Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад «Улыбка»

Дидактическое пособие

**«Логокуб».**

Автор пособия: учитель-логопед Хоренко Е. Г.

**Павловск**

**2021**

**Дидактическое игровое пособие «ЛОГОКУБ»**

Игровое пособие «Логокуб» предназначено для работы с детьми старшего дошкольного возраста по речевому развитию.

**Цель игрового пособия:** развитие всех компонентов речевой системы:    лексико-грамматического строя речи, фонематического восприятия, звукопроизношения, слоговой структуры слова, связной речи, познавательных процессов, а также развитие зрительного восприятия, формы и цвета.

**Задачи:**

1. Активизировать, обогащать, расширять словарь детей.

2.  Уточнять  в речи детей обобщающие понятия по лексическим темам.

5. Упражнять детей в употреблении имен существительных в форме единственного и множественного числа, в именительном и родительном падежах.

6. Упражнять детей в выделении первого звука в слове, в делении слов на слоги.

7. Развивать предпосылки логического мышления, внимания, памяти, воображения, ориентировку в пространстве, мелкую моторику рук.

8. Развивать связную речь;

9. Создавать положительный эмоциональный настрой на совместную работу.

10. Способствовать созданию положительного эмоционального фона.

11. Формировать чувство взаимопомощи, инициативы.

**Описание**

Пособие представляет собой куб из шести граней, обклеенные разноцветными мягкими ковровыми покрытиями.

К каждой грани крепятся кусочки ворсистой части липучки. В нижней части куба на каждой грани располагаются планки-карманы по типу наборного полотна, куда вставляются тематические картинки.

На обратной стороне каждой предметной картинки приклеиваются оставшиеся части липучки, по с изображением предметов или карточки-схемы для выполнения заданий.

Пособие рекомендовано к использованию в образовательной деятельности. Игровая деятельность детей организуется с помощью дидактических игр.

**Ход игры**

В игре могут принимать участие, как взрослый, так и дети: от 1 до 5 человек.  Педагог дает задание в зависимости от лексической темы и

Ребенок при выполнении задания выбирает из планки-кармана или из коробки соответствующие предметные картинки по лексической теме, а затем прикрепляет их к граням куба. За правильно выполненное задание игроки получают фишки или смайлики. Несколько игр можно проводить по одной лексической теме.

**Дидактическая игра «Назови предметы и обобщи»**

***Цель:***  расширять, обогащать словарь детей и закреплять в речи обобщающие понятия.

***Ход игры:*** перед началом игры педагог размещает предметные картинки по лексической теме. Затем дает задание: назвать каждую картинку и расположить их на грани. После этого, просит ребенка назвать все картинки одним словом.

         В усложненном варианте, в игре могут участвовать сразу четыре ребенка по четырем лексическим темам, у каждого своя грань куба. Педагог предлагает каждому ребенку по очереди достать из планки-кармана предметные картинки, назвать их, прикрепить к своей грани куба, а затем обобщить.

Настольная дидактическая игра «» (на согласование существительных с числительными)

Игра предназначена как для совместной, так и для индивидуальной работы.

Возраст 5-7 лет.

Актуальность: Дети очень часто допускают грамматические ошибки при согласовании числительных с существительными. В процессе обучения согласованию числительных с существительными дети закрепляют навыки прямого счета, учатся соотносить цифру с определённым количеством предметов, развивают зрительную и слуховую память, пальчиковую моторику, внимание и мышление, овладевают различными речевыми умениями и навыками, что создает предпосылки к формированию навыков учебной деятельности.

Цель игры: упражнять в согласовании числительных с существительными, навыков счёта.

***Игра* *«Подбери признак»***

**Цель игры:** учить согласовывать прилагательные с существительными.

**Ход игры:** педагог называет слово и задаёт вопросы (какой? какая? какие? какое?), ребёнок отвечает.

***Игра*** ***«Назови ласково»***

**Цель игры:** учить детей образовывать слова при помощи уменьшительное- ласкательных суффиксов.

**Оборудование:** мяч

**Ход игры:** педагог  произносит фразу и бросает мяч ребенку. Предложите ребенку вернуть вам мяч и изменить фразу так, чтобы слова в ней звучали ласково.

**Дидактическая игра «Расскажи сказку»** предназначена для детей дошкольного возраста. Игра развивает речь, внимание, память и связную речь. Веселые, яркие картинки помогут в этом. Может использоваться для групповой и подгрупповой работы.

Цель: развивать умение детей восстанавливать сказку по картинкам - кадрам.

Задачи:

«Речевое развитие»

Формировать умение пересказывать знакомую сказку последовательно и выразительно.

Развивать связную речь.

Воспитывать любовь к русским народным сказкам.

**Дидактические игры по обучению детей составлять простые предложения.**

**«Придумай предложение»**

  Дидактическая задача: Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления, учить составлять предложение по заданному слову.

  Игровое правило. Передавать куб другому играющему можно только после того, как придумал предложение с названным ведущим словом.

 Ход игры. Дети и Воспитатель садятся в круг. Воспитатель объясняет правила игры:

  Так по очереди по кругу  куб переходит от одного играющего к другому. Если дети затрудняются при ответе, воспитатель помогает им.

**«Из слогов  - предложение»**

Цель: научить выделять первый слог из слова, составлять по первым слогам слова, а из них - предложения.

 Ход игры. Ребёнку даётся карточка-ребус, на которой зашифровано целое предложение. Каждое слово в данном предложении помещено на отдельной строчке. Ребёнок выделяет первые слоги каждой картинки, относящейся к одному слову, составляет из них слово и запоминает его. Затем на следующей строчке анализирует следующую группу картинок, составляет второе слово из первых слогов и так далее, пока не расшифрует все слова. Потом называет полученные слова по порядку, образуя предложение.

**Дидактическая игра «Найди место звука в слове»**

Задачи:

-Развивать фонематический слух.

-Учить определять **место звучания звука в слове***(в начале, в середине, в конце)*.

-Активизировать **словарный запас**.

на находятся картинки, в звучании которых есть данный **звук**. Надо определить **место** его звучания и разложить картинки в столбики под схематическим обозначением **слова**.

**Игра «Отхлопай слово»**

Задачи:

— закрепление понятия *«****слог****»*;

— закрепление умения делить **слова на слоги***(на слух, при помощи хлопков и т. д.)*;

— развитие умения определять количество **слогов в слове** и их последовательность,

Оказывается любое слово можно отхлопать. Например, слово кошка (хлопок на каждый слог). Мы его произносим по частям. Попробуйте сами отхлопать слово самолет (3 хлопка, т. к. 3 слога). Молодцы, у вас все получилось.

**«Прошагай словечко».**

Вы отхлопывали слова, а их можно и прошагать. Например, слово сани (сделать шаг на каждый слог). Сколько шагов сделали? Совершенно верно – 2 шага. Слово дом. Сколько шагов сделали? Как вы думаете, это короткое слово или длинное? Верно – короткое. Слово капуста. С правой ноги шагаем и проговариваем слово. Сколько шагов у вас получилось? (3 шага). Это длинное слово или короткое?