

Волкова Ирина Иосифовна

учитель-логопед

МБДОУ «Д/С №23»

г. Чебоксары, Чувашская Республика

Протасова Вероника Владимировна

учитель-логопед

МБДОУ «Д/С №112»

г. Чебоксары, Чувашская Республика

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ УЧИТЕЛЕМ-ЛОГОПЕДОМ НА КОРРЕКЦИОННЫХ ЗАНЯТИЯХ С ДЕТЬМИ В ДОУ

***Аннотация:** в статье рассматриваются методические аспекты применения игровых персонажей учителем-логопедом на коррекционных занятиях в ДОУ как средства повышения мотивации и вовлеченности детей в логопедическую работу. Авторы описывают виды игровых персонажей, приемы их использования и влияние на эффективность коррекции речевых нарушений у дошкольников.*

***Ключевые слова:** игра, игровая деятельность, игровой персонаж, учитель-логопед, коррекционные занятия, дошкольный возраст, дошкольное образовательное учреждение.*

Использование игровых персонажей на коррекционно-развивающих занятиях учителя-логопеда в дошкольной образовательной организации представляет собой не отдельный развлекательный элемент, а продуманную педагогическую технологию. Благодаря ей сложный и иногда утомительный процесс исправления звукопроизношения, развития фонематического слуха, расширения словарного запаса и формирования грамматически правильной речи становится для дошкольника понятным, эмоционально привлекательным и интересным. Ребёнок не воспринимает занятие как ряд обязательных упражнений, которые необходимо выполнить по указанию взрослого. Он оказывается участником небольшого приключения, где каждое задание имеет смысл, связано с сюжетом и помогает любимому герою преодолеть определённую трудность.

Е.С. Измайлова [1] правомерно отмечено: основой данного подхода является ведущая деятельность дошкольного возраста – игра. Именно в игровой форме ребёнок легче всего усваивает новую информацию, учится взаимодействовать с окружающими, проявляет инициативу и выражает свои мысли. Поэтому логопеду важно не ограничиваться прямыми инструкциями, постоянными замечаниями и механическим повторением слогов, слов или предложений. Гораздо эффективнее создать ситуацию, в которой речевые упражнения становятся естественной частью интересного события. В таком случае ребёнок говорит не потому, что его заставляют, а потому, что ему хочется обратиться к персонажу, помочь ему, выполнить его просьбу или достичь вместе с ним определённой цели.

По мнению Е.Г. Юновой [3], игровым героем может быть практически любой образ, который способен вызвать у дошкольников положительные эмоции и желание вступить в речевое взаимодействие. Это может быть мягкая игрушка, кукла бибабо, пальчиковая или перчаточная кукла, плоскостная фигурка, закреплённая на фланелеграфе, магнитная игрушка, изображение на карточке или персонаж, которого педагог создаёт непосредственно во время занятия. Иногда достаточно небольшого элемента костюма: яркой шапочки, накидки, волшебной палочки, ушек, крылышек или необычного шарфика. Такие детали помогают логопеду быстро перевоплотиться и создать ощущение встречи с настоящим сказочным героем.

При выборе персонажа необходимо учитывать возраст детей, особенности их речевого развития, тему занятия и поставленные коррекционные задачи. Герой должен быть понятным, доброжелательным и эмоционально выразительным. Желательно, чтобы он обладал определённой особенностью или проблемой, которую дети смогут заметить и исправить. Например, персонаж может неправильно произносить отдельные звуки, путать похожие слова, забывать окончания, нарушать порядок слов в предложении, говорить слишком тихо или невнятно. Важно, чтобы его речевые ошибки были специально организованы и соответствовали теме занятия. При этом неправильное произношение не должно

закрепляться у детей. Логопед обязательно подчёркивает правильный вариант и предлагает дошкольникам помочь герою исправиться.

Одним из наиболее эффективных образов является персонаж, который сам не умеет правильно говорить и обращается к детям за помощью. Например, это может быть Зайка-Незнайка, который путает свистящие и шипящие звуки. Он может произносить слово «собака» как «шабака», а слово «мишка» – как «миска». Логопед от имени зайчика рассказывает, что тот очень хочет научиться говорить красиво, но пока не различает звуки и часто ошибается. После этого дети становятся не просто участниками занятия, а настоящими помощниками и маленькими учителями. Они показывают Зайке артикуляционные упражнения, объясняют, как правильно расположить язык, губы и зубы, повторяют слоги, чистоговорки и слова, а затем внимательно слушают речь героя и исправляют его ошибки. Такая форма работы имеет важное психологическое значение. Ребёнок временно меняет привычную позицию ученика, который должен отвечать взрослому, на роль наставника, способного сам объяснить и помочь другому. Это повышает уверенность в собственных силах, развивает самостоятельность и снижает тревожность. Дошкольник меньше боится ошибиться, поскольку внимание сосредоточено не только на нём самом, но и на том, чтобы помочь персонажу. Кроме того, необходимость услышать ошибку героя побуждает ребёнка внимательнее прислушиваться к речи, сравнивать правильное и неправильное произношение, развивать фонематическое восприятие и контролировать собственное произношение.

Сходным образом можно использовать образ Гномика-Говоруна. Он может «проглатывать» окончания слов, путать формы единственного и множественного числа, неправильно согласовывать существительные с прилагательными или составлять предложения с нарушением порядка слов. Например, Гномик говорит: «На дереве сидит много птица» или «Красный яблоко лежит на стол». Дети должны заметить неточность, объяснить, как сказать правильно, и самостоятельно составить несколько аналогичных предложений. В этом случае игровая

ситуация помогает решать сразу несколько задач: совершенствовать грамматический строй речи, закреплять правильное употребление окончаний, развивать слуховое внимание и формировать навык построения связных высказываний.

Не менее интересен вариант с персонажем-путешественником. Такой герой приглашает детей отправиться в сказочную страну, лес, космическое пространство, подводный мир, город звуков или волшебный замок. Во время путешествия дошкольники посещают различные станции и выполняют задания. На одной остановке они делают артикуляционную гимнастику, на другой -определяют первый или последний звук в слове, на третьей – подбирают картинки на заданный звук, на четвёртой – составляют предложения, а на заключительном этапе помогают герою открыть волшебную дверь или найти потерянный предмет.

По мнению Е.В. Копайгоровой [2], сюжет объединяет разрозненные упражнения и делает занятие целостным. Особенно полезным персонажем для проведения артикуляционной гимнастики является Весёлый Язычок. Его можно представить как маленького жителя домика-ротика, который каждое утро выполняет зарядку, чтобы быть сильным, гибким и ловким. Логопед рассказывает детям, что Язычок не может отправиться в путешествие или произнести красивый звук, пока не разогреется. Поэтому сначала дети вместе с ним выполняют упражнения «Часики», «Качели», «Вкусное варенье», «Лошадка», «Грибок», «Иголочка», «Чашечка» и другие задания. Каждое упражнение можно включить в небольшой сюжет: Язычок смотрит направо и налево, качается на качелях, облизывает варенье, скачет как лошадка или превращается в грибок. Игровое сопровождение делает артикуляционную гимнастику более осмысленной. Ребёнок не просто повторяет движения по образцу, а понимает, зачем он это делает и какую пользу получает персонаж. При этом логопед должен следить за точностью выполнения упражнений: игра не отменяет правильной методики. Взрослый показывает положение органов артикуляции, объясняет последовательность движений, контролирует темп и при необходимости мягко исправляет ошибки. Персонаж в такой ситуации помогает поддерживать интерес, но профессиональное руководство специалиста остаётся обязательным.

Таким образом, применение игровых персонажей в логопедической работе позволяет объединить коррекционные, образовательные и воспитательные задачи. В процессе такой деятельности дети совершенствуют звукопроизношение, развивают артикуляционную моторику, речевое дыхание, фонематический слух, словарный запас, грамматический строй и связную речь. Одновременно они учатся слушать друг друга, договариваться, помогать, проявлять инициативу и доводить начатое дело до конца. Игровой персонаж делает занятие эмоционально насыщенным, поддерживает интерес и помогает превратить речевую трудность в задачу, которую можно решить совместными усилиями. Главное преимущество этого подхода заключается в том, что ребёнок действует естественно. Он не ощущает себя объектом исправления, а становится активным участником событий, помощником, исследователем или наставником. Через игру дошкольник постепенно осваивает правильные речевые модели, учится слышать собственные ошибки и контролировать свою речь. Именно поэтому использование персонажей на коррекционных занятиях можно рассматривать как эффективный и гуманистичный способ логопедической помощи, который учитывает возрастные особенности детей и создаёт благоприятные условия для их речевого и личностного развития.

Список литературы

1. Исмаилова, Е. С. Игровые технологии в работе учителя-логопеда / Е. С. Исмаилова, С. А. Шишкова // Коррекционно-развивающая среда и инклюзивная практика помощи детям с ОВЗ : материалы VI Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (Новосибирск, 22 мая 2020 года) / отв. ред. Н.А. Одинокова. – Новосибирск : Автономная некоммерческая организация дополнительного профессионального образования «Сибирский институт практической психологии, педагогики и социальной работы», 2020. – С. 42–44. – EDN KOHSKR.
2. Копайгора, Е. Е. Использование игровых технологий в работе учителя-логопеда с детьми старшего дошкольного возраста / Е. Е. Копайгора. – URL: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/logopediya/2018/08/08/ispolzovanie-igrovyyh->

tehnologiy-v-rabote-uchitelya-logopeda-s (дата обращения: 18.09.2026). – Текст : электронный.

3. Югова, Е. Л. Использование игрового персонажа в работе учителя-логопеда / Е. Л. Югова // Педагогический опыт. – URL: <https://www.pedopyt.ru/categories/5/articles/869> (дата обращения: 18.09.2026). – Текст : электронный.