1. Развитие лексической стороны речи.

Игры направлены на обогащение, расширение и активизацию словарного запаса детей.

При проведении работы по развитию лексики и связной речи Лего-конструирование предоставляет широкие возможности, в частности:

- конструирование предметов в рамках изучаемой темы («Мебель», «Транспорт», «Животные», «Рыбы» и т. д.)
- составление описательного рассказа о созданном предмете
- изучение названий частей предмета и т. д.
- Наши картинки отправляются в путешествие на поезде. Надо рассадить их по вагонам. Только нельзя их смешивать между собой – в левом вагоне поедут домашние животные, а в правом – дикие.

Д/и «Паровоз»

Каждому ребенку раздается плато, набор элементов конструктора и набор картинок с изображением предметов различных групп (например – домашние животные и дикие животные).

На первом этапе занятия педагог просит детей по образцу выложить с помощью элементов конструктора на своих плато «вагончики»:

Задача детей – разложить картинки согласно инс

Д/и «Один - много»

Каждому ребенку раздается плато, набор элементов конструктора и набор предметных картинок.

По образцу педагога дети выкладывают на своих плато элементы конструктора таким образом, что на расстоянии друг от друга закреплен

один элемент и группа из нескольких элементов. Один элемент обозначал единственное число, группа элементов – множественное число.

Педагог предлагает детям положить одну из картинок рядом с отдельным элементом и назвать слово в единственном числе. Затем эту картинку дети перекладывают к группе элементов и называют слово во множественном числе.

Д/и «Огромный, средний, маленький»

Каждому ребенку раздаются плато, набор элементов конструктора и набор предметных картинок.

По образцу педагога дети выкладывают на своих плато элементы конструктора в следующем порядке: 1-ая деталь – большая, 2-ая – средняя, 3-я – маленькая.

Педагог предлагает детям взять определенную картинку и, прикладывая ее к каждому элементу на плато назвать ее в соответствии с размером детали (например – «сумище – сумка – сумочка»).

Д/и «Кто больше знает»

Дидактическая задача: Развивать память детей; обогащать их знания о предметах, воспитывать такие качества личности, как находчивость, сообразительность.

Игровое действие. Соревнование – кто больше назовёт и построит заданных предметов. (мебель, транспорт и т. д.)

Д/и «Что за предмет?»

Цель: обучение называть предмет и его описывать. Ход. Ребёнок вынимает из чудесного мешочка игрушку, собранную из лего, называет её и описывает.

Д/и «Угадай игрушку»

Цель: формирование у детей умения находить предмет, ориентируясь на его основные признаки, описание. Ход. На обозрение

выставляются 3-4 постройки из лего.. Воспитатель сообщает: он обрисует игрушку, а задача играющих, прослушать и назвать этот предмет.

Д/и «Наоборот»

Цель: Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления, активизировать в речи антонимы.

Игровое правило. Создать постройку только противоположную по смыслу (Длинная и короткая дорожка, широкий и узкий мост, высокая и низкая башня)

Д/и «Строим копии шедевров мировой архитектуры»

•

Если вы знакомите ребенка с историей мирового искусства и архитектуры (по репродукциям и фотографиям) или знаменитыми постройками своего города, можете попросить ребенка попробовать изобразить кубиками тот или иной знаменитый архитектурный объект.

2. Формирование грамматического строя речи.

Игры направлены на формирование умения правильного употребления слов в словосочетаниях и предложениях, согласования в роде, числе и падеже, употребления предлогов.

Д/и «Изучаем предлоги»

Нет более простого способа, чтобы максимально легко и быстро понять и запомнить предлоги, чем озвученная ролевая игра с конструктором.

Именно при ролевой игре даже с самыми примитивнейшими постройками проще всего показать (естественно каждый раз озвучивая), например, что во время прогулки собачка понюхала цветочки ПОД мостиком, затем забралась НА этот мостик, забежала ЗА домик или пробежалась ВОКРУГ домика, а потом МЕЖДУ деревьями, и улеглась ПЕРЕД будкой. Девочка может скатываться С горки, зайти В домик и выйти ИЗ него, перепрыгнуть ЧЕРЕЗ ручеек и т.д.

Перед началом игры сделайте некоторые постройки, заранее обдумав, какой предлог, в каком месте можно обыграть.

Д/и «Где Матрешка?»

Наглядный материал: постройки из лего (домик, кровать, машина), игрушечная матрешка

Ход игры: воспитатель передвигает Матрешку в постройке: ставит на крышу, сажает на кровать, прячет за дом, за машину. Дети объясняют, где Матрешка – Матрешка, стоит на крыше.

Д/и «Сосчитай и назови»

Цель: способствует закреплению грамматических конструкций.

Ход игры:- поиграем в игру, у меня одна ЛЕГО -елка, а скажи как будет много. Например: один кубик – а много будет – кубиков.

-у меня одна елка, сколько елок у вас?

-Сколько ёлок у Кати?(4)

-Катя подари одну ёлку Лизе. Сколько ёлок стало у Лизы?

-Посчитай, сколько всего у тебя елок?

Д/и «Фантастический зверь»

Цель: упражнять в образовании притяжательных прилагательных; в составлении простых распространенных предложений.

Материал: поделки фантастических зверей, составленных из частей разных животных (например: голова волка, уши зайца, туловище медведя, хвост петуха, ноги кабана).

Ход: Ребёнок рассматривает поделку и описывает «невиданного» зверя, называя принадлежность каждой части тела тому или иному животному.

Например: «У этого зверя волчья голова, заячьи уши, медвежье туловище, петушиный хвост, кабаньи ноги».

Д/и «Дерево родственных слов»

Цель: учить образовывать однокоренные слова.

Материал: постройка «дерево»

Ход: «Растёт в таинственном лесе волшебное дерево. Листья на нём появляются только тогда, когда к слову находятся слова-родственники». Детям предлагается подобрать родственные слова к какому-либо заданному слову. С каждым словом на дерево прикрепляется листочек (кирпичик зелёного цвета). Если дети затрудняются, можно помочь им, задав наводящие вопросы.

Например: подобрать однокоренные слова к слову «рыба». Вопросы: «Если рыба маленькая, как можно её назвать? А если большая? Как называется суп с рыбой? Как называется человек, который ловит рыбу? и т.д.»

После того, как дети подобрали слова к заданному слову, «дует ветерок и все слова-листики падают на землю». Предлагается вернуть их обратно на дерево, придумав родственные слова к другому слову.

Д/и «Что сделал Незнайка»

Цель: учить образовывать глаголы с помощью приставок.

Ход игры: педагог задает вопросы детям, демонстрируя детям действие человечков на построенном домике из лего..

-Что делает Незнайка?

- Незнайка бежит.

- За что забежал Незнайка?

- Незнайка забежал за дом.

- К чему подбежал Незнайка.

- Незнайка подбежал к дому.

- Откуда выбежал Незнайка?

- Незнайка выбежал из дома.

3. Развитие и совершенствование звуковой культуры речи.

Игры способствуют развитию фонематического слуха, уточняют и закрепляют произношение звуков родного языка. Выбатывают четкое

произнесение слов, предложений. Развивают интонационную выразительность, спокойный темп и размеренный ритм речи.

При постановке звука, используя ЛЕГО, можно несколько скрасить монотонность попыток проговаривания звука, некоторые неприятные ощущения у детей. Предложив ребенку построить автомобиль, обговорить условие, что заводится каждая деталь будет с помощью («р»). Аналогичные упражнения с самолетом («л»), пчелкой («ж») и т.д.

Д/и «Знакомим с понятием «звук»

Чтобы ребенку было легче понять термин «звук», используем ЛЕГО, опираясь на его цветовую гамму. Детали красного цвета - гласные звуки, синего - согласные твердые, зеленые - согласные мягкие.

Д/и «Придумай слово по схеме»

Следующим приемом может быть придумыванием детьми слов по выбору кирпичиков воспитателем.

При ознакомлении детей с понятиями звук, слог, слово, предложение, как структурными единицами нашей речи, можно использовать различную величину деталей. Таким образом, детям легче усвоить эти абстрактные понятия с опорой на зрительные ориентиры.

Задания приведены на примере автоматизации звука [С].

Д/и «Произнеси звук кратко и протяжно»

Предварительная работа: выложить на плато детали конструктора, чередуя короткие и длинные элементы.

Педагог: «Послушайте, как звучит насос: «с-с-с». Он может издавать протяжный звук: «с-с-с-с» и краткий звук: «с». Давайте поиграем. Мы с вами превратимся в насосы и начнем работу. Работать будем по очереди, по схеме, которую мы выложили на плато»

Далее педагог предлагает названному ребенку указать пальцем на первый выложенный на плато элемент конструктора и произнести звук

[С]. Если элемент длинный – звук произносится протяжно, если короткий – кратко.

Д/и «Собираем чемодан»

Предварительная работа: выложить на плато квадрат. Каждому ребенку раздается набор картинок с изображением различных предметов, одежды и обуви.

Педагог: «Наш веселый насос собрался в путешествие – мир посмотреть. Давайте поможем ему собрать вещи. На наших плато – чемодан. В него надо положить только те картинки, название которых начинается на звук «С».

Д/и «Различаем звуки»

Предварительная работа: выложить горизонтально на плато две длинные детали конструктора.

Педагог: «Попробуем разложить звуки на две полочки. На полочку слева будем складывать звуки «С», а на полочку справа – звуки «Ш». Я буду называть звуки, если услышите звук «С» - прикрепляйте на левую полочку деталь конструктора, а если услышите звук «Ш» - прикрепляйте на правую полочку деталь конструктора».

Д/и «Где находится звук?»

Предварительная работа: выложить на плато цепочку из трех одинаковых деталей конструктора.

Педагог: «У каждого слова есть начало, конец и середина, так же, как у ваших схем на плато. 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 «С»».

Педагог показывает детям картинки, в названиях которых звук «С» в различных позициях. Дети называют слово и определяют позицию звука в слове. Позиция звука в слове отмечается детьми на своих плато закреплением над соответствующей деталью элемента другого цвета.

Д/и «Подбери слова к схемам»

Предварительная работа: выложить на плато два горизонтальных ряда одинаковых деталей: первый ряд – из трех элементов, второй ряд – из четырех элементов.

Педагог: «Каждое слово состоит из определенного количества звуков. Левый ряд деталей на ваших плато – это схема слова, состоящего из трех звуков. Правый ряд – схема слова из четырех звуков».

Педагог показывает детям картинку, название которой состоит из трех звуков, произносит название картинки. Просит детей посчитать количество звуков в слове и определить подходящую схему. То же с картинками, в названиях которых четыре звука.

Д/и «Волшебный зоопарк»

Составление частей разных животных помогает развивать понимание образования сложных слов (где соединяется голова крокодила и туловище тигра и получается крокотигр).

Развитие слоговой структуры слов

Д/и «Образуй слог»

Работая с анализом и синтезом слогов, можно использовать человечков синего, красного и зеленого цветов. Вначале, на построенном мостике встречаются 2 человечка синего и красного цветов, вместе они образуют слог МА. В дальнейшем, человечков заменяем на сконструированных детьми из ЛЕГО элементов буквы.

Д/и «Посчитай слоги»

Педагог произносит определенное количество слогов. Задача ребенка - сосчитать слоги и выложить на своих плато соответствующее количество элементов конструктора.

Д/и «Раздели словечко»

Педагог произносит слова различной слоговой структуры. Задача ребенка – сосчитать число слогов в слове и выложить на своих плато соответствующее количество элементов конструктора.

Д/и «Рассели животных по домам»

Предварительная работа: дети из элементов конструктора строят одно- и двухэтажный дома.

Каждому ребенку раздается набор картинок с изображениями животных, названия которых состоят из одного и двух слогов. Задача детей – «расселить животных» в соответствии с количеством слогов.

Д/и «Цифры и буквы».

Вы учите с ребенком цифры и буквы? Постройте ему известные цифры и буквы из конструктора, ему обязательно понравится.

Д/и «Составь предложение»

Используя короткие и длинные кирпичики, дети выполняют анализ предложения (короткие, длинные слова). Предварительно закрепив за каждым цветом определенную цифру, определяем порядковый номер каждого слова в предложении и ставим на плато кирпичики соответствующего цвета.

Д/и «Лесенка предложений»

Цель: составить предложение с соответствующим количеством слов. Ход игры: на панно сюжетная картинка, на которой изображена девочка, сидящая на диване. На доске выложена лесенка, на верхней ступеньке которой два деления, на следующей – три деления и т.д., на последней – пять делений. Педагог предлагает детям придумать предложения, количество слов в которых должно соответствовать количеству делений на ступеньках.

Девочка сидит.

Девочка сидит на диване.

Девочка Даша сидит на диване.

Девочка Даша сидит на деревянном диване.

Девочка Даша сидит на красивом деревянном диване.

4. Развитие связной речи детей.

Использование ЛЕГО-технологий в процессе формирования связной речи даёт возможность осуществлять обучение с наибольшим психологическим комфортом. Работа над пересказом, рассказом, диалогом становится более эффективной. Пересказ рассказа не по сюжетной картинке, а по объёмному образу декораций из конструктора, помогает ребёнку лучше осознать сюжет, что делает пересказ более развёрнутым и логичным. При этом работа над связной речью ведётся в порядке возрастающей сложности, с постепенным убыванием наглядности.

Д/и «Опиши деталь»

Цель: развитие внимания, связной речи, умение описывать предмет.

Ход игры: Перед ребёнком находится несколько деталей конструктора Лего. Воспитатель показывает деталь, ребёнок должен описать эту деталь. (какая она? какого цвета? какой формы? на что похожа?)

Д/и «Что изменилось?»

Цель: развитие внимания, связной речи, умение описывать предмет.

Ход игры: на столе расположены ЛЕГО - предметы в определенной последовательности.

Воспитатель: посмотрите внимательно на предметы, запомните, как они расположены. Потом, когда вы отвернетесь, я что-то изменю. Когда вы повернетесь обратно, вы должны внимательно посмотреть, как лежат предметы, и сказать мне что изменилось

Усложнение:

Описать предмет, которого не стало
рассказать о месте, где он стоял

Д/и «Создадим историю»

Задание: детям предстоит построить, используя кубики ЛЕГО, значимую сцену из рассказа, который они прочитали или придумали.

Этапы выполнения задания: 1. Обсудите такие важные характеристики рассказов, как время и место действия, действующие лица и сюжет. 2. Попросите воспитанников воспользоваться наборами и построить сцену из рассказа. 3. Если дети построили сцену из рассказа, который они прочитали, попросите их описать сцену и затем сравнить их собственное описание с описанием в рассказе. 4. Попросите воспитанников поделиться своим сочинением с соседом. Вопросы для обсуждения: Как вы показали время и место действия, сюжет, сценическое оформление и т. д., используя кубики? Почему вы посчитали, что это важная сцена? Какие детали вы использовали, чтобы сделать сцену понятной для других детей?

Д/и «Построим сказку»

Предложите детям на трёх пластинах построить рассказанную педагогом сказку. Каждая группа (из 2-3 человек) строит свою часть сказки. Затем дети по своим опорным постройкам сами пересказывают сюжет.

Д/и «Построй конец истории»

Начать рассказывать детям историю, затем предложить построить её конец в зависимости от литературного жанра: с фантастическим концом, драматическим, юмористическим, и т.п.

Обсудить с детьми, какими наречиями мы пользуемся при составлении рассказа: «вдруг», «и тогда», «потом» и др. Попросите детей использовать именно эти слова для совместного строительства своего рассказа.

Предложите детям построить другой вариант окончания рассказа. Объяснить, как этот новый конец повлияет на персонажей.

Д/и «Построй по иллюстрации»

Подберите книгу и попросите детей построить историю на основе иллюстраций. Можно разделить на команды, тогда каждая команда строит свою иллюстрацию, а потом поэтапно по своим постройкам пересказывают содержание по очереди каждая команда.

Д/и «Совместная история»

Попросите детей работать в парах. Используя одну строительную пластину. После согласования фона и персонажей попросите их по очереди говорить по одному предложению из истории.

Д/и «Начало, середина, конец»

Помогите детям, разделённым на 3 группы, построить всю сказку: начало, середину, конец. Затем рассказать каждой группе свою часть сказки. Можно записать её на диктофон и после прослушивания спросить: хотят ли они что-то достроить, или добавить в свои рассказы.

Чтобы усложнить задачу, постройте начало и конец истории. А детям предложите придумать середину: описать и построить. Можно проделать то же с началом и концом истории.

Д/и «Объединим постройки»

Предложите детям собрать своё событие на пластинке, не договариваясь друг с другом. А затем предложите составить рассказ, объединив все события в одной истории.

Д/и «Что сначала, что потом? »

Цель. Учить анализировать схематичное изображение предметов, выкладывать схемы в определённой последовательности, составлять рассказ о процессе создания постройки, развивать наглядно-образное мышление, зрительное восприятие.

Ход игры. Педагог предлагает из 5-7 схем выложить алгоритм последовательного построения постройки и с помощью деталей конструктора по схемам построить конструкцию. А затем рассказать, как он её создавал.

Работа ведется еще и над коммуникативными навыками ребенка, а также над изменением личностных особенностей, одним из самых эффективных методов восстановления коммуникации в процессе диалога является логопсихокоррекционная ЛЕГО-игра (игры-драматизации, сюжетные командно-ролевые игры)

Д/и «Чья команда быстрее построит».

Цели:

- учить строить в команде, помогать друг другу
- развивать интерес, внимание, быстроту, мелкую моторику рук.

Дети разбиваются на 2 команды. Каждой команде дается образец постройки, например, дом, машина с одинаковым количеством деталей. Ребёнок за один раз может прикрепить одну деталь. Дети по очереди подбегают к столу, подбирают нужную деталь и прикрепляют к постройке. Побеждает команда, быстрее построившая конструкцию.

Д/и «Назови и построй».

Цели:

- закреплять названия деталей LEGO конструктора «Дакта»;
- учить работать в коллективе.

Оборудование: набор LEGO-конструктора «Дакта»

Педагог дает каждому ребенку по очереди деталь конструктора. Ребенок называет ее и оставляет у себя. Когда каждый ребенок соберет по две детали, педагог дает задание построить из всех деталей одну постройку, придумать ей название и рассказать о ней.

Д/и «LEGO-подарки».

Цель: Развивать интерес к игре, внимание, коммуникативные навыки.

Оборудование: игровое поле, человечки по количеству игроков, игральный кубик (одна сторона с цифрой 1, вторая с цифрой 2, третья с цифрой 3, четвертая – крестик (пропускаем ход)), LEGO-подарки.

Дети распределяют человечков между собой. Ставят их на игровое поле. Кидают по очереди кубик и двигают человечков по часовой стрелке. Первый человечек, прошедший весь круг, выигрывает, и ребенок выбирает себе подарок. Игра продолжается, пока все подарки не разберут.

Д/и «Составь синквейн»

Синквейн – это французское пятистишие, похожее на японские стихотворения. Он помогает пополнить словарный запас. Учит кратко пересказать. Находить и выделять в большом объеме информации главную мысль. Сочинение синквейна – процесс творческий. Это интересное занятие помогает самовыражению детей, через сочинение собственных нерифмованных стихов. Составить его получается у всех. Он помогает развить речь и мышление. Облегчает процесс усвоения понятий и их содержания.

Например: Тема «Транспорт»

1. Машина.
 2. Быстрая, мощная.
 3. Едет, обгоняет, тормозит.
 4. Я очень люблю кататься.
 5. Транспорт.
-
1. Вертолёт.
 2. Быстрый, удобный.
 3. Летаёт, перевозит, садится.
 4. Вертолёт похож на стрекозу.
 5. Транспорт.

Конструирование, как вид детской деятельности, включающий в себя физиологическое стимулирование функции пальцев рук, развивающий пространственные представления о предмете, способствующий анализованию и синтезированию объектов

окружающего мира, обогащаемый словарь ребенка и сенсорное восприятие – это неоспоримое средство развития речи дошкольника.

Литература.

1. Ишмакова М.С. Конструирование в дошкольном образовании в условиях введения ФГОС Всероссийский учебно-методический центр образовательной робототехники. – М.: Изд.-полиграф центр «Маска», 2013.

2. Комарова Л.Г. Строим из LEGO (моделирование логических отношений и объектов реального мира средствами конструктора LEGO). – М.: «ЛИНКА – ПРЕСС», 2001.

3. Лиштван З.В. Конструирование – Москва: «Просвещение», 1981.

4. Парамонова Л.А. Детское творческое конструирование – Москва: Издательский дом «Карапуз», 1999.

5. Стародубова Н.А. Теория и методика развития речи дошкольников: учеб. Пособие для студ. высш. учеб. Заведений / Н.А. Стародубова. – 3-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2008. – 256 с.

6. Фешина Е.В. «Лего конструирование в детском саду» Пособие для педагогов. – М.: изд. Сфера, 2011.

7. Цвынтарный В.В. Играем пальчиками и развиваем речь. – СПб.: Лань, 1996. – 32 с.

8. www.xtern.ru