Toggle navigation [Глаголики](#gjdgxs)

* [Главная](#30j0zll)
* [Как работать](#1fob9te)
* [Тренажёр](#3znysh7)
* [Настройки](#2et92p0)
* [ШКОЛА ИГРОВОЙ ЛОГОПЕДИИ](http://igrolog-school.ru)

× Внимание! Доступна новая версия программы. [Скачать обновление](#gjdgxs)

Глаголики

Для ребенка с речевыми нарушениями запоминание глаголов часто становится «камнем преткновения» на пути овладения фразовой речью. Перед вами пособие, которое поможет ребенку понять, что такое – глагол, и научит его отличать простые глаголы друг от друга.



Какие трудности встречаются чаще всего?

Ребенок вместо глагола называет предмет или человека.

Он может ответить «мальчик» - когда его спрашивают, что делает мальчик. Или, видя маму с бананом, на вопрос, что делает мама. ответить «банан».

[Почему так происходит?](#tyjcwt)

Потому, что необходимо дать название действию, значение которого абстрактно.

Ребенок видит мальчика. Он видит банан. Но «ест» - он не видит, потому что значение глагола в отличие от значения существительного – абстрактно. Нужно сообразить, что речь идет о том, что в данный момент делает мама и что от малыша сейчас требуется присвоить название действию. Это новая задачка для ребенка: использование языковой абстракции. Раньше он называл только то, что видел: чашку, стул, пирамидку. И часто ребенок с речевой задержкой не в состоянии справиться с этой задачкой без помощи.

Ситуация осложняется тем, что обычно педагоги учат с детьми названия глаголов по так называемой «сюжетной картинке». Процесс идет очень туго, потому что происходящего действия ребенок не видит, а видит статику, которая "намекает" на действие: на картинке нарисована девочка, она сидит за столом, перед ней тарелка с супом. Ребенок должен «достроить изображение», отталкиваясь от атрибутов (девочка с ложкой у рта - значит сейчас она возьмет ложку в рот – значит она «ест»). Это вызывает трудности у ребенка с речевой задержкой.



Ребенок путает названия разных глаголов.

Он говорит вместо «ест» «пьет» или наоборот.

[Почему так происходит?](#3dy6vkm)

Потому, что необходимо дать название действию, значение которого абстрактно.

Во – первых, опять же, потому что значение глагола абстрактно. Во вторых – визуально выполнение многих действий похоже. И без дополнительной опоры ребенку сложно отличить «надевает» от «снимает» - ведь разницу почти невозможно показать на рисунке.



Надевает



Снимает

Как помогут "Глаголики"?

Живые картинки

Мы подготовили "живые" картинки - небольшие видеосюжеты, которые показывают основные глаголы в динамике. Это 110 сюжетов с основными действиями (глаголами) в самых различных ситуациях. Малыш увидит на экране реально совершаемое действие!



Пиктограммы

К пособию прилагается визуальная опора. К каждому из глаголов нарисована пиктограмма, которая поможет запомнить его название и не путать его с близким по значению словом. Подробно об использовании визуальных опор читайте в инструкции.



Фильтры

В пособии представлена система фильтров, которая позволяет постепенно организовать материал по принципу «от простого к сложному» и плавно увеличивать сложность материала, отталкиваясь от потребностей конкретного ребенка. Вы сможете показывать одно и то же действие в разных ситуациях – это приучит ребенка запоминать, а не угадывать глагол по контексту (если «морковка» - значит «ест»). Вы сможете постепенно добавлять все новые глаголы и по своему желанию перемешивать их между собой. Подробно о вариантах поступательного усложнения материала читайте в инструкции.



Автоматическая оценка

В пособии моментальная автоматическая система оценки. После завершения каждой сессии программа подсчитывает количество верных/неверных ответов и ответов, которые были даны с подсказкой, в процентах. Это позволит вам отслеживать и фиксировать динамику запоминания глагола.

Правильно: 75%

С подсказкой: 15%

Неправильно: 10%

Поощрения

По завершении одной сессии обучения (количество сюжетов, которые демонстрируются за один раз, вы можете регулировать в настройках) ребенок увидит небольшое “поощрительное видео” – яркий 30 секундный фрагмент. «Видеопризы» вы сами можете выбирать в настройках.



* [Как работать?](#1t3h5sf)
* [Три уровня сложности](#4d34og8)
* [Бумажные материалы](#2s8eyo1)
* [Подготовка](#17dp8vu)
* [Выполнение](#3rdcrjn)
  + [Уровень 1](#26in1rg)
  + [Уровень 2](#lnxbz9)
  + [Уровень 3](#35nkun2)
* [Завершение](#1ksv4uv)

Как работать?

В том, как разобраться в меню, понять, какая кнопочка что обозначает и как устроено пособие, вам поможет это видео. На оставшиеся вопросы мы ответим здесь.

Требования к компьютеру

Эта программа содержит сотни качественных видеороликов, и на старых компьютерах они могут проигрываться с задержкой.

Эта программа не работает в браузере Internet Explorer!

Рекомендуем скачать для неё браузер [Google Chrome](https://www.google.ru/chrome/browser/desktop/).

Если вы запутались в настройках программы:

Просто закройте ее и откройте заново, и все настройки сбросятся.

## Три уровня сложности

В «Глаголиках» три уровня сложности. Выберите тот, с которого «стартуете» вы:

**На первом уровне** – мы используем максимальное количество подсказок: это написанное на мониторе слово, пиктограмма, которая отображается на мониторе, и вырезанные карточки с пиктограммой, которые нужно положить на стол перед ребенком. Если ваш ребенок не умеет читать и написанное слово не является для него подсказкой - вы можете стартовать сразу со второго уровня.



**На втором уровне** – в роли подсказки используется пиктограмма, которая отображается на мониторе, и вырезанные из альбома несколько карточек с пиктограммами, которые нужно положить на стол перед ребенком.



**На третьем уровне** на экране остается только видеосюжет, также – на столе перед ребенком – помещено несколько карточек с пиктограммой.



Каждый изучаемый глагол «проводится» по трем уровням. После того как ребенок в 100 % случаев подает вам правильную пиктограмму и, указывая на нее, верно называет глагол, вы можете переходить к изучению следующего глагола.

Когда ребенок выучил два глагола работу следует продолжать в двух направлениях:

* С одной стороны – набирать новые глагольные значения.
* С другой стороны – учиться различать уже выученные глаголы между собой.

Работу по различению глаголов рекомендовано проводить на третьем уровне (хотя программа и позволяет перемешивать глаголы между собой на любом из уровней). И вот почему:

* Если различаемы ребенком пиктограммы будут подписаны (1 уровень), он будет читать тот или иной глагол, а не припоминать его.
* Или, если рядом с глаголом на экране будет автоматически отображаться та или иная верная пиктограмма (2 уровень) – он будет подбирать картинку на столе не из памяти, а ориентируясь на образцы.

Ни в первом, ни во втором случае это не гарантирует запоминания смысла глагола. **Помните. Первый и второй уровни – подготовительные.**  Основная работа над различением глагольных значений ведется на уровне №3.

## Бумажные материалы

**Альбом для запоминания** – позволит вам повторять названия уже выученных глаголов. Перелистывайте страницу за страницей и вспоминайте! А еще альбом можно раскрашивать!

**Кубик с пиктограммами** через некоторое время заменит вам маленькие карточки на столе. Пусть ребенок вертит кубик и выбирает нужное значение.



## Подготовка

С помощью фильтров выберите глагол, который будете изучать. К примеру, это глагол «ест».



Из раздела «настройки» вы подбираете нужное вам количество заданий для одной сессии. Количество варьируется от 3-30. Если вашему ребенку пока трудно долго удерживать внимание – выбирайте немного заданий. Стандартное стартовое количество – 10 заданий в сессии. Если малыш за 10 сюжетов только «входит во вкус» - увеличивайте количество по своему усмотрению. Выбранное вами количество останется в настройках «по умолчанию» для всех последующих сессий , пока вы не решите изменить его.

Вырежьте из альбома карточки пиктограмм и положите пиктограмму «ест» на стол около ребенка.

Ура! Можно начинать!

## Выполнение

### Уровень 1

#### Включите ребенку живую картинку. Через несколько секунд укажите на пиктограмму на экране и назовите действие одним словом: «Ест». Потом поднимите со стола пиктограмму и укажите на нее пальцем. Нажмите Неправильно, т.к. ребенок пока не назвал глагол (хотя на этом уровне мы и не ждем, что он его назовет). Если ребенок не может оторваться от «движущейся картинки» или она движется слишком быстро - нажмите на кнопку , она остановит фрагмент. Если вы хотите возобновить движение на картинке - нажмите на кнопку (запустить зацикливание снова) или (проиграть фрагмент единожды). Важно: Называйте глагол одним словом, а не предложением. Избегайте вводных слов: «это…», «вот…». Единственное, что должно звучать, – глагол.

1. Еще несколько раз демонстрируйте видео, четко называя их. В тот момент, когда вы называете глагол, поднимите со стола пиктограмму и укажите на нее пальцем. Задача на этом уровне состоит в том, чтобы ребенок понял технологию выполнения упражнения: он смотрит на видео, вы берете пиктограмму со стола, указываете на нее и называете.  
     
   Нажмите Неправильно, т.к. ребенок пока не назвал глагол (хотя на этом уровне мы и не ждем, что он его назовет). Нажмите С подсказкой, если ребенок назвал глагол вместе с вами.
2. После того как ребенок привыкнет к ходу выполнения задания (обычно это происходит на 4 или 5 раз), побудите его самостоятельно поднять карточку с пиктограммой и указать на нее. После этого назовите глагол.  
     
   Нажмите Неправильно, если ребенок не назвал глагол. Нажмите С подсказкой, если ребенок назвал глагол вместе с вами.
3. После того, как ребенок после просмотра видео стабильно поднимает карточку и указывает на нее пальцем, побудите его назвать глагол самостоятельно. Можно использовать подсказки. Подсказки приведены в последовательности от сильной к слабой:
   * указание на подпись;
   * первый звук, с которого начинается глагол;
   * «синкопированный вдох» (для этого, указав на пиктограмму, нужно шумно взять воздух, как будто вы собираетесь что-то сказать);
   * выразительный взгляд, который намекнет, что вы чего-то ждете.

Важно:  
Советуем вам избегать вопроса «Что делает?» в качестве подсказки, потому что высока вероятность, что ребенок просто повторит ваш вопрос. Вторая опасность – что он будет называть действие только в ответ на ваш вопрос. Если инструкция «Что делает?» уже активно используется вами, вы можете ввести ее на первых порах, нужно как можно быстрее от нее отходить.Нажмите С подсказкой, если ребенок назвал глагол вместе с вами. В следующем сюжете уменьшайте подсказку. Нажмите Неправильно, если ребенок не назвал глагол.  
Важно:  
Если вы будете нажимать кнопки оценки – программа посчитает вам количество верных ответов, ответов, данных с подсказкой и неверных ответов в процентах. Если вы не хотите считать правильные и неправильные ответы – вы можете нажимать кнопки и . Также кнопку можно нажимать, если вы хотите повторно показать видео. Будьте внимательны – если вы оцените ответ второй раз, программа автоматически увеличит количество предложений в сессии. Если не учитывать этого, результаты в процентах будут ошибочными.

#### Когда ребенок стабильно начнет самостоятельно называть действие с визуальной подсказкой, отходите от нее. Это можно сделать, перейдя на следующий уровень.

### Уровень 2

Важно:

дети, которые не умеют читать и не запоминают слова глобально, «стартуют» с этого уровня. По этой причине мы также подробно расскажем технологию введения значения глагола, как и на предыдущем уровне. Если вы перешли ко второму уровню с первого – начинайте работать с пункта №4.

#### Включите ребенку живую картинку. Через несколько секунд укажите на пиктограмму на экране и назовите действие одним словом: «Ест». Потом поднимите со стола пиктограмму и укажите на нее пальцем. Нажмите Неправильно, т.к. ребенок пока не назвал глагол (хотя на этом уровне мы и не ждем, что он его назовет). Если ребенок не может оторваться от «движущейся картинки» или она движется слишком быстро - нажмите на кнопку , она остановит фрагмент. Если вы хотите возобновить движение на картинке - нажмите на кнопку (запустить зацикливание снова) или (проиграть фрагмент единожды). Важно: Называйте глагол одним словом, а не предложением. Избегайте вводных слов: «это…», «вот…». Единственное, что должно звучать, – глагол.

1. Еще несколько раз демонстрируйте видео, четко называя их. В тот момент, когда вы называете глагол, поднимите со стола пиктограмму и укажите на нее пальцем. Задача этого уровня в том, чтобы ребенок понял технологию выполнения упражнения: он смотрит на видео, вы берете пиктограмму со стола, указываете на нее и называете.  
     
   Нажмите Неправильно, т.к. ребенок пока не назвал глагол (хотя на этом уровне мы и не ждем, что он его назовет). Нажмите С подсказкой, если ребенок назвал глагол вместе с вами.
2. После того как ребенок привыкнет к ходу выполнения задания (обычно это происходит на 4 или 5 раз), побудите его самостоятельно поднять карточку с пиктограммой и указать на нее. После этого назовите глагол.  
     
   Нажмите Неправильно, если ребенок не назвал глагол. Нажмите С подсказкой, если ребенок назвал глагол вместе с вами.
3. После того как ребенок после просмотра видео стабильно поднимает карточку и указывает на нее пальцем, слушая, как вы называете его (или прочитывая его название на уровне 1) побудите его назвать глагол самостоятельно. Можно использовать подсказки:
   * указание на пиктограмму на экране;
   * первый звук, с которого начинается глагол;
   * «синкопированный вдох» (для этого, указав на пиктограмму, нужно шумно взять воздух, как будто вы собираетесь что-то сказать);
   * выразительный взгляд, который намекнет, что вы чего-то ждете.

Важно:  
Советуем вам избегать вопроса «Что делает?» в качестве подсказки, потому что высока вероятность, что ребенок просто повторит ваш вопрос. Вторая опасность – что он будет называть действие только в ответ на ваш вопрос. Если инструкция «Что делает?» уже активно используется вами, вы можете ввести ее на первых порах, нужно но как можно быстрее от нее отходить.Нажмите С подсказкой, если ребенок назвал глагол вместе с вами. В следующем сюжете уменьшайте подсказку. Нажмите Неправильно, если ребенок не назвал глагол.  
Важно:  
Если вы будете нажимать кнопки оценки – программа посчитает вам количество верных ответов, ответов, данных с подсказкой и неверных ответов в процентах. Если вы не хотите считать правильные и неправильные ответы – вы можете нажимать кнопки и . Также кнопку можно нажимать, если вы хотите повторно показать видео. Будьте внимательны – если вы оцените ответ второй раз, программа автоматически увеличит количество предложений в сессии. Если не учитывать этого, результаты в процентах будут ошибочными.

#### Уходите от подсказок. Важно:Заранее выберите видеопризы. Некоторые дети – любят поезда, а другие – нет. Кто-то в восторге от воды, а кто-то боится ее панически. Поэтому обязательно выберите видеопризы заранее. Если вы не сделаете, программа будет произвольно показывать все имеющиеся сюжеты.

### Уровень 3: Различение глагольных значений

Единственная опора, которая остается на этом уровне: пиктограмма на столе. Если ребенок самостоятельно называет действие, поднимая пиктограмму, мы считаем, что ответ правильный, и нажимаем Правильно.

Подготовка и ход работы такие же, как на уровнях 1,2.

После того как ребенок дает 100% правильных ответов, называя один глагол, переходите к изучению следующего глагола, действуя по той же технологии. После того как ребенок дает 100% правильных ответов на первый и второй глагол, продолжайте работу в двух направлениях.

1. Увеличивайте количество глаголов по технологии, которая приведена выше;
2. Учите ребенка дифференцировать значения глаголов между собой, перейдя на следующий уровень.

##### Различение глагольных значений

#### Выберите в фильтре два глагола, значение которых вы будете изучать. Выложите перед ребенком на стол две пиктограммы к изучаемым глаголам. Важно: Советуем вам избегать вопроса «Что делает?» в качестве подсказки, потому что высока вероятность, что ребенок просто повторит ваш вопрос. Вторая опасность – что он будет называть действие только в ответ на ваш вопрос. Если инструкция «Что делает?» уже активно используется вами, вы можете ввести ее на первых порах, нужно но как можно быстрее от нее отходить.

1. Включите ребенку живую картинку. Учтите, что он еще не выполнял задания на различение глагольных значений и может запутаться. Поэтому необходимо дать ему максимальное количество помощи: поднимите правильную пиктограмму и назовите ее. Для читающих детей начинайте работу с подписанными сюжетами, чтобы увеличить количество помощи.  
     
   Нажмите Неправильно, если ребенок не назвал глагол. Нажмите С подсказкой, если ребенок назвал глагол вместе с вами.
2. Включите следующую картинку (пролистав, если требуется, до второго глагола) и точно так же выберите пиктограмму и назовите ее самостоятельно. Нажмите Неправильно, если ребенок не назвал глагол. Нажмите С подсказкой, если ребенок назвал глагол вместе с вами.
3. Научите ребенка правильно подавать нужную карточку, по необходимости оказывая ему физическую помощь. Как можно быстрее уходите от физической подсказки. На первых порах называйте глагол самостоятельно, постепенно уменьшая подсказку. Постепенно переходите к более слабым подсказкам. На этом этапе наша цель – чтобы ребенок понял, что теперь от него требуется выбирать один из двух глаголов.  
     
   Как можно подсказать:
   * назвать слово;
   * назвать первый звук, с которого начинается глагол;
   * «синкопированный вдох», (для этого, указав на пиктограмму, нужно шумно взять воздух, как будто вы собираетесь что-то сказать)
   * выразительный взгляд, который намекнет ребенку, что вы чего-то от него ждете.
4. Сведите все подсказки на нет, уменьшая их. Помните, что к моменту различения глагольных значений ребенок должен хорошо знать название глагола. Если вы долго не можете уйти от подсказок и ребенок упорно делает ошибки – значит, вы недоучили каждое конкретное значение глагола, и вам стоит вернуться на уровень выше.  
     
   Не забывайте фиксировать результаты обучения – это поможет вам анализировать, на верном ли вы пути.
5. Увеличивайте количество глаголов, которые различаете. Начиная с 6 глаголов заменяйте маленькие пиктограммы на столе кубиком с пиктограммами.  
     
     
     
   Удобно вводить глаголы в последовательности, в которой они скомпонованы на кубиках. Тогда после того, как вы освоите различение первых 6 глаголов, вы сможете использовать не 6 отдельных карточек пиктограмм, а один кубик. Ребенок будет искать нужную пиктограмму, вращая кубик, и указывать на нужную по обычному принципу. Это упростит вашу подготовку к занятию.

#### Как дополнительно учить названия пиктограмм?

* + Играть в “мемори” с перевернутыми вверх рубашкой парами пиктограмм.
  + Листая с ребенком альбом для запоминания, в котором нарисованы все пиктограммы.

1. Начиная с 6 выученных пиктограмм, вводите вопрос: «Что делает?». Для этого играйте с кубиком. Пусть ребенок кинет кубик. Покажите на сторону, которая выпала, и спросите: «Что делает?»  
     
   Задавайте этот вопрос, листая альбом для запоминания.  
     
   Со временем начните задавать вопрос: «Что делает?», демонстрируя видеосюжеты.

## Завершение

Когда ребенок выполнит заданное вами в настройках количество заданий, на экране появится видеоприз. Поощрительное видео будет появляться в конце сессии при любом результате ребенка. Для вас это время – возможность записать его результат в протокол обучения.

Всего программа содержит около 20 вариантов видеопризов. Выбрать призы, которые будут демонстрироваться вы можете в настройках.

Важно:

Заранее выберите видеопризы. Некоторые дети – любят поезда, а другие – нет. Кто-то в восторге от воды, а кто-то боится ее панически. Поэтому обязательно выберите видеопризы заранее. Если вы не сделаете, программа будет произвольно показывать все имеющиеся сюжеты.

Важно:

Если вы не будете оценивать результат ребенка и будете просто листать видеофрагменты, пользуясь клавишами и , – видеоприз появляться не будет.



### Так работает пособие «Глаголики». Желаем вам приятного обучения!

Если вы хотите дальше расширять словарь глаголов и учить малыша составлять простые предложения – используйте серию «Живые фразы». Информация о серии – на нашем сайте.

* [Уровень 1](#44sinio)
* [Уровень 2](#2jxsxqh)
* [Уровень 3](#z337ya)

На уровне 1 максимальное количество подсказок: глаголы отображаются с пиктограммой и с подписью.

На уровне 2 отображаются глаголы с пиктограммой, но уже без подписи.

На уровне 3 отображаются глаголы без пиктограмм и без подписей. Единственная опора, которая должна остаться на этом уровне - это пиктограмма, которая лежит перед ребенком на столе.

Выбрать глаголы

бежит ест играет летит падает плывет прыгает пьет смеется спит танцует

[Сбросить фильтр](#gjdgxs)

Старт!

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

Правильно С подсказкой Неправильно

Поощрения

Выберите видеоролики-поощрения. Эти ролики будут показываться ребенку, по одному ролику в конце каждой сессии.

Аттракционы

Развевающийся флаг

Кометы

Огоньки на ёлке

Огоньки в парке

Старый автомобиль

Закат

Гонки

Горы

Мерцание

Мотоциклы

Ныряльщики

Причал

Прыжки в воду

Сад

Сияние

Трафик

Туман

Звездопад

Количество фраз в сессии

Укажите количество фраз, которое должно быть в сессии. (от 1 до 30)

Сохранить

#### ×

Результат

Правильно: С подсказкой: Неправильно:

Закрыть

© 2017 [ШКОЛА ИГРОВОЙ ЛОГОПЕДИИ](http://igrolog-school.ru). Все права защищены.