Дидактическое пособие

Игровой коврик «ШагоДумие»

**( слайд 1)** Речь как ведущее средство общения сопровождает все виды деятельности ребёнка. От качества речи, умения пользоваться ею в игре, во время совместной деятельности зависит успешность ребёнка, его принятие сверстниками.

Создание условий для работы над речевыми недостатками детей рассматривается как один из важных компонентов деятельности педагога. Одним из наиболее эффективных способов повторения с детьми является игра. Учитывая этот важный аспект, мы разработали и апробировали дидактическое пособие- игровой коврик «ШагоДумия».

**( слайд 2)**Игровой коврик «ШагоДумия» -это:

* Эффективный способ заинтересовать детей и не дать им скучать;
* Игры, которые помогут повысить интерес детей к речевой активности;
* Захватывающие игровые упражнения на сплочение детского коллектива.

Цель данного пособия: создание условий для всестороннего развития ребёнка, его игрового опыта, креативного мышления и готовности к дальнейшему обучению.

**( слайд 3) Методические рекомендации**:

Коврик представляет собой полотно, на котором есть карманы для дидактического материала.

Перед началом игры педагог раскладывает в карманы игрового поля картинки - задания. В каждом кармане - примерно 3-4 картинки.

Для обозначения каждого кармана разработана картинка- символ .

Игровой коврик может использоваться педагогами на индивидуальных занятиях, фронтальных занятиях, а также в самостоятельных играх детей.

Коврик удобен в использовании, так как:

-участвовать в игре могут 3-4 игрока

-его могут перемещать по группе сами дети;

-есть возможность замены учебного материала;

- можно использовать его в качестве образовательной и игровой мотивации;

-даёт возможность педагогу использовать сразу несколько дидактических игр;

-легко стирается и хранится.

Постепенно дидактический материал пополняется и усложняется .

**( слайд 4-5)Правила игры с игровым ковриком «ШагоДумия» вы можете увидеть на слайде.**

1. В игре могут участвовать 3-4 ребёнка.

2. Определить при помощи считалки, кто будет ходить первым.

3. Игроки бросают кубик по очереди и передвигаются вперёд на столько шагов, сколько очков выпало на кубике.

4. Если у ребенка на кубике выпал жёлтый квадрат, то он пропускает ход,

а если зеленый, ребенок ходит два раза.

5. Становясь на определенный квадрат на игровой дорожке, ребенок

вынимает из кармана задание. После того как задание выполнено,

игрок продолжает игру. Если задание не выполнено игрок стоит на

месте, пропускает ход. Вариант: Игрок может попросить помощи у ребят, если сам не может ответить на задание.

6.Побеждает тот, кто первым дойдет до финиша.

А сейчас, я хочу, познакомить вас, как работает данное пособие на практике.

С детьми подготовительной группы, во второй половине дня, я провела игру-занятие на закрепление темы: «Транспорт», с использованием игрового коврика «ШагоДумия». Карманы коврика заполнены картинками по данной теме. В игре приняло участие 3 ребенка. Считалкой определи последовательность игровых ходов детей. Первый игрок кидает кубик, делает нужно количество ходов и выполняет задание:

1. Упражнение «Бабушка - Загадушка» (**слайд 6)**

Цель: развивать логическое, наглядно- образное мышление, внимание, творческую речевую деятельность детей.

Ребёнок вынимает картинку из кармана, не показывая её другим участникам игры. Глядя на картинку, рассказывает о транспорте, при этом используя в описании признаки, действия и назначение предмета, не называя его.

1. Следующее упражнение: «Назови одним словом» **(слайд7)**

Цель: учить образовывать прилагательные, развивать устную речь, внимание, память.

Ребёнок вынимает из кармана картинку, на которой изображён транспорт ( мотоцикл, машина, велосипед) и выполняет задание. Например: если у мотоцикла два колеса, то он двухколёсный; если у машины 4 колеса, то …и т.д.

1. «Летит, плывёт, едет» **(слайд 8)**

Цель: развитие лексической стороны языка( расширение глагольного словаря). Ребёнок достаёт из кармашка картинку, рассматривает и называет её, а потом подбирает как можно больше слов, отвечающих на вопрос «Что делает?» Например: автобус «что делает?»- едет, перевозит, поворачивает и т.д.

1. Пальчиковая гимнастика по теме. **(слайд 9)**

Цель: развитие мелкой моторики, координации движений пальцев рук.

Ребёнок достаёт картинку, рассматривает предложенные упражнения для пальчиковой гимнастики и выполняет их.

1. Четвёртый лишний**(слайд 10)**

Цель: продолжать развивать у детей внимание, логическое мышление, связную речь, расширять словарный запас, закреплять знания о классификации предметов.

Ребёнок рассматривает 4 предметные картинки. На трёх из которых изображён транспорт одного вида, а на четвёртой- другого, а потом объясняет, какая картинка лишняя и почему

1. «Назови части**» (слайд 11)**

Цель: продолжать учить детей наряду с системой (целым) видеть подсистему(часть).

Ребёнок достаёт картинку, рассматривает, называет её, перечисляет все части, из которых состоит данный транспорт

1. «Профессия водителя» **(слайд 12)**

Цель: совершенствовать умение различать и называть профессии , обогащать словарный запас, развивать устную речь.

Ребёнок достаёт картинку с изображением транспорта и называет к нему правильную профессию. Например: самолёт- лётчик; корабль- капитан и т.д.

1. «Составь предложение» **(слайд 13)**

Цель: упражнять в практическом усвоении способов согласования слов в простом предложении.

Ребёнок достаёт картинку с изображением схемы предложения, с помощью опорных картинок игрок составляет предложение по теме транспорт.

1. «Сколько слогов в слове» **(слайд 14)**

Цель: закреплять умение делить слова на слоги, определять количество слогов в слове, совершенствовать артикуляционный аппарат детей.

Ребёнок достаёт из кармана картинку с изображением транспорта, рассматривает, называет её, делит слово на слоги.

10.В последний карман, на усмотрение педагога, можно положить тематические раскраски, наклейки, которые получат игроки по окончании игры.

**( слайд 15)**Использование игрового коврика «ШагоДумия» позволяет педагогу совершенствовать связную речь дошкольников , расширять и активизировать словарный запас детей в соответствии с возрастом, развивать речевое творчество, внимание, память, логическое мышление. И, конечно, главный результат использования игрового коврика «ШагоДумия» - гармонично и всесторонне развитый ребёнок, имеющий обширный игровой опыт, самостоятельный, креативный, общительный и готовый к дальнейшему обучению.