

Паспорт авторского дидактического пособия





№	Критерии	Описание
1	Название дидактического пособия	Лэпбук «Учимся красиво говорить»
2	Автор	Рощупкина Оксана Ивановна
3	Цель использования дидактического пособия	Преодоление речевого негативизма и развитие общения у ребенка, обогащение активного словаря. Развитие понимания речи и уточнение значения слов, работа над грамматическим строем и формирование связной речи.
4	Методическая ценность	Стимуляция лепета, лепетных слов у детей раннего возраста, развитие активного словаря и речи, общения, вызов положительного эмоционального отношения к игровой деятельности, развитие зрительных, слуховых дифференцировок, тактильных ощущений, формирование понимания речи, импрессивного и экспрессивного словаря
5	Возможности использования	При организации образовательной, совместной, самостоятельной детской деятельности. Также пособие может использоваться при проведении мастер-классов для родителей, при совместных играх с родителями в условиях семейного воспитания.
6	Область применения	Речевое развитие

Описание образовательной деятельности

с дидактическим пособием

Цель данного пособия: преодоление речевого негативизма и развитие общения у ребенка, обогащение активного словаря. Развитие понимания речи и уточнение значения слов, работа над грамматическим строем и формирование связной речи.

Данное пособие представляет собой лэпбук, в котором дидактические и речевые игры расположены на четырех страницах и двух боковых.

Возраст участников: от 1,5 до 3 лет.

Количество участников: от 1 до подгруппы детей. Пособие может быть использовано в коллективных играх (в том числе и с участием взрослого).

Место проведения: возможно использовать в группе и на игровых участках на улице.

Продолжительность образовательной деятельности с использованием пособия: Временное использование от 5 до 10 минут при организованной образовательной деятельности. Использование игрового пособия побуждает детей к речевой активности, творческой импровизации, оригинальному использованию уже полученного ранее социального опыта. Пособие органично на организованной образовательной деятельности по: развитию речи, ознакомлению с окружающим миром, математическому развитию, сенсорике, в театрализованной деятельности. Чаще всего предлагается поиграть с пособием детям, имеющим низкий уровень познавательно-речевого развития и недостаточно развитую мелкую моторику. Занятия и игры на картинках-карточках вызывают у детей положительный эмоциональный отклик, повышают активность; дети с радостью и большим интересом увлеченно, самостоятельно работают с фигурками-персонажами. В совместной деятельности учитель – логопед может использовать данное пособие в любом режимном моменте и на этапе адаптации детей. В самостоятельной деятельности ребенок проявляет инициативу, выбирает самостоятельно любимую игру и может продолжать игровую деятельность с лэпбуком неограниченное количество времени. Дети могут играть как с пособием, так и взять понравившуюся игру и перейти в удобное для них место.

Авторское многофункциональное пособие направлено на развитие динамики становления речезыкового механизма ребенка. Создает оптимальные условия для обогащения и накопления речевого опыта детей в ходе предметно-игровой деятельности через игры с дидактическим материалом.

Авторское пособие соответствует требованиям ФГОС к предметно - пространственной среде, т.к. является мобильным пособием, обеспечивает максимальную реализацию образовательного потенциала пространства, трансформируема, полифункциональным и легким в использовании для детей раннего возраста.

Авторское пособие может также выступать в качестве «помогатора» родителям при организации игровой деятельности в условиях семейного образования.

Страницы лэпбука распределены по направлениям: представляет собой несколько дидактических игр:

Развитие активного словаря:



Дидактическая игра «Чья тень»

Цель: закреплять знания о домашних и диких животных, развивать зрительное восприятие, внимание, логическое мышление, память, наблюдательность, умение находить заданные силуэты.



Ход игры: раздаются карточки с тенями животных или их силуэтами. Рассматриваем их. Ведущий показывает одну из карточек с изображением какого-то животного, дети называют его и находят нужный силуэт на карточке. Также ребенку предлагается назвать животное и с помощью взрослого рассказать и показать его повадки и сделать звукоподражательные звуки, как животное «говорит»

2 й вариант. Использовать карточки с силуэтами и тенью по типу игры "Найди пару". Можно использовать все карточки. Играть индивидуально и с подгруппой.

Дидактическая игра «Аквариум»



Цель: Познакомить с названиями предметов, уточнить их названия, развитие пассивного и активного словаря ребенка раннего возраста.

Ход игры: Взрослый по одному достает рыбку с изображенной картинкой и описывает ее: «Это синее ведро. Ведро бывает большое и маленькое. В ведро можно положить другие предметы». Ребенок помогает взрослому рассказывать о предмете.

Дидактическая игра «Большой - маленький»



Цель: учить детей сравнивать два предмета по величине, активизировать словарь детей, называть предметы большой, маленький.

Правила игры: правильно подбирать предметы по величине.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям выбирать картинки и называть их, сравнить по величине большой и маленький и располагать в дом или домик **2 й вариант.** Воспитатель называет один предмет, обозначает величину, дети находят самостоятельно заданный предмет, показывают и обозначают величину большой или маленький. Также

можно играть в игру "найди пару" предложить детям найти и разложить по парам все предметы.

Развитие фразовой и формирование связной речи:

Речевые игры

«Кто за кем тянул репку»

«Кто за кем пришел в теремок»

«От кого по очереди убежал колобок»

«Кто по очереди бил яйцо»

Работа над данными играми аналогична последующему описанию:



Цель данных игр : формирование и развитие связной речи.**Ход игры** Перед детьми лежат герои сказки. Педагог произносит слова:

Вот мы репку посадили

И водой ее полили

А потом ее потянем

И из репы кашу сварим

Будем от репки здоровые и крепкие.

Посадил дед репку, выросла репка большая-пребольшая, стал дед репку тянуть.

Тянет-потянет вытянуть не может. Кого позвал дед в помощь?

Бабка за дедку, дедка за репку вытянуть не могут. Кого позвала бабка в помощь?

Внучка за бабку, бабку за дедку, дедка за репку вытянуть не могут. Кого позвала внучка?

Жучка за внучку, внучка за бабку, бабка за дедку, дедка за репку вытянуть не могут. Кого позвала Жучка?

Кошка за Жучку, Жучка за внучку, внучка за бабушку, бабушка за дедушку, тянут потянут вытянуть не могут. Кого позвала кошка?

Мышка за кошку, кошка за Жучку, Жучка за внучку, внучка за бабушку, бабушка за дедушку дедушка за репку и вытянули репку.

По мере того, как ребёнок называет героя сказки выстраиваем цепочку действий.

2 й вариант. Если ребенок хорошо разговаривает, предлагаем рассказать сказку самостоятельно.

3 й вариант Перед детьми лежат фигурки героев сказки «Репка» (дети предварительно ознакомлены со сказкой) Учитель – логопед намеренно не правильно начинает сказку «Посадил дед морковку» Дети должны поправить педагога, правильно назвать героя, выбрать его из лежащих перед ним фигурок и составить цепочку действий.

4 й вариант Как усложнение, можно пересказать сказку, перепутав героев или события, а затем попросите детей восстановить все в правильном порядке.

Развитие зрительного восприятия:



Дидактическая игра «Повтори узор»



Цель: развивать концентрацию внимания, зрительное восприятие. Закрепить представление о цветах (красном, желтом, синем, зеленом), научить детей классифицировать предметы по цветам в процессе игровой деятельности. Активизировать активный словарный запас за счет слов: «желтый, синий, красный, зелёный».

Описание: Детям предлагается повторить узор, соответствующий карточке. Ребенок достаёт фишку, называет какого он цвета (если умеет говорить) и кладет фишку на соответствующий кружок.

2 й вариант. Ребенку предлагаются карточки, он должен положить соответствующие цвету фишки, чтобы заполнить картинку.

Дидактическая игра «Найди окошко к домику»



ДОМИК.

Цель: развивать концентрацию внимания, зрительное восприятие. Закрепить представление о цветах (красном, желтом, синем, зеленом), научить детей классифицировать предметы по цветам в процессе игровой деятельности. Активизировать активный словарный запас за счет слов: «желтый, синий, красный, зелёный».

Описание: Детям предлагается спрятать щенка в домик, закрыв окошком такого же цвета, как и

Дидактическая игра «Один - много»



Цель игры: обучение детей правильно образовывать в речи существительные единственного и множественного числа;

Ход игры: Учитель – логопед показывает картинку и называет существительное в единственном числе и предлагает ребенку найти соответствующую картинку с данным предметом во множественном числе.

2 вариант: ребенок самостоятельно берет картинки и подби-

раем ему пару во множественном или единственном числе.

Развитие мелкой моторики:



Дидактическая игра «Волшебные дорожки»



Цель: Развивать внимание, логику и мышление, учить проводить взаимосвязь между предметами, развивать сенсорное восприятие, и мелкую моторику

Ход игры: выложить перед ребенком картинку, где изображены пингвин и рыба. Рассказать ребенку, что любит пингвин и предложить его покормить, провести по линиям от пингвина до рыбы. Далее предложить по той же схеме накормить остальных

ЖИВОТНЫХ.

Дидактическая игра «Удивительные прищепки»



Цель: развитие мелкой моторики рук, формирование и развитие соответствующих заданию математических представлений (приятия цвета, формы, величины, количественных и пространственных отношений); развитие чувства ритма; развитие структурного мышления;

рование положительного настроения на совместную с взрослым работу

Ход игры: Дети сначала учатся только снимать прищепки, и лишь потом одевать. Для поддержания интереса можно использовать стишки, потешки.

1 вариант. Игра «Ёжик»

Ребята, отгадайте, кто это такой:

На спинке иголки,

Длинные, колкие.

А свернётся в клубок -

Ни головы, ни ног.

Дети: Это ёжик.

Правильно, это ёжик. Покажите, где у него глазки, носик, ушки? (Дети показывают). А вы видели когда-нибудь настоящего, живого ежика? (Да)

- Этот ёжик (показывает ежика без иголочек) похож на того, которого вы видели?

- Чем похож?

- Чем отличается? (у него нет иголочек).

- Давайте поможем нашему ежику найти игопочки.

(Учитель – логопед дает ребенку заготовку ежика. Дети прикрепляют к спинке ежика прищепки).

Педагог (поглаживая ежика по его новым иголкам): Ой! Какой ёжик стал колючий.

2 вариант Игра «Солнышко»

Учитель – логопед : А где же солнышко? Оно потеряло свои лучики. Какого цвета лучи у солнца?

Дети. Желтого.

Учитель – логопед: Правильно. Давайте поможем солнышку снова заиграть своими лучиками.

Солнышко, выгляни.

Красное, высвети

(Дети изображают солнце руками: скрещивают руки внизу, поднимают их вверх и через стороны опускают).

На холодную водицу,

На шелковую траву,

(Наклонившись, дети как бы поглаживают воду, травку).

На аленький цветочек,

(Дети выпрямляются, соединяют запястья рук вместе и округляют ладони).

На кругленький лужочек.

(Дети вытягивают руки вперед ладонями вверх и разводят их в стороны).

Далее педагог раздает детям, вырезанные из желтого картона заготовки солнца. Малыши выбирают из коробки желтые прищепки и «возвращают» солнцу лучи.

3 вариант Игра «Рыбка»

Педагог: Отгадайте загадку:

Плаваю под мостиком,

И виляю хвостиком.

Дети. Это рыбка.

Педагог: (показывает картинку с изображением рыбки): Правильно, это рыбка.

Посмотрите на картинку и покажите, где у рыбки глазки?

(Дети показывают глазки)

Воспитатель. А где у нее ротик?

(Дети показывают на рисунке ротик рыбки).

Воспитатель: А где у нее хвостик и плавники?

(Дети показывают хвостик и плавники).

Педагог: Ребята, а вы знаете, что рыбки плавают с помощью плавников и хвоста. Хвост, как руль, помогает им поворачивать вправо и влево.

А теперь давайте сами сделаем рыбок. Вот рыбка, у нее есть глаза, ротик. Её тело покрыто чешуей (маленькими блестящими пластинками). Вот только плыть она не может. Почему?

Дети: У нее нет плавников и хвоста.

педагог: Верно. Давайте поможем рыбке снова вернуться в море и плавать в воде. Возьмите прищепки и добавьте каждой рыбке плавники и хвостик.

Аналогичные игры проводятся с другими картинками

Дидактическая игра «Доведи Лунтика до бабушки с дедушкой»



Цель: Развивать внимание, логику и мышление, развивать сенсорное восприятие и мелкую моторику

Ход игры: Рассказать ребенку о том, что Лунтик заблудился и предложить ему помочь попасть к дедушке с бабушкой. Для этого нужно пальчиками обеих рук провести по дорожке.

Пособие удобно, в использовании т.к. все игры находятся в кармашках, что даёт возможность без труда достать их не вызывая трудностей.

После завершения своей игры воспитанник может продемонстрировать детям то, что у него получилось.

Мотивирование детей на образовательную деятельность с использованием пособия осуществляется легко т.к. оно красочно и интересно, чем привлекает внимание детей, ребенку предоставляется самостоятельный выбор понравившейся части пособия.

Содержимое дидактического пособия интересно детям и актуально для их возраста.