

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Исетский детский сад «Ивушка»
Исетского муниципального района Тюменской области

Дидактическое пособие
«ВОЛШЕБНЫЙ КУБ»



Разработала:
учитель-логопед первой
квалификационной
категории
Клейман Наталья
Георгиевна

с. Исетское
2021 г.

Пояснительная записка

Подготовка к обучению в школе, всестороннее психическое и интеллектуальное развитие, является актуальной задачей воспитания и образования. Основная общеобразовательная программа дошкольной организации является основой решения данной задачи в рамках детского сада. Самым эффективным методом воспитательно-образовательной работы является игра. В процессе игры ребенок свободно выражает свои представления, мысли и чувства.

М. Монтессори сказала: «Ребенок – вот лучший воспитатель для себя самого. Темп развития каждого ребенка – индивидуален. Задача взрослого – не обучение как таковое, а следование правилу «помоги мне это сделать самостоятельно».

Как это сделать?

В наше время на полках магазинов можно найти большое разнообразие развивающих игр и игрушек для детей разного возраста. Родители и педагоги без труда могут выбрать тот материал, который соответствует возрасту, потребностям и интересам детей. Не смотря на это, есть простой способ изготовить развивающий куб своими руками.

Для преодоления неустойчивого внимания, плохой переключаемости с одного вида деятельности на другой, быстрой утомляемости, более эффективной коррекции речевого развития разработано дидактическое пособие «Волшебный куб».

Принципы использования пособия:

- доступность;
- безопасность;
- креативность.

Основные достоинства пособия - Волшебный Куб:

- доступность материала для восприятия дошкольниками,
- мобильность,
- возможность замены учебного материала,
- куб даёт педагогу возможность использовать в работе самые разные дидактические игры, направленные на формирование детского словаря, грамматического строя речи, связной речи, фонематического анализа, фонематических представлений, на развитие познавательных процессов, ориентировки в пространстве, а также на автоматизацию звуков.

«ВОЛШЕБНЫЙ КУБ» имеет форму куба с 6-ю гранями разного цвета и плоскостных изображений предметов, животных, растений и т. д. Изображения съемные, они прикрепляются к кубу с помощью липучек, прост

в изготовлении, многофункционален, занимает мало места. Каждую сторону можно использовать для создания различных сюжетов и проведения нескольких вариантов игр. При этом всегда остается возможность углублять, расширять, усложнять содержание игры, дополнять пособие новыми играми.

Насыщенность. Пособие соответствует возрастным особенностям детей 4 – 7 лет, обеспечивает игровую, познавательную, исследовательскую, творческую активность детей, дает возможность для самовыражения детей, их эмоционального благополучия.

Трансформируемость. Пособие предполагает возможность его изменения в зависимости от образовательной ситуации.

Полифункциональность обеспечивается за счет наличия съемных элементов, которые не обладают жестко закрепленным способом. Пособие возможно использовать в различных областях, в зависимости от поставленных задач, возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся.

Вариативность. Пособие «Волшебный куб» может использоваться в игровой деятельности, в НОД, в самостоятельной деятельности детей, в коррекционной работе.

Доступность. Оборудование находится в свободном доступе для детей.

Безопасность. Все элементы комплекта соответствуют требованиям по обеспечению надежности и безопасности их использования. Пособие изготовлено из безопасных материалов, поддается влажной уборке, не представляют угрозы для жизни и здоровья детей.

Дети с ОВЗ испытывают трудности при составлении рассказа и пересказа. Данное пособие помогает детям развивать связную речь, грамматически правильно строить предложения и составлять рассказы.

Упражнения с использованием пособия «Волшебный куб» предполагает *совместную деятельность ребенка и взрослого*, позволяя организовать работу таким образом, чтобы ребенок получил радость и удовольствие от выполнения заданий.

К пособию прилагается картотека игр. Задачи можно конкретизировать, менять в соответствии с возрастом и уровнем развития ребенка.

Данное пособие можно использовать:

- педагогом в совместной деятельности с детьми (при проведении непрерывной образовательной деятельности, во время индивидуальных занятий с детьми, при организации игровой деятельности,

для создания условий для самостоятельной деятельности, для использования в качестве сюрпризного момента);

- в самостоятельной детской деятельности (индивидуальной и подгрупповой);
- в работе с детьми с ОВЗ;
- в совместных мероприятиях с родителями и воспитанниками;
- родителями дома.

Примерные варианты игр с ВОЛШЕБНЫМ КУБОМ.

Ход игры. Ведущий (педагог) вставляет в прозрачные карманы на кубе карточки избранной игры.

1-й вариант. Ребёнок вращает (подкидывает) кубик в руках со словами:

1. Раз, два, три, четыре, пять
Будем кубик мы вращать!
2. Кручусь, верчусь
На бочок ложусь.

В зависимости от выпавшей грани куба, на которой остановилось вращение дети (ребёнок) выполняют задание.

2-й вариант. Дети передают куб по цепочке, произнося любое хорошо знакомое стихотворение, потешку, считалку, скороговорку. Ребёнок, на котором остановилось проговаривание выбирает сторону куба. Дети (ребёнок) выполняют задание.

3-й вариант. Водящий ребёнок (выбирается считалкой) идёт по кругу и проговаривает считалку, скороговорку, потешку и т.д. Тот на ком закончилось проговаривание, берёт куб, с закрытыми глазами вращает его, останавливаясь на любой грани куба. Задание выполняется индивидуально или со всеми детьми.

«Хлопни-топни»

Цель: Развитие восприятия и умения воспроизводить ритмические структуры, слоговую структуру слова. На гранях куба расположены схемы темпо-ритмических рисунков. Рисунки могут меняться.

Задание 1: прослушать серии ударов – громких и тихих, с короткими и длинными паузами: !!! - !; !! ___ !!; !_!!; !_!!_!!; !!!_!!! и т. д.

Педагог задаёт детям вопросы по оценке количественных и качественных характеристик ударов.

Задание 2. после прослушивания серий ударов надо воспроизвести услышанное (прохлопать или протопать).

Задание 3. самостоятельно по ритмическому рисунку воспроизвести серии ударов.

Игры, направленные на развитие фонематического слуха детей

1. **«Определи первый звук в слове».** Цель: формирование умения определять первый звук в слове.
2. **«Где находится звук в слове».** Цель: упражнение детей в определении звука в слове (в начале, середине, конце).
3. **«Подбери картинку» или «Хлопки».** Карточки с изображениями различных предметов, схемы слоговой структуры слов. Подобрать к выпавшей на кубике схеме подходящую картинку. Подобрать к выпавшей на кубике картинке подходящую схему. Цель: формирование умения делить слова на слоги.

«В «хлопки» играй – к схемам слова подбирай».

Игры, направленные на обогащение словаря и формирование грамматического строя речи

1. **«Назови одним словом».** Цель: закрепление в речи детей обобщающих понятий.
2. **«Подбери картинки к обобщающему слову».** Цель: закрепление в речи детей обобщающих понятий.
3. **«Подбери по цвету».** Цель: закрепление представлений о цвете и использования в речи детей качественных прилагательных.
4. **«Чего не стало?» или «Пряжки».** Цель: упражнение детей в образовании существительных в родительном падеже единственного числа, развитие памяти и внимания.
5. **«Посчитай-ка».** Цель: упражнение детей в согласовании существительных с числительными.
6. **«Один-много»** Цель: учить детей образовывать существительные множественного числа в именительном и родительном падежах.
Ход игры: ребенок бросает куб, после чего он должен назвать в единственном и множественном числах все предметы, которые изображены на выпавшей стороне куба. Например: выпала сторона с изображением птиц, ребенок называет: синица – синицы, много синиц; воробей – воробьи, много воробьев, голубь – голуби, много голубей.
7. **«Назови ласково» или «Большой – маленький».** Цель: учить детей образовывать существительные с уменьшительно-ласкательными суффиксами в единственном числе.

Ход игры: ребенок бросает куб, после чего он должен назвать ласково каждый предмет, изображенный на выпавшей стороне. Например: выпала сторона, на которой изображены дикие животные: волк – волчок, заяц – зайка, белка – белочка, медведь – мишутка, лиса – лисонька и т.д.

8. **«Слова – признаки», «Слова – действия».** Цель: обогащение словаря дошкольников, закрепление умения согласовывать слова в роде и числе. Содержание: ребенок должен подобрать к изображенному предмету как можно больше слов – действий или слов – признаков.

9. **«Жадина».** Цель: умение согласовывать местоимения «мой», «моя», «моё», «мои» с существительными и прилагательными

Игры, направленные на развитие связной речи

1. **«Составление предложений».** Цель: развитие связной речи, логического мышления.

- А) Девочки и мальчики,
Приготовьте пальчики.
Смело топайте вперед –
Вас игра «Ступеньки» ждёт.
- Б) Девочки и мальчики,
Приготовьте пальчики.
По ступенечкам шагайте-
Предложение составляйте.
- В) Нам пришла пора играть –
Предложения составлять.
- Г) По линейкам шагай –
Предложения составляй.

2. **«Назови предлог, придумай предложение».** Карточки со схематичными изображениями предлогов. Ребёнок, глядя на выпавшую схему, называет предлог и составляет с ним предложение.

Цель: Развитие пространственных представлений, активизирование использования в речи предлогов для обозначения пространственного положения предметов.

Игры и задания на формирование познавательных процессов

1. **«Что лишнее?».** Цель: развитие логического мышления, внимания, связной речи, закрепление знаний о классификации предметов.

2. **«Что изменилось?».** Цель: активизирование в речи детей предлогов.

3. **«Посмотри и запомни».** Цель: развивать память.

Ход игры: ребенок бросает куб, после чего он должен в течение некоторого времени посмотреть и запомнить те предметы, которые изображены на

выпавшей стороне. Затем взрослый убирает куб, ребенок должен вспомнить и назвать изображенные предметы.

Например: выпала сторона, на которой изображены домашние животные, ребенок смотрит и запоминает их, после чего – перечисляет все, что запомнил: кошка, лошадь, корова, баран и т.д.

Игры, направленные на автоматизацию звуков

1. *«Найди слово»*. Назови слова, выделяя заданный звук. Найди слова, в которых звук «С» находится в начале (в середине, в конце).
2. *«Один - много» или «Посчитай»*. (с заданным звуком)
3. *«Большой – маленький» или «Назови ласково»*.
4. *«Закончи предложение»*.

Количество вариантов данной игры неограниченно и зависит от фантазии педагога и его умения формулировать вопросы.

Кубик может быть главным атрибутом на занятии. С помощью кубика можно связать все части занятия. Поворачивая его, можно выполнять разные задания. Загадай-ка – отгадывание загадок, собирай - ка – обобщающие слова, исключай-ка - 4 лишний, шутил-ка - загадочные предметы.

Волшебный куб успешно апробирован мною на индивидуальных и подгрупповых занятиях с детьми от 4 до 7 лет.



