

«Применение дидактических игр в коррекционно-развивающей работе с детьми, имеющими речевые нарушения» (игры с кубиками)

Цель:

-развитие речи, внимания, мышления, памяти,
воображения, эмоциональной сферы, мелкой моторики
рук.



Игровое пособие представляет собой серию кубиков разной величин, на гранях которых различные символы для дидактических упражнений. Игровое пособие многофункционально. Каждый кубик может быть использован как самостоятельно, так и в сочетании, по усмотрению педагога.



Примерные варианты игр с кубами

1. Игра «Настроение»
2. Игра «Артикуляционная гимнастика»
3. Игра «Фигуры»
4. Игра «Предлоги»
5. Игра «Малышок»
6. Игра «Приставочные глаголы»
7. Игра «Сосчитай-ка»
8. Игра «Читай-ка»
9. Игра «Всезнайка»
10. Игра «Времена года»
11. Игра «Умный рассказчик» (мнемотаблица)



Игра «Настроение» и «Артикуляционная гимнастика»

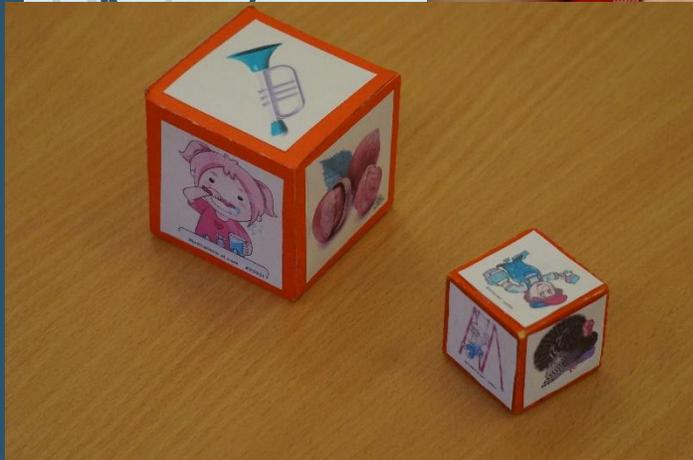
Цель:

- овладеть навыками управления эмоциональной сферой;
- тренировать общие способности несловесного воздействия друг на друга;
- развивать мимические и пантомимические способности детей;
- совершенствовать основные движения артикуляционного аппарата;
- формировать связную речь.

Оборудование: куб, на гранях которого предметные картинки

Вариант 1. «Сделай так». Передать эмоциональное состояние по схеме.

Вариант 2. «Язычок делает зарядку». Артикуляционная гимнастика в соответствии с изображением на кубе.



Игра «Фигуры»

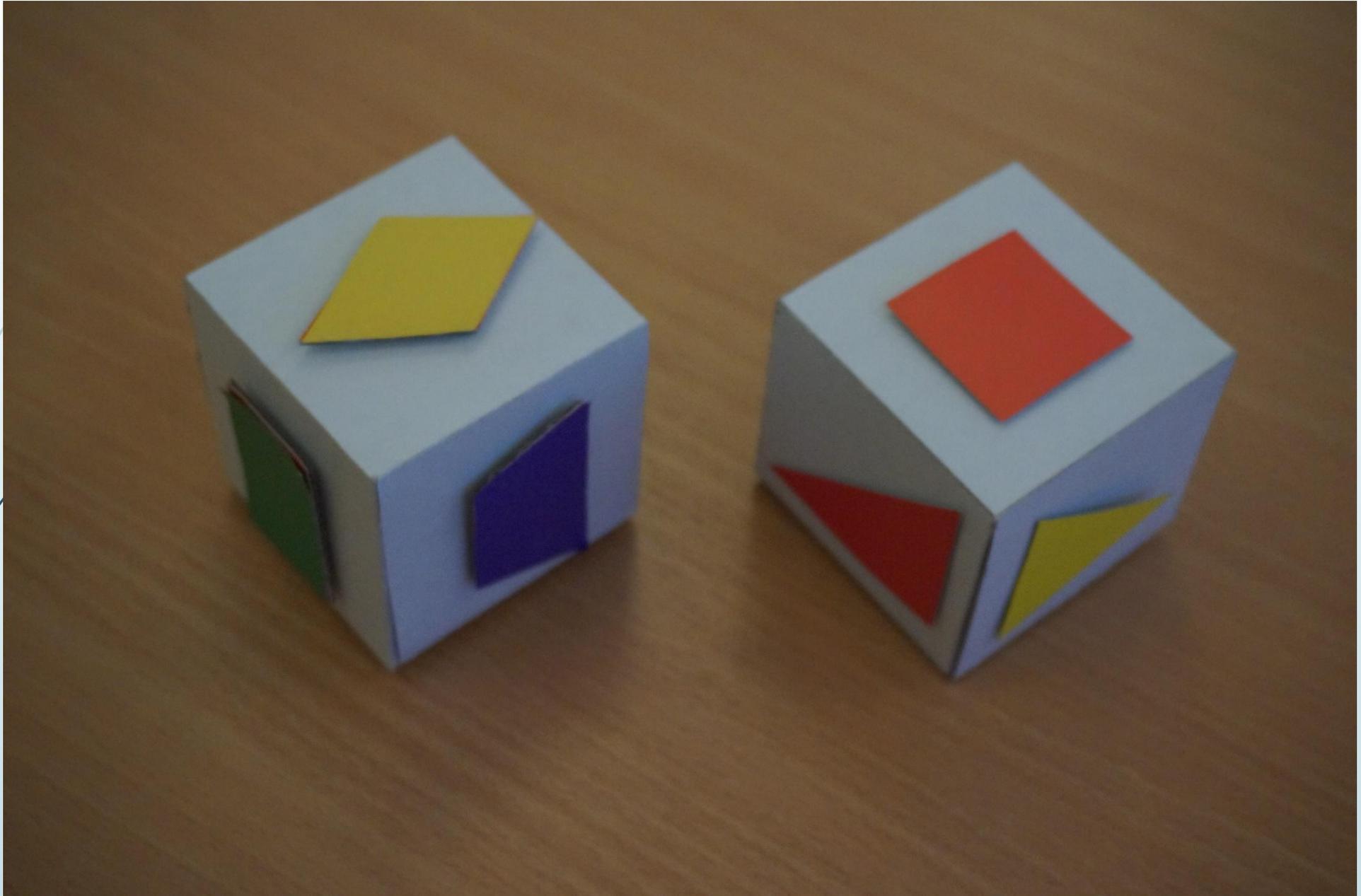
Цель:

- формировать знания о геометрических фигурах;
- закреплять знания основных цветов и их оттенков;
- учить соотносить предметы и объекты по цвету, форме, величине.

Оборудование: куб, на гранях которого изображены геометрические фигуры.

Вариант 1. *«На что похожа фигура».* Подобрать и назвать предметы, похожие на геометрическую фигуру на кубе.

Вариант 2. *«Узнай фигуру».* Определение геометрической фигуры на ощупь по зрительно-воспринимаемому образцу.



Игра «Предлоги»

Цель:

- учить детей правильно употреблять предлоги, выделять их в предложении, составлять с ними предложения.

Дети по очереди называют предлоги. По очереди или по желанию придумывают предложения с предлогом, который указан на грани куба.

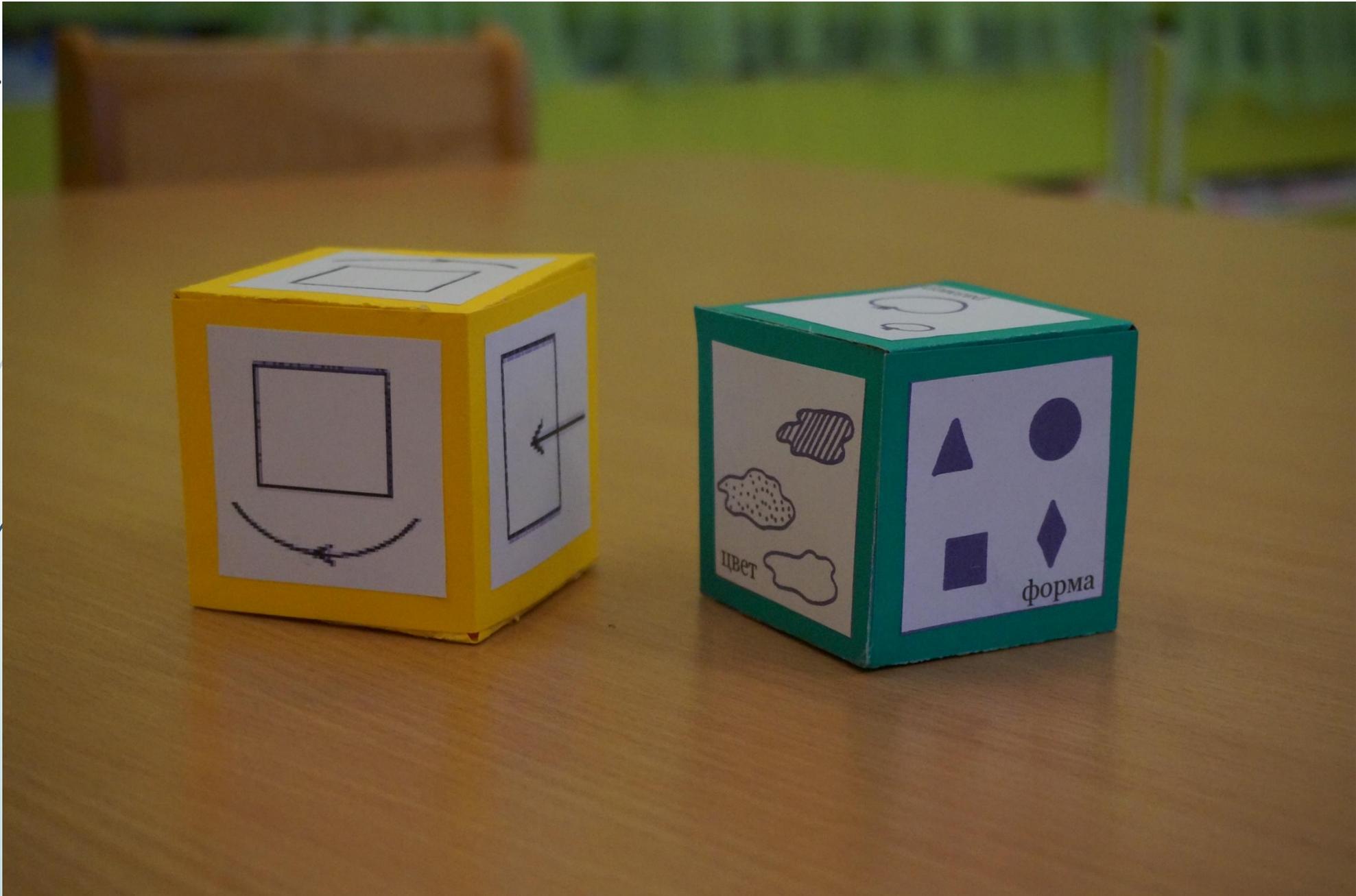


Игра «Приставочные глаголы»

Цель:

- учить различать по смыслу глаголы с общей корневой частью и разными приставками;
- подбирать при составлении словосочетаний нужный по смыслу приставочный глагол.

Вариант 1. «Подбери схему». Подобрать к предметной картинке правильное и точное действие (глагол) и показать схему на кубе к этому глаголу.



Игра «Сосчитай-ка»

Цель:

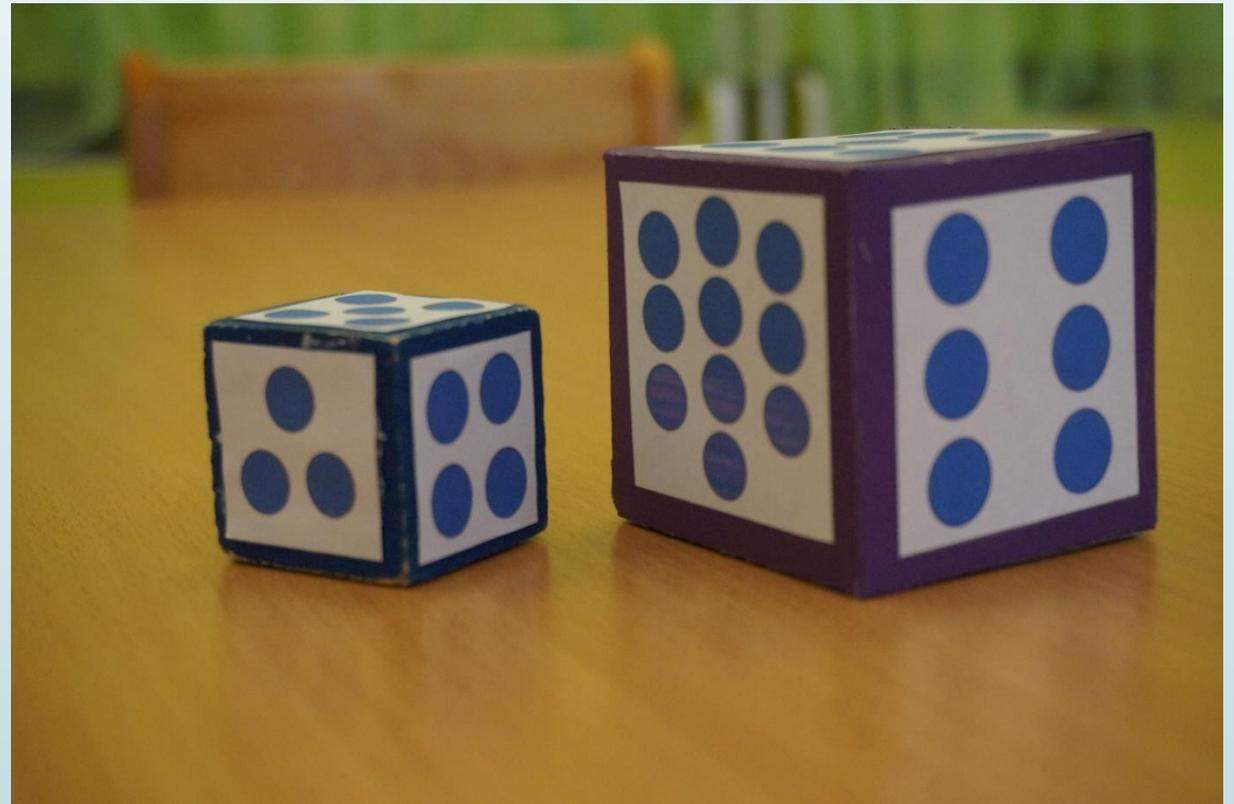
- развивать само регуляцию детей;
- воспитывать выдержку, коммуникативные способности, соподчинение общим правилам игры;
- формировать мыслительные процессы, выполняя задание определенное количество раз.

Ребенок бросает- ловит кубик и выполняет задание столько раз, сколько кружков на грани, обращенной к нему.

Вариант 1. Произнести автоматизированный звук, слог со звуком.

Вариант 2. Подобрать гласные либо согласные.

Вариант 3. Придумать слова с заданным звуком.



Игра «Читай-ка»

Вариант 1.

Цель:

- познакомить детей с графическим изображением букв.

Ход.

На грани кубика представлена печатная буква. Педагог выясняет у детей, на что похожа буква, читает стихотворение о ней, дети прорисовывают её в воздухе, выкладывают букву и палочек, нитей, проволоки, пуговиц.

Вариант 2.

Цель:

- формировать у детей первоначальный навык чтения открытых слогов;
- - подбирать слова на данный слог.

Ход.

Детям предлагается бросить кубики и прочитать образовавшийся слог.



Игра «Всезнайка»

Цель:

- организовать рациональное использование обучающего пространства за счёт мобильности куба-сменяемости материала в зависимости от решения поставленных задач

(лексика-грамматика, связная речь, зрительно-пространственная ориентировка, обучение грамоте);

Ход.

Педагог помещает в кармашки куба обучающие игровые картинки с тематикой изображения в зависимости от цели занятия. Ребенок должен определить, какая картинка лишняя, т.е. не соответствует лексического теме, или пространственному значению заданного предлога, или заданному времени года и т.д.



Игра «Времена года»

Цель:

- уточнить и расширить знания детей о временах года;
- учить описывать и устанавливать простейшие причинно- следственные связи, анализировать и делать выводы; формировать связную речь.

Вариант 1. На большом кубике ребенок выбирает время года и на гранях маленьких кубиков находит сюжетную картинку, соответствующую этому времени года;

Вариант 2. Ребенок подбрасывает куб и составляет описательный рассказ согласно выпавшему на грани куба времени года.



Игра «Умный рассказчик»

Цель:

- развивать связную речь, воображение, память;

Ход.

В соответствии с схемой на выбранной грани куба ребенок составляет описательный или сравнительный рассказ.

