

Многофункциональное пособие:

«Волшебный круг»

Учитель-логопед:

Замогильная М.С.



Волшебный круг

*Раз, два три –
Друг, вокруг ты посмотри!*

*Четыре, пять –
Начинаю колдовать.*

*Шесть –
Чудеса на свете есть.*

*Семь –
И не страшно мне совсем.*

*Восемь, девять, десять –
Из-за тучки выплыл месяц,*

Осветил он всё вокруг –

Образуем дружбы круг.

*Будем петь и веселиться,
Танцевать, играть, резвиться*

И друг дружску обнимать,

И любить, и целовать.

Больше ссориться не будем

И поможем добрым людям

Побороть судьбы невзгоды

И нелётную погоду,

И тревогу, и беду.

Я на помощь к вам иду.

Люди, люди, шире круг,

Не жалейте добрых рук,

Излучайте ярче свет –

Мой Волшебный вам привет!

Цель:

Развитие коммуникативной компетентности детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет) через использование игровых образовательных ситуаций по направлениям развития и образования детей.

Задачи:

- 1. Расширять общий кругозор детей.**
- 2. Совершенствовать навыки сравнения и анализа.**
- 3. Развивать восприятие, память, внимание, мышление, речь.**
- 4. Развивать глазомер, мелкую моторику рук.**
- 5. Формировать и активизировать словарный запас детей по лексическим темам и в связной речи.**
- 6. Развивать коммуникативные навыки речевого общения.**
- 7. Воспитывать умение работать в коллективе сверстников.**

Аннотация:

**Многофункциональное дидактическое пособие
«Волшебный круг»**

**(для детей старшего дошкольного
возраста) привлекает внимание и вызывает
интерес детей.**

**Играя с пособием, дети развивают
речь, которая становится более правильной и
выразительной, совершенствуют лексико-
грамматический строй и связную речь,
математические представления.**

**Это пособие можно использовать во время:
совместной деятельности взрослого и детей, во
время режимных моментов, непосредственно-
образовательной деятельности,
самостоятельной деятельности детей.**

***Дидактическое пособие
делится на 4 сектора:***

- 1. Речевое развитие;**
- 2. Познавательное развитие;**
- 3. ФЭМП (формирование элементарных
математических представлений);**
- 4. Художественно-эстетическое развитие.**

Основные характеристики:

- Многофункционально;
 - Безопасно;
 - Практично;
 - Эстетично;
 - Компактно.



Сектор № 1

«Речевое развитие»

Игровое упражнение : «Один – много»

Цель: Учить детей согласовывать существительные в единственном и множественном числе.

Описание игры: Ребёнку предлагается картинка, на которой изображены один предмет и много таких же предметов. Ребёнок называет их (медведь-медведи, лиса-лисы).

Игровое упражнение : «Чей? Чья? Чьё?»

Цель: умение образовывать притяжательные прилагательные; отработать навык правильного употребления в речи падежных окончаний.

Описание игры: Ребенку задаётся вопрос "Чья? чей? чье? чьи?". Он должен ответить, кому принадлежат те или иные свойства. Для наглядности можно показывать ребенку картинки с изображением животных или предметов - Чьи это глазки?- беличьи. Чье это ушко?- беличье.

Игровое упражнение : «Опиши животное»

Цель: уточнять и расширять представления о жизни диких животных, учить описывать животных по характерным признакам, воспитывать заботливое отношение ко всему живому, развивать внимание.

Описание игры: дети делятся на 2 подгруппы. Одна подгруппа описывает животное, а другая - должна угадать, кто это.

Сектор № 2

«Познавательное развитие»

Игровое упражнение : «Чем питается»

Цель: закреплять знания детей о питании животных и птиц.

Описание игры: в центр стола кладется колесо-круг с нарисованной на нем едой. Детям раздаются прищепки с изображением того или иного животного (птицы).

Дети располагают прищепки согласно заданию педагога.

Игровое упражнение : «Кто где живет?»

Цель: закрепление формы предложного падежа существительных.

Описание игры: На доске картинки с дикими, домашними животными или птицами (*медведь, лиса, волк, белка, заяц*) На столе педагога картинки с их жилищами (*нора, берлога, логово, дупло, куст*). Дети ставят картинку с изображением жилища под картинку с соответствующим животным или птицей.

Игровое упражнение : «Четвертый лишний»

Цель: закрепление умения детей выделять общий признак в словах, развивать способность к обобщению.

Описание игры: педагог показывает детям картинку с изображением четырех разных предметов. Дети должны назвать лишнюю картинку и обосновать свою точку зрения.

Сектор № 3

«ФЭМП»

Игровое упражнение : «Сосчитай-ка»

Цель: закреплять навыки счета в пределах 10, соотносить число и количество предметов

Описание игры: предложите ребенку назвать цифру в кружочке, а затем найти столько же предметов.

Игровое упражнение : «Два-пять»

Цель: упражнять в согласовании числительных 2 и 5 с существительными.

Описание игры: карточки с 2-мя предметами раздаются детям, остальные находятся у педагога. Педагог показывает карточки по одной, предлагая детям найти у себя подходящую. Тот, у кого находится парная карточка, должен правильно назвать предметы в сочетании с количественными числительными на картинках. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся все карточки.

Игровое упражнение : **«Соотнеси цифру и предмет»**

Цель: закреплять счет в пределах 10; знание цифр, соотносить их с числом предметов.

Описание игры: игрок берет карточку с изображением одного или нескольких предметов (например 4 дерева), задача посчитать и соотнести цифру с количеством предметов (количество предметов на карточке должно соответствовать с цифрой).

Сектор № 4 **«Художественно-эстетическое развитие»**

Игровое упражнение : «Штриховка»

Цель: учить пользоваться карандашом, развитие зрительного восприятия, умение аккуратно заштриховывать в разных направлениях.

Описание игры: проводить линию строго заданной формы. Чтоб линии были параллельно друг другу. Не выходить за контур изображения.

Игровое упражнение : «Марблс»

Цель: развитие мелкой моторики, усидчивости, зрительного внимания, воображения, логического мышления

Описание игры: предлагается картинка-образец, как в мозаике, по которому необходимо собрать свою картинку

Игровое упражнение : «Соедини по точкам»

Цель: развитие графомоторики, тренировка навыков письма, умение держать карандаш или ручку.

Описание игры: соедини точки по порядку и раскрась картинку

