

Экспериментальные исследования в рамках изучения культурно-педагогического и научного наследия системы Л. С. Выготского охватывают несколько ключевых направлений: изучение опосредования и роли знаков в развитии высших психических функций, а также применение этих идей к диагностике и коррекции дислексии. Предлагаемый блок познавательных занятий опробирован в курсе адаптационной программы для ребенка с диагнозом дислексии и дал положительный результат в процессе формирования образа буквы. К особенностям восприятия детей (с “даром дислексии” по Рональду Девису) относится эпизодическое восприятие объекта, слабое удержание в памяти и затруднения при повторном воспроизведении буквы, символа. Именно эта особенность побудила искать технологии и образы, которые помогут детям с особым даром запоминать образы, обогатят их ассоциативные связи и точнее помогут наладить классификацию объектов. В ходе такого поиска ключевым параметром была система Л.С.Выготского, которая работала технологическим барометром и фильтром в отборе знаковых систем. В работах, посвященных концепции Выготского, есть анализ роли знаков как психологических орудий, преобразующих психические процессы. Например, в исследованиях, использующих **«методику двойной стимуляции»**, разработанную Выготским и его учениками, моделируется процесс знакового опосредствования. Эта методика позволяет проследить, как знаки (например, слова, символы) встраиваются в структуру психических функций (внимания, памяти, мышления), превращая натуральные (биологические) функции в высшие психические функции. Дополнительным фокусом является **интериоризация** — процессе перехода внешних знаковых средств во внутренние механизмы регуляции поведения. Например, использование мнемотехнических приёмов (например, «узелок на память») сначала выступает как внешнее средство, а затем становится внутренним инструментом саморегуляции. Руководствуясь таким “Узелком на память” в представленном блоке занятий используются красочные образы и иллюстрации книги Дарьи Герасимовой “Азбука превращений”. Изображения которой, дают интересный материал и в знаковой и в символической системе, позволяя ребенку свободно проявлять свое творчество и в словесном и в изобразительном плане, реконструируя знаки Букв в фантазийные образы и снимая дополнительную нагрузку тревоги и страха неудачи в мыслях ребенка “...если не запомню”, “...если забуду”. Благодаря доброй эмоциональной волне исходящих от образа букв “Азбуки превращений” ребенок пребывает в комфортной, сказочной среде, попутно решая технические задачи и олицетворяя в процессе запоминания знаки, Буквы и действия. Таким образом преобразуя свое внутреннее психическое пространство, сообразно идеям А.В. Конокотина высказанным в статье “Развитие понятия «знак» в культурно-исторической психологии Л.С. Выготского: истоки и перспективные направления исследований”. Таким образом, наследие Выготского продолжает влиять на экспериментальные исследования, педагогическую и психологическую практику, предлагая новые возможности для понимания развития психики и разработки практических инструментов в области образования и психологии.

Интегрированный комплекс занятий. Блок “семья”. Для психологического сопровождения детей имеющих особенности развития

диагностируемые в спектре ЗПР и речевых нарушений (дислексии) с применением персонализированного системного компонента технологии развивающего обучения Л.С.Выготского.

Основа: система Выготского «звук – образ – символ» с акцентом на:

- **персонализацию** (буквы связаны с именем ребёнка и членов семьи);
- **рефлексивное рисование** (проживание образа буквы);
- **трёхканальную память** (слуховая, зрительная, сенсорная посредством конструирования Lego dots буквы);
- **метод «слепого» распознавания** (опознание на ощупь с закрытыми глазами), как варианта «методики двойной стимуляции Л.С.Выготского»;
- **подкрепление через сюжет** (единая история о семье Ромы).

Занятие 1: Волшебные буквы моего имени Р, О, М, А (4 Буквы!)

Цель: Создание звуко-буквенного образа букв Р (согл.), О (гласн.), М (согл.), А (гласн.) с использованием матричных рисунков букв и проекционных образов “Азбуки превращений” Дарьи Герасимовой.

Материалы:

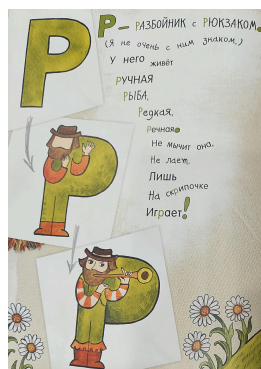
- Карточки с контурами букв Р,О,М,А
- Цветные карандаши
- Набор Lego Dots
- Иллюстрации для создания образов

Вступление (Эмоциональное подкрепление)

Сказка: В одной волшебной стране жил-был волшебник Летерленд. Он очень любил буквы и знал про каждую удивительную историю. Однажды он открыл свою волшебную книгу и сказал:

— Сегодня буквы будут петь и превращаться!

Первая буква, которая сразу вышла к Волшебнику была буква Р.



— Это разбойник с рюкзаком! — воскликнул волшебник. —
Послушай мелодию дудочки: *Ро-ро-ро!*

И тут же что-то зашевелилось в рюкзаке...

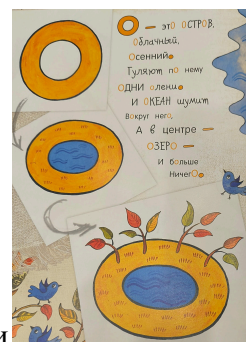
—Это Рыба! — улыбнулся ЛETERленд вынув из рюкзака Разбойника рыбу.



— Она играет: *Ма-ма-ма!* Давай вместе послушаем песенки букв и узнаем их поближе!

- **Развитие сюжета:**

- Педагог: «Слушай, как рыба играет на скрипочке: *Ма-ма-ма!* А разбойник ей подпевает на дудочке: *Ро-ро-ро!*».
- Ребенок повторяет звуки, имитируя игру на инструментах (фонематическое внимание).
- Обсуждаем:
 - «Почему рыба ручная? РУчная или РЕчная? Каким образом рыба стала РУчной? В каких сказках мы встречали волшебную рыбу?»;
 - «Какую песню они играют вместе?»;



- Выйдя на поляну Разбойник и Рыба увидели Озеро... Где спрятались Олени? (Акцентируем гласную букву О, тренируя слуховое внимание: сосчитай сколько букв О ты услышал в рифмовке?
- «Куда идут разбойник и рыба?». После ответов ребенка (они могут быть разнообразными, важно акцентировать в речи ребенка персонализированную, принадлежащую имени ребенка букву Р ее превращение в образ рыбы и разбойника, параллельно можно проработать безопасное отношение к незнакомым людям).
- **Разбойник и рыба пришли к волшебной реке полной звезд.** Но каким образом перейти эту реку? Нужен мост! Какая буква

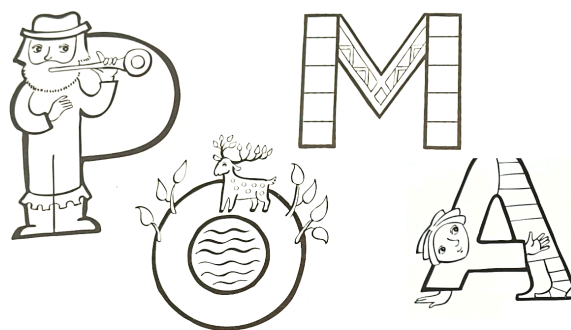
поможет построить мост? Какую буквы слышим вначале слова



МОСТ - М: Перейдя реку полную звезд Разбойник и Рыба увидели Акробата. Это Добрый волшебник им



подарил новую букву в виде Акробата, какую? Добрый волшебник постарался у него получились такие замечательные герои, давай запомним эту сказку. Есть способ ее запечатлеть, может быть ты подскажешь какой это способ?



Конечно рисунок:

Интеграция образа буквы с помощью рисования и конструирования Lego dots.

Педагог предлагает поочередно раскрашивать буквы (акцентируя внимание на ключевом компоненте например, “синяя шляпа” Разбойника, так мы обозначаем букву согласную, как вариант ЗБР). Поочередно с прорисовкой буквы конструируется ее вариант в **Lego dots**, создавая подкрепление образу буквы.

Кинезио разминка: 1) Движениями изображаем образы букв Р-Разбойник(правая рука на пояс); **О-Олени** (сомкнуть указательный и большой палец левой и правой руки, визуализируя букву О, может быть упрощенный вариант изображения рожек - два пальчика в верхней части головы); **М-Мост** (С помощью Указательного и среднего пальца показываем букву М на обеими руками одновременно соединив указательные пальчики вместе); **А-Акробат** (Сложив ладошки на уровне головы, рисуем букву А, расширяя руки к нижней части туловища и заканчиваем перпендикулярным жестом правой или ведущей руки, таким образом завершая образ буквы А, может быть упрощенный вариант, подобный положению акробата на картинке. Предпочтительнее, изображение гласных звуков А и О используя визуализацию рук, т.к. мы параллельно закрепляем понятие расширения звука в случае А, и округления в случае О. Сенсорно-моторная ассоциация в этом случае более продуктивнее).

“Узелок на память”(после кинезио разминки) возвращаемся к сконструированным образам букв и посредством “слепого метода” (закрывать глаза) на ощупь определяем какие буквы предложены для отгадывания. Если Ребенок чувствует себя уверенно, то предлагаем буквы в разной последовательности, в других случаях лучше поочередно угадывать буквы в последовательности имени ребенка, в нашем варианте Р,О,М,А.

Рефлексия: Открыв глаза, Ребенок, анализирует все ли буквы были названы? Смогли ли мы собрать все превращенные Волшебником буквы? Рассказывает по рисунку сказку (могут быть добавлены какие-либо элементы, характеризующие героев сказки). Определяет свое отношение к получившейся сказке и выполненной работе. Педагог конкретизирует в каких моментах и какие чувства испытывал ребенок, какие элементы в ходе сказки были трудными? Педагог может уточнить “какую еще букву ты хочешь попросить у Волшебника? В кого превратиться твоя желаемая буква? Ребенок забирает свой матричный рисунок, с тем, чтобы рассказать родителям сказку о превращенных буквах ключ-подсказку рисунка (знаковое опосредование).

Занятие 2: “Волшебные буквы имени мамы: Л, И, Д, А”

Цель: Создание звуко-буквенного образа букв Л, И, Д (согл., гласн., согл.) с акцентом на развитие фонематического слуха, слуховой и зрительной памяти, произвольности внимания и зрительно-моторной координации.

Материалы:

- Карточки с контурами букв Л, И, Д
- Цветные карандаши
- Набор Lego Dots
- Иллюстрации для создания образов

I. Вступление и Продолжение Сказки * Педагог: "Вспомни, как закончилась наша сказка? Разбойник и Рыба перешли реку по волшебному Мосту (буква М) и познакомились с Акробатом (буква А). Они решили продолжить свое путешествие, чтобы найти все волшебные буквы. Сегодня мы будем использовать правило цвета: Гласные будем раскрашивать красным, потому что они легко поются. Согласные —

Л — ленивый
Летний
Легко
Лыжники
Лохмотья

Лев "Ленивый летний Лев, улыбается поев."

А — весёлый акробат
выступит он
в цирке рол
в апельсиновом
трико
Гнется ловко
и
ЛЕТКО.

Вспоминаем рифмы связанные с

«А — веселый акробат,
Выступать он в цирке рад.
В апельсиновом трико
Гнётся ловко и легко».

- Какой образ появляется в рифмовке? (Акробат)
- Какие движения он выполняет? (Гнётся, крутится)
- Какую букву напоминает его поза? (А)
- Почему волшебник превратил именно в акробата? (Потому что буква А похожа на фигуру акробата). Акробат хочет пригласить своего друга, эта буква так же **ГЛАСНАЯ** (напоминаем отличительные особенности гласной буквы



ГОЛОС-ГЛАСНАЯ). Волшебник открыв свою книгу видит  друга.

Но превращая букву, Волшебник ошибся: В чем его ошибка? (если ребенок затрудняется ответить напоминаем правила цветового кода: гласные - красные; согласные - синие.) Можно исправить ошибку Волшебника? Конечно, раскрасив нашего инд.ка в красный цвет мы соединим его с другом Акробатом = гласной буквой А.



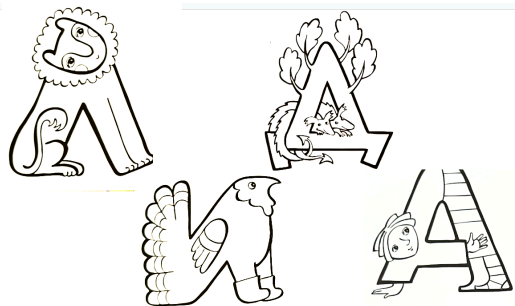
- Но, мы услышали громкие звуки из книги, что это? ДРАКОНЫ! Что они делают? Драконы Дремлют. Где они дремлют? Драконы в доме. Не будем будить Драконов, лучше поиграем с другими веселыми и добродушными волшебными буквами.

Проводим **Кинезио разминку**:

Двигательные образы для букв:

- Л — Лев
- И — Индюк
- Д — Дом
- А — Акробат
- **А-Акробат:** Сложив ладошки на уровне головы, рисуем букву А, расширяя руки к нижней части туловища и заканчиваем перпендикулярным жестом правой или ведущей руки, таким образом завершая образ буквы А, может быть упрощенный вариант, подобный положению акробата на картинке. Предпочтительнее, изображение гласных звуков А и О используя визуализацию рук, т.к. мы параллельно закрепляем понятие расширения звука в случае А, и округления в случае О. Сенсорно-моторная ассоциация в этом случае более продуктивнее.
- **Л - Лев:** С помощью Указательного и среднего пальца показываем букву Л, подобно варианту буквы М **только** оставляя каждую руку отдельно, не смыкая указательные пальчики, т.е. получая двойной образ буквы Л.
- **И - Индюк:** Вытянуть руки по бокам туловища, словно две палочки буквы И, выпрямить спину.
- **Д-Дом/Дракон:** Руки над головой, сложенные треугольником (крыша Дома).

Посмотри Волшебник нам оставил напоминание, чтобы мы сохранили подаренные им буквы, для этого давай вспомним какие буквы были в “Азбуке



Превращений”:

Развитие фонематического слуха (10 минут)

Игровые упражнения:

- «Звуковое эхо»
- «Найди букву»
- «Составь слово»

Заключительная часть. Интеграция образа буквы с помощью рисования и конструирования Lego dots.

Педагог предлагает поочередно раскрашивать буквы (акцентируя внимание на ключевом компоненте например, “синяя грива” Льва, так мы обозначаем букву согласную и красный цвет Индюка, соответствует - цветовому коду гласной буквы, вспоминаем характерные особенности и отличия согласных и гласных, как вариант ЗБР). Поочередно с прорисовкой буквы конструируется ее вариант в **Lego dots**, создавая подкрепление образу буквы. Прорисовывание **ОБЯЗАТЕЛЬНО** должно чередоваться с конструированием буквы Lego dots, создавая подкрепление образа буквы и сенсорно-моторный ориентир символа буквы.

- “Узелок на память” возвращаемся к сконструированным образам букв и посредством “слепого метода” (закрыть глаза) на ощупь определяем какие буквы предложены для отгадывания. Поочередно угадывать буквы в последовательности имени мамы ребенка, в нашем варианте Л,И,Д,А.
- Усложнение (Произвольность внимания): Перемешай сконструированные буквы и попросите ребенка найти букву, с которой начинается слово Лодка, Диван, Игра.

Рефлексия: Открыв глаза, Ребенок, анализирует все ли буквы были названы? Смогли ли мы собрать все превращенные Волшебником буквы? Рассказывает по рисунку сказку (могут быть добавлены какие-либо элементы, характеризующие героев сказки). Определяет свое отношение к получившейся сказке и выполненной работе. Педагог конкретизирует в каких моментах и какие чувства испытывал ребенок, какие элементы в ходе сказки были трудными? Вспоминаем сказку предыдущего урока (тренировка памяти и составления связного рассказа). Обследуя ЗБР, Педагог может уточнить “какую еще букву ты хочешь попросить у Волшебника? В кого превратиться твоя желаемая буква? Ребенок забирает свой матричный рисунок, с тем, чтобы рассказать родителям сказку о превращенных буквах ключ-подсказку рисунка (знаковое опосредование).

Занятие 3: “Волшебные буквы имени бабушки: И,Р,А”

Цель занятия: Закрепить образы букв И, Р, А через создание имени бабушки ребёнка — ИРА, используя волшебную трансформацию букв.

Необходимые материалы

- Карточки с контурами букв
- Цветные карандаши
- Набор Lego Dots
- Иллюстрации для создания образов

Волшебный сюжет

Волшебник Летерленд узнал, что у тебя есть замечательная бабушка Ира, и захотел сделать ей особенный подарок. Он решил превратить обычные буквы в красивое имя, чтобы порадовать бабушку. Давай поможем Волшебнику собрать это чудесное имя!

Ход занятия

1. Вводная часть

Создание эмоционального фона

Педагог рассказывает:

«Волшебник Летерленд узнал о твоей бабушке Ире и захотел сделать ей волшебный подарок. Он решил превратить обычные буквы в красивое имя. Но для этого ему нужна твоя помощь! Мы познакомились с некоторыми буквами, давай вспомним какие буквы нам подарил Волшебник, может из них получится имя ИРА?»

2. Повторение изученных букв Буква И (гласная — красный цвет)

- **Звуковой образ:** вспоминаем рифмовку «ИзумИтельный сИнИй Индюк, не летит с гусаками на юг»
- **Тренировка слухового внимания и фонематического анализа:** сколько раз повторяется звука [И] в рифмовке?
- **Графический образ:** Ребенок из приготовленных заготовок вырезает букву **И**,

разрисовывает  и наклеивает в форме коллажа.

Буква Р (согласная — синий цвет)

- **Звуковой образ:** вспоминаем рифмовку «**Р** - Разбойник с Рюкзаком (с ним не очень я знаком)». Для дополнительного подкрепления можно вспомнить мелодию дудочки “Ро-ро-ро”
- **Тренировка слухового внимания и фонематического анализа:** сколько раз повторяется звука [Р] в рифмовке?
- **Графический образ:** Ребенок из приготовленных заготовок вырезает букву **Р**,

разрисовывает  и наклеивает в форме коллажа.

•

Буква А (гласная — красный цвет)

- **Звуковой образ:** вспоминаем рифмовку «**А** - веселый АкробАт, выступать он очень рАд.»
- **Тренировка слухового внимания и фонематического анализа:** сколько раз повторяется звука [А] в рифмовке?
- Ребенок из приготовленных заготовок вырезает букву **А**, разрисовывает

 и наклеивает в форме коллажа.

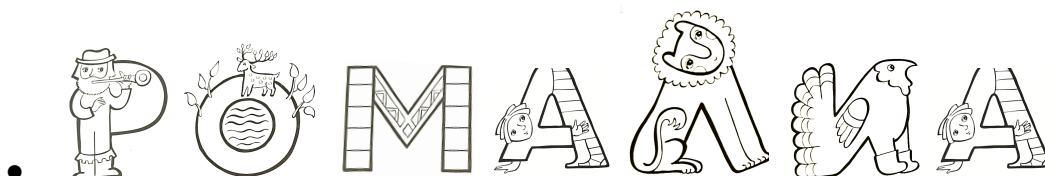
3. Формирование имени бабушки «ИРА»

Создание образа

- **Визуализация:** раскрашивание и склеивание имени из Букв- карточек
- **Конструирование:** построение имени из Lego Dots

Игровые упражнения

- «Найди букву»: выбор букв из картинок ранее используемых в работе



- «Составь имя»: составление имени из элементов

4. Кинезиологические упражнения

Двигательные образы

- И: стойка с вытянутыми руками
- Р: имитация изображения разбойника с рюкзаком (правая рука на поясе)
- А: поза акробата

5. Развитие фонематического слуха (10 минут)

Игровые задания в сочетании со “Слепым чтением”

- «Lego dots загадки »: поиск слов из загадок на буквы И, Р, А через поочередную расшифровку конструкта буквы (закрытыми глазами);
- «Цепочка слов»: составление слов с этими буквами
- «Угадай слово»: определение первого звука

Заключительная часть

Рефлексия: Ребенок, анализирует каким образом удалось собрать имя бабушки? Появились новые буквы, или удалось сложить имя бабушки из тех, что раньше превратил Волшебник? Рассказывает по составленному коллажу имени бабушки ИРА о качествах бабушки(слова-качества должны начинаться с букв И,Р,А). Определяет свое отношение к получившемуся рассказу о буквах совпадающих с качествами бабушки. Педагог конкретизирует в каких моментах и какие чувства испытывал ребенок, какие элементы в ходе занятия были трудными? Вспоминаем сказку предыдущего урока (тренировка памяти и составления связного рассказа) и анализируем какие еще из образов схожи с бабушкиными качествами. Обследуя ЗБР, Педагог может уточнить “какую еще букву определяет качества твоей бабушки мы можем попросить ее у Волшебника? В кого превратиться твоя желаемая буква? Ребенок забирает свой коллаж, с тем, чтобы поделиться с родителями о найденных качествах и соответствиях в превращенных буквах, из которых состоит ключ-подсказка в виде коллажа (знаковое опосредование).

Домашнее задание

- Найти предметы на буквы И, Р, А
- Нарисовать подарок для бабушки Иры
- Придумать историю о том, что Волшебник дарит в подарок бабушке?

Занятие 4. Волшебные буквы имени дедушки С,А,Ш,А

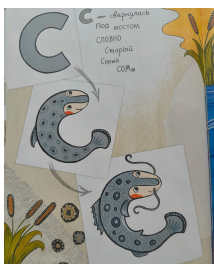
Цель: создание зрительно-слуховых образов букв С, А, Ш, А подкрепленных через методы конструирования Lego dots, и развитием внимания, памяти и воображения через выполнение творческих, логических и вербальных упражнений.

Вводная часть.

Может быть далеко, может быть и близко. В одном может старом, может в новом доме жил дедушка Саша. Его имя было особенным, потому что каждая буква хранила свой секрет. Волшебник ЛETERленд решил приоткрыть нам эти секреты.

2. Создаем Звуковой образ буквы С:

- С — Свернулась под мостом,

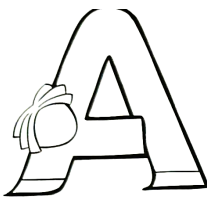


Словно Старый, Серый, Сом. Оказывается Волшебник опять букву превратил в рыбу. Какая рыба уже была в нашу волшебной истории?(вспоминаем предыдущее занятие и сказки с волшебными персонажами в виде рыб).

- Тренинговые упражнения:
- «Что изменилось?» — поиск изменений в рисунке сома
- «Найди все С» — поиск буквы С среди других символов
- «Придумай слова» — называние предметов на букву С
- «Волшебный вопрос» —какой еще образ может принять буква С? (змея, солнце, замок)

Первую букву имени твоего дедушки мы нашли и нам помог Волшебник, давай подумаем и внимательно послушаем, следующая буква в имени твоего дедушки какая? Волшебник нам ее дарил?

- Рифмовка:
А — весёлый акробат,
Выступить он в цирке рад.
В апельсиновом трико



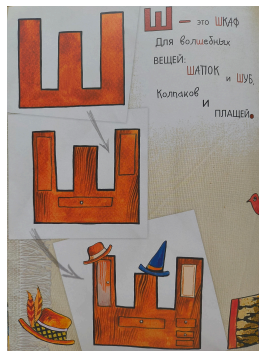
Гнётся ловко и легко!

Тренинговые упражнения: какие элементы в этом рисунке буквы А отсутствуют? Дорисуй пожалуйста.

- «Цепочка слов» — составление цепочки слов на А
- «Незаконченная история» — додумывание продолжения истории про акробата
- «Придумай образ» — какие ещё образы можно создать с буквой А?

Вот уже две буквы в нашем волшебном имени дедушки какая буква будет следующей (если ребенок затрудняется назвать читаем рифмовку для буквы Ш)

- Рифмовка:
Ш — это Шкаф для волшебных вещей:



Шапок и Шуб, колпаков и плащей.

- Тренировочные упражнения:
- «Запомни и нарисуй» — запоминание предметов в волшебном шкафу
- «Найди пару» — подбор парных предметов на букву Ш
- «Что спрятано?» — угадывание предметов по описанию
- «Трансформация» — в какие ещё образы может превратиться Ш?

5. Закрепление материала

Игровые упражнения:

- «Угадай букву» — определение буквы по звуку
- «Найди букву» — поиск букв среди других символов
- «Собери имя» — составление имени из букв
- «Волшебный сюрприз» — угадывание предмета по описанию

6. Развитие воображения

Творческие задания:

- Какие ещё тайны хранят буквы?
- Что волшебник Летерленд забыл рассказать?
- Придумай свою историю про каждую букву
- Какие волшебные предметы могут появиться из каждой буквы?

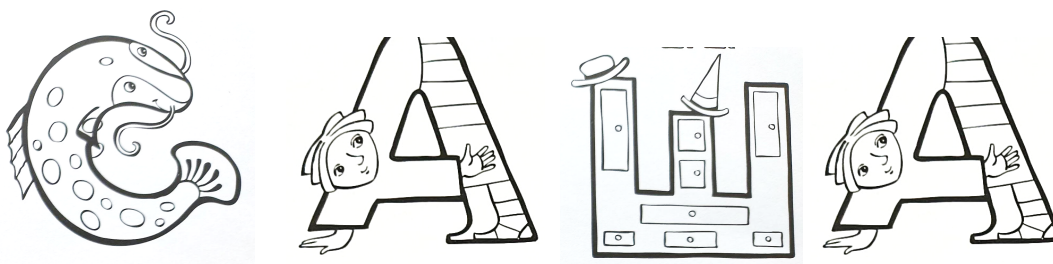
7. Кинезиологическая разминка (3 минуты)

Движения для каждой буквы:

- С — плавные движения руками как сом в воде

- А — имитация движений акробата
- Ш — открытие-закрывание рук как дверцы шкафа

Возвращаемся к буквам волшебным



8. Заключительная часть (3 минуты)

Рефлексия:

- Какие образы получились самыми интересными?
- Какие упражнения понравились больше всего?
- Что нового узнали о каждой букве?

Дополнительные задания:

- «Фотопамять» — запоминание расположения предметов
- «Что пропало?» — определение исчезнувшего предмета
- «Ассоциации» — связывание букв с предметами
- «Секретный код» — создание своих образов для каждой буквы

Материалы:

- Карточки с контурами букв
- Цветные карандаши
- Набор Lego Dots
- Иллюстрации для создания образов

5 Занятие. Волшебные буквы имени папы Д,И,М,А

Цель: обобщение и закрепление образов букв через создание сложных ассоциативных связей и развитие когнитивных процессов.

1. Вводная часть

Долго ли коротко было, быстро шло время или медленно, мы не знаем. ТОЛЬКО вот однажды Волшебник задумался “Мы собрали из волшебных букв имена родных Ромы - мамы, бабушки, дедушки, а вот имя папы будет собрать совсем легко! Для этого даже не нужно опять создавать волшебство потому, что... (проговаривая имя папы Романа - Д,И,М,А получаем ответ: все буквы ранее изучены). Значит сегодня, нам нужно вспомнить все буквы, и выбрать самые необходимые для построения имени папы.

2. Актуализация знаний

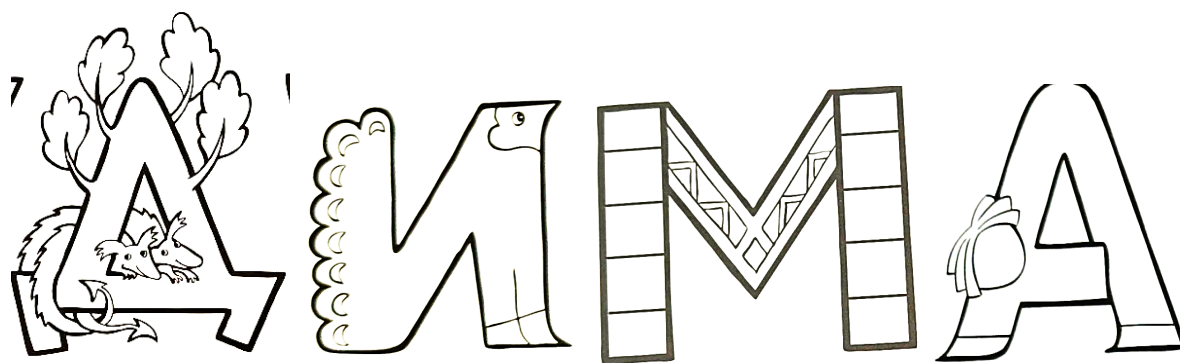
Вспомним рифмовки:

- Д: «Добрый Дракон дремлет в доме»
- И: «Изумительный Индюк»
- М: «Мост над рекой»
- А: «Акробат в цирке»

Игра «Угадай букву»:

- Педагог читает начало рифмовки, ребёнок угадывает букву
- Соревнование «Кто быстрее вспомнит всю рифмовку»

3. Работа с образами букв



Эти Буквы в волшебных образах нам знакомы, посмотри внимательно все ли детали выполнены в рисунке? Дополни утерянное.

- «Создай историю» — соединить образы всех букв в одну сказку
- «Преврати букву» — придумать новые образы для знакомых букв
- «Волшебный конструктор» — построить из Lego Dots все буквы одновременно

4. Развитие внимания и памяти

Тренинговые упражнения:

- «Найди связь» — найти общие черты между всеми буквами
- «Что изменилось?» — работа с изменёнными образами букв
- «Запомни порядок» — запоминание последовательности букв
- «Найди все буквы» — поиск букв в сложном рисунке

5. Кинезиологическая разминка (5 минут)

Комплексные движения:

- Базовые движения:
 1. Имитация всех образов букв подряд
 2. Соединение движений в мини-танец
 3. «Живые буквы» — изображение букв телом
- Упражнение «Пляшущие человечки» (Шерлок Холмс):
 1. Рисуем в воздухе буквы указательным пальцем правой руки
 2. Повторяем то же самое левой рукой
 3. Работаем двумя руками одновременно
 4. Добавляем движение ног, повторяя форму букв
 5. Создаём «танцы букв»:
 - Д — плавные движения, как дракон
 - И — резкие, как шаги индюка
 - М — широкие, как мост
 - А — энергичные, как выступление акробата

6. Развитие воображения (5 минут)

Творческие задания:

- Придумать новые рифмовки для знакомых букв
- Создать свой образ для каждой буквы
- «Волшебный город» — нарисовать город, где живут все буквы

7. Закрепление материала

Игровые упражнения:

- «Составь имя» — собрать имя папы из букв
- «Найди пару» — подобрать слова к каждой букве

- «Цепочка слов» — составить цепочку слов, где последняя буква становится первой в следующем слове

8. Заключительная часть (2 минуты)

Рефлексия:

- Что нового узнали о знакомых буквах?
- Какие связи между буквами удалось найти?
- Какие задания понравились больше всего?

Дополнительные задания:

- «Секретный код» — создание своих символов для каждой буквы
- «Волшебный мешочек» — определение букв на ощупь
- «Фотопамять» — запоминание расположения букв

Материалы:

- Карточки с образами букв
- Цветные карандаши
- Набор Lego Dots
- Иллюстрации

Пример конструктора буквы на планшете Lego dots

