

Презентация дидактических игр по речевому развитию.

«Учите ребёнка каким-нибудь неизвестным ему пяти словам-
он будет долго и напрасно мучиться,
но свяжите двадцать таких слов с картинками,
и он усвоит на лету».
К. Д. Ушинский



(выступление зам.зав по ВМР
Бакановой О.В.)

Одним из показателей уровня культуры человека, мышления, интеллекта, является его речь. Совсем недавно я услышала притчу: «Я пытался достичь сердца ребенка словами, но они часто проходили мимо него не услышанными. Я пытался достичь его сердца книгами, он бросал на меня озадаченные взгляды. В

отчаянии я отвернулся от него. «Как я могу пройти к сердцу этого ребенка?» воскликнул я. Он прошептал мне на ухо: «Приди, поиграй со мной! »

Учиться играя! Чтобы маленькие дети овладели необходимыми движениями, речью, разнообразными умениями и навыками, их надо этому научить.

Для обучения детей и созданы дидактические игры. Главная их особенность состоит в том, что задание ребенку предлагается в игровой форме. Дети играют, не подозревая, что осваивают какие-то знания, овладевают навыками действий с определенными предметами, учатся культуре общения друг с другом. Любая дидактическая игра содержит познавательную и воспитательную игровые составляющие, игровые действия.

Дидактическая игра представляет собой многоплановое сложное педагогическое явление: это и игровой метод обучения дошкольников, и форма обучения, и самостоятельная игровая деятельность, и средство всестороннего воспитания личности ребенка.

В теории и практике дошкольного воспитания существует следующая классификация дидактических игр:

- а) с игрушками и предметами;
- б) словесные.
- в) настольно-печатные или игры с картинками.

Сегодня мы будем говорить об играх с картинками.

Презентация дидактических игр воспитателями.

Дидактическая игра «Сказочный калейдоскоп» (Китова Е.П.)



Представляет собой набор карточек с нарисованным пейзажем, и набор прищепок с героями сказок. Всего в наборе пять сказок.

Цель: Закрепить с детьми содержание знакомых сказок, развивать связную речь, внимание, мышление, память, мелкую моторику рук.

1 вариант игры: ребенку

предлагается взять любую из 5 карточек и помочь героям найти свою сказку, выбрав из большего количества прищепок с прикрепленными персонажами необходимые.

2 вариант игры: ребенку дается карточка с уже прикрепленными на нее прищепками, но неправильно и предлагается исправить перепутанную сказку.

Дидактическая игра «Угадай-ка». (Дудина Т.В.)



Представляет собой два круга разделенные на сектора. Путем вращения дети подбирают соответствующие картинки. В зависимости от тематики картинок ставятся задачи.

«Мамы и их детеныши» - упражнять в соотнесении взрослого животного и детеныша, в правильном образовании названия детеныша,

используя суффиксы –онок-, –ёнок-, -ата-, -ята-, -ок-.

«Кто где живет?» - закреплять умение различать домашних и диких животных, знать место обитания.

«Кто что ест?»- закреплять знания детей об образе жизни животных, об их питании.

«Цветные картинки» - закреплять знания цветов, умение соотносить предметы и цвет.

«На что похоже» -закреплять знание геометрических фигур, упражнять в употреблении слов «круглый», «квадратный», «треугольный»...

«Подбери цифре количество предметов» - формировать элементарные математические представления, упражнять соотносить цифру и количество предметов.

Дидактическая игра «Составь предложение» (Логинова О.Н.)

Игра представляет собой набор крышек с картинками и схемами предлогов.

Ребенок в зависимости от задания нанизывает на шнурок крышки, составляя



предложения.

Цель: научить детей правильно употреблять в речи предлоги с существительными, составлять предложения с предлогами по предметным картинкам и схемам предлогов.

В первом варианте ребенок составляет предложение по заданию педагога. Педагог акцентирует внимание детей на

использование предлога.

Во втором варианте ребенок самостоятельно сочиняет и составляет предложение.

Дидактическая игра «Подбери картинку» (Айрапетян Н.П.)

Игра представляет собой игровое поле, разделенное на четыре сектора и набор картинок. В центре место для обобщающей картинки.



Цель: расширять знания детей об окружающем мире, ориентироваться на обобщающее понятие.

Задачи:

Расширять словарь детей, учить классифицировать предметы по определенным признакам, называть обобщающие слова: «цветы», «транспорт», «овощи», «ягоды» и т.д.

Дидактическая игра для развития фонетико – фонематической стороны



речи **«Первый и последний звук в слове».**

(Михайлова М.С.)

Игра состоит из набора карточек с изображением предмета и набором карточек с изображением букв алфавита.

Цель: развитие умения выделять первый и последний звук в слове, опираясь на громкое проговаривание.

Игра предназначена для детей старшего дошкольного возраста. Проводится игра с 2-3 детьми, также можно проводить диагностику по звуковой культуре речи.

Дидактическая игра «Собери словечко» (Архипова И.Е.)



Цель игры создание условий для совершенствования составления и осознанного чтения слов.

Задача: способствовать развитию общих речевых навыков.

1 вариант. Ребенку предлагается карточка с набором первой или второй части слова. Ребенок читает часть слова на своей карточке и подбирает к слову недостающую часть, вставляя ее.

Если играет группа детей, то побеждает тот, кто правильно и быстрее всех подберет недостающую часть слова к картинке.



2 вариант. Картинка разбивается на несколько частей по числу букв слова на изображении. Кусочки вместе с буквами перемешиваются и необходимо снова собрать их в правильном порядке. В процессе игры буквы и само слово озвучиваются. Эта игра поможет

ребенку выучить буквы алфавита и научит составлять из букв слова.

Дидактическая игра «Волшебный цветок» (Щелкунова М.В.)



Представляет собой большой цветок из восьми лепестков на магнитной доске и коробочки с набором картинок для магнитной доски. Игра многофункциональная. В зависимости от задания ставится цель.

«Найди слово на заданный звук» - автоматизация и дифференциация гласных звуков.

«Продолжи сказку» - развитие

связной речи, внимания, мышления, памяти, моторики рук.

«Найди все фрукты» - активизация словаря по заданной теме, развитие мыслительной деятельности, внимания.

Дидактическая игра «Сложные слова» (Марутина И.П.)

Представляет собой набор карточек с тенями, к ним прилагаются карточки с

целостным изображением предмета и комплект разрезных картинок с таким же изображением.

Цель: учить находить заданные силуэты, составлять картинку с трех частей. Формировать навык образования существительных путем сложения двух основ слов. Учить определять и подбирать нужный глагол. Увеличить



словарный запас детей сложными словами. Развивать логическое мышление, слуховое и зрительное внимание, память. Воспитывать настойчивость в работе.

1 вариант игры: педагог предлагает детям к каждой тени отыскать соответствующую карточку с цветным изображением.

2 вариант игры: педагог выкладывает перед ребенком карточку с целостным изображением предмета и комплект разрезных картинок с таким же изображением. Педагог предлагает составить картинку из трех частей.

Дидактическая игра «Чудо-куб» (Коробкова Е.М.)



Игра представляет собой куб, изготовленный из картона, на каждой грани куба расположены прозрачные карманы, предназначенные для сменного речевого материала. Данный материал используется при выполнении артикуляционных упражнений, для развития у детей общей и тонкой

моторики, лексико-грамматического строя и связной речи. Он меняется педагогом по мере усвоения детьми различных тем.

Кубы используются как для профилактики речевых нарушений, так и для коррекции звукопроизношения в группах ДООУ. Обычно работа с ними ведется:

- на индивидуальных логопедических занятиях (учитель-логопед);
- на занятиях по развитию речи (воспитатель);
- индивидуально вне занятия (воспитатель);
- в самостоятельной деятельности детей.

Играя, дошкольники подбрасывают куб и выполняют то задание, которое выпало на грань куба.

Можно рекомендовать использование "Речевых кубов" и для работы с детьми массовых групп. Данное пособие можно использовать в работе с дошкольниками от трех до семи лет.

Оно многофункционально и дает им заряд положительных эмоций и удовольствие от процесса выполнения.

