

**Описание педагогического опыта по теме:  
«Дидактическая игра как аспект развития связной речи дошкольников»**

***Аннотация***

Представлена собственная педагогическая практика, которая продолжительное время используется в работе с детьми. Методическая разработка раскрывает функциональность использования дидактического пособия «Логопедический сундучок» при организации образовательного процесса с детьми дошкольного возраста в разных видах деятельности в соответствии с ФГОС дошкольного образования.

***Актуальность***

В настоящее время все больше и больше становится детей с нарушениями речи различной степени тяжести. Проводя ежегодное обследование дошкольников старших и подготовительных к школе групп, с уверенностью можно сказать, что большинство детей имеют нарушение звукопроизношения, фонематического слуха, пробелы в формировании лексико-грамматического строя речи. Впоследствии все это отразится на процессах чтения и письма во время школьного обучения. Поэтому, занимаясь с такими детьми необходимо использовать как можно больше технологий, проверенных временем, а также новые современные методы коррекции речевых нарушений.

Утверждение и введение в действие Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования влечет за собой необходимость поиска новых подходов к планированию и организации речевой работы с детьми. Для автоматизации и дифференциации произношения звуков мною было изготовлено дидактическое пособие «Логопедический сундучок». Данное пособие предназначено для работы с детьми ОНР старшего дошкольного возраста. Представленный материал может быть использовано учителем - логопедом на фронтальных, подгрупповых занятиях как его часть, так и при индивидуальной работе. Это пособие так же может быть использовано при организации свободной деятельности детей.

Прогнозируемый результат:

- автоматизация и дифференциация звуков;
- обогащение словарного запаса
- развитие познавательных процессов.

***Содержание пособия***

Данное пособие мобильное. Может использоваться как одним ребенком, так и подгруппой детей. Дидактическая игра состоит из 6 блоков - игр:

- 1) «Звуколет»;
- 2) «Один-много»
- 3) «Палитра художника»

- 4) «Пингвинчики»
- 5) «Планшетник»
- 6) «Умный телевизор»

**Цель:** автоматизация и дифференциация произношения звуков

**Задачи:**

- закреплять произношение изолированного звука;
- автоматизировать звуки в прямых и обратных слогах;
- развивать внимание, память, мышление;
- развивать мелкую моторику.
- формировать навык употребления предлогов;
- формировать грамматический строй речи, лексическую систему слов;

### 1 блок «Звуколёт»



**Ход игры:**

Ребенку предоставляется игровое поле. Прикрепляются облачка с гласными звуками, произносятся. На самолёт крепится символ звука, который отрабатывается. Затем самолёт передвигается к облачку, произнося звук и формируется слог.

**Оборудование:**

- Игровое поле.
- Облака с гласными (А, О, У, Ы, И, Э, Ю, Я, Е, Ё).
- Самолёт с отрабатываемыми звуками (Т, Д, Г, Гь, В, Вь, К, Кь, Ф, Фь, С, Сь, З, Зь, Ц, Ш, Ж, Щ, Ч, Л, Ль, Р, Рь).

### 2 блок «Один-много»



### *Ход игры*

Выкладывается игровое поле, ребенку предлагается собрать цветок из лепестков. Один цветок единственное число имен существительных, другой множественное число. Во время сбора цветка, ребенок четко проговаривает и называет изображение в лепестках.

### **Оборудование:**

- Игровое поле;
- Лепестки с картинным материалом (Карандаш - карандаши, машина - машины, шар - шары, дом - дома, кот - коты, самолёт - самолёты, слон - слоны, яблоко - яблоки, еж - ежи, мяч - мячи, стул - стулья, стол - столы, ведро - ведра, колесо - колёса, лист - листья, зонт - зонты, дерево - деревья).

### **3 блок «Палитра художника»**



### *Ход игры:*

Перед ребенком выкладывается игровое поле. На нем ребенку необходимо подобрать иллюстрации в соответствии со схемой предлога на палитре.

### **Оборудование:**

Игровое поле.

Иллюстрации.

Схемы предлогов.

#### 4 блок «Пингвинчики»



##### Ход игры

Выкладывается игровое поле, ребенку предлагается собрать шарики для пингвинчиков.

У первого пингвинчика шарики с единственным числом имен существительных, у второго и третьего пингвинчика шарики во множественном числе.

Во время игры ребенок четко проговаривает и называет изображение в шариках.

##### **Оборудование:**

- Игровое поле;
- Шарики с картинным материалом (зонт, мишка, тетрадь, яблоко, стол, мяч, ведро, чашка, карандаш, пенал, собака, окно, кошка, роза, груша, шар, мышь, арбуз, дом, рыба, гриб, слон, помидор, шкаф, санки, снежинка, роза, рот, язык, слива).

#### 5 блок «Планшетник»



##### Ход игры

Перед ребенком выкладывается поле, даётся иллюстрация, которую ребенок проговаривает. Прописывает название иллюстрации фломастером в клеточках. Далее ребенок составляет к написанному слову звуковую схему.

##### **Оборудование:**

- Игровое поле.
- Схемы для составления звукового анализа.
- Фломастеры.
- Картинный
- Иллюстрационный материал по А.К. Марковой.

### *6 блок «Умный телевизор»*



#### **Ход игры:**

Ребенку предоставляется игровое поле для игры, таблички для составления схемы, картинный материал. В «телевизоре» появляется картинка. Ребенок составляет по ней предложение, проговаривая его. Затем он берет таблички и составляет схему предложения, отвечая на вопросы: «Кто? Что? Что делает? Какой? Какая? Какие? Какое?». Предложения могут состоять как из одного, так и более слов. Постепенно усложняясь.

#### **Оборудование:**

- Игровое поле;
- Карточки для составления схемы;
- Картинный материал для составления предложений