**Авторское игровое наглядно-дидактическое пособие «Логокуб» с использованием развивающих игр регионального компонента.**

**Автор пособия: Воронина Ирина Николаевна.**

**Пояснительная записка.**

Реализация регионального компонента является важнейшей составляющей содержания дошкольного образования. Региональный компонент отражает национальное и региональное своеобразие культуры, способствует формированию у ребенка чувства любви к Родине, воспитывает эмоционально-положительное отношение к тем местам, где он родился и живет; развивает умение видеть и понимать красоту окружающей жизни; желание узнать больше об особенностях природы и истории родного края.

В дошкольном возрасте большое значение для умственного развития, нравственного, патриотического и эстетического воспитания дошкольников отводится ведущему виду детской деятельности – игре.

Именно дидактическая   игра представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей дошкольного возраста, и формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребенка. Сущность дидактической игры заключается в том, что дети решают умственные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме, сами находят решения, преодолевая при этом определенные трудности. Ребенок воспринимает умственную задачу, как практическую, игровую, это повышает его умственную активность.

Дети играют дома, в детском саду, на улице, в гостях. Любое увлекательное занятие обозначается для детей словом «игра». Через игру ребенок познает окружающую его действительность, свой внутренний мир. В игре ребенок воссоздает модель окружающей его среды, обыгрывает различные ситуации, примеряя ту или иную роль. Стоит отметить, что игра, придуманная ребенком, не всегда в полной мере способствует его гармоничному развитию. Поэтому основной задачей взрослых - становится совместная игровая деятельность, позволяющая раскрыть потенциальные возможности малыша. Как ни странно, это звучит, но именно взрослые должны научить ребенка играть: увлечь, заинтересовать и развить в полной мере его интеллектуальный, эмоциональный и физический потенциал посредством создания игровых ситуаций. Таким образом, нам, педагогам, чтобы повысить интерес детей к занятиям, приходится подбирать и модифицировать игровые методы и приёмы.

Разработанный мной Логокуб с использованием развивающих   игр регионального компонента способствует формированию познавательной деятельности детей с нарушением речи. С помощью данного пособия дети получают возможность самостоятельно решать разнообразные мыслительные задачи: описывать предметы, сравнивать их признаки, устанавливать сходство и различие, обобщать, делать выводы, рассуждать. У дошкольника развивается способность к суждениям, умозаключениям, формируется умение применять свои знания в разных условиях, что немаловажно для детей с нарушением речи. При этом развивается самостоятельность мышления, находчивость, сообразительность, умение находить разные способы решения поставленной задачи.

Наш детский сад является муниципальной «пилотной» площадкой по внедрению инновационной технологии в формировании экологической культуры и мышления у дошкольников через реализацию природоохранного социально-образовательного проекта «Эколята-дошколята». Поэтому в своей работе я активно использую элементы технологий экологического образования. Представляемый Логокуб является одним из авторских дидактических пособий для логопедической коррекции, имеющим экологическую направленность.

**Цели пособия:**

1. Организация индивидуальной, подгрупповой работы по развитию речи детей с нарушением звукопроизношения.

2. Формирование познавательной активности у детей с использованием игр регионального компонента.

 **Задачи:**

1. Развивать навык словоизменения и словообразования.

1. Учить согласовывать существительные с количественными числительными в роде, числе, падеже.
2. Закрепить знания о домашних животных, животных Арктики, животных лесов Архангельской области.
3. Закрепить знания о временах года, явлениях природы.
4. Закрепить умения классифицировать садовые и лесные ягоды районов Севера.
5. Закрепить умение употреблять предлоги в связной речи.
6. Научить составлять простые распространённые предложения.

 8.  Развивать логическое мышление, внимание, связную речь, мелкую моторику рук;

 9. Воспитывать у детей эмоциональную отзывчивость, желание участвовать в речевом общение со взрослыми и самостоятельно;

 **Рекомендации по использованию.**

Пособие состоит из куба с шестью гранями и набор плоскостных изображений предметов (животных, растений, ягод и т.д.). Изображения – съёмные, они прикрепляются к кубу с помощью липучек. Задача ребёнка – прикрепить картинки к граням куба в соответствии с заданием.

Пособие может быть использовано для занятий с детьми 4 – 7 лет.

Основные достоинства пособия:

• куб удобен в использовании;

• участвовать в игре и в выполнении заданий может один ребёнок или несколько детей одновременно;

• куб можно переставлять, переносить;

• куб объёмен, но удобен для хранения.

**Первая грань куба «Дикие животные лесов Архангельской области»**

Цель:

1. Формирование у детей с нарушением речи представления о животных родного края.

2. Воспитание бережного отношения к живой природе.

Задачи:

1. Познакомить с наиболее распространенными животными Архангельской области, их характерными особенностями, внешним видом, образом жизни.

2. Познакомить с понятием «Красная Книга».

3. Научить анализировать, сравнивать, делать выводы, исходя из полученных наблюдений, знаний о живой природе.

4. Воспитывать любовь, бережное, внимательное отношение к животному миру.

5. Развивать познавательный интерес, любознательность к природе родного края.

**Варианты игр:**

*Дидактическая игра «Кто лишний в лесу?»*

Дидактическая задача: определить животное, которое не является обитателем леса.

Описание игры:

На кубе изображена лесная опушка. Ребенку необходимо определить животное, которое не живет в лесу. Это, например, жираф.

Логопед предлагает назвать животных, которые живут на лесной опушке. Дети по очереди высказываются полным предложением: «На опушке я вижу волка». Логопед вводит обобщающее слово «лесные животные». Педагог отмечает, что в игре присутствует ошибка художника – одно из животных является лишним. Детям предлагается определить это животное. Логопед с детьми вспоминают, где живет жираф. В старшем дошкольном возрасте можно обсудить, почему жираф не смог бы жить в северном лесу, устанавливая взаимосвязи между внешними особенностями животного и средой его обитания.

*Дидактическая игра «Большие и маленькие».*

Дидактическая задача: расставить животных по росту от большего к меньшему.

Описание игры:

Ребенку необходимо расставить животных по росту от самого большого к самому маленькому. В результате все животные должны быть выстроены в ряд от большего к меньшему.

Одним из заданий может стать упражнение на закрепление навыка порядкового счета: «Первый – медведь, он самый большой (крупный), второй – волк он поменьше и т.д.» Можно попросить детей выделить из общей группы хищников, обобщить представления о них, определить, есть ли зависимость между размером животного и его питанием (например, ёж, несмотря на свои маленькие размеры, является хищником) и т.д.

*Дидактическая игра «Кто где живёт?»*

Дидактическая задача: найти и назвать жилища животных леса.

Описание игры:

Ребёнку необходимо отыскать жилища лесных животных: медведя, ёжа, лисы, белки, волка, лося, совы и назвать их (берлога, опавшие листья, нора, дупло, логово). Детям по очереди предлагается найти жилище, назвать его. Логопед обобщает представления детей о жилищах обитателей леса.

*Дидактическая игра «Чей хвост?»*

Дидактическая задача: научиться использовать в речи притяжательные прилагательные.

Описание игры:

Дети рассматривают животных, ищут хвосты, сравнивают с другими и при этом закрепляют употребление притяжательных прилагательных, отвечающие на вопросы чей? чья? чье? чьи? - лисий, волчий, медвежий и т. д.

*Дидактическая игра «Умные предлоги».*

Задача: активизировать в речи предлоги у детей с нарушением речи.

Описание игры:

Педагог «прячет» животное на лесной поляне, а ребёнок полным предложение должен ответить, где спряталось животное. Например, заяц спрятался *в* кустах. Лось спрятался *за* деревом. Ёжик свернулся клубком *на* пеньке и др.

**Вторая грань куба «Животные Арктики»**

Цель:

Уточнение и расширение знаний детей о животных крайнего Севера, их среде обитания.

Задачи:

1. Закрепить представление о внешнем виде, повадках, питании, детенышах животных Севера.

2. Познакомить с явлением природы крайнего Севера – северным сиянием.

3. Активизировать в речи детей прилагательные и глаголы;

4. Обогащать словарный запас детей; учить рассказывать с опорой на схему; развивать речь детей;

5. Познакомить с животными, занесёнными в Красную книгу.

6. Воспитывать у детей интерес к жизни животных Арктики.

Предварительная работа: педагог демонстрирует детям мультимедийную презентацию, с помощью которой происходит знакомство с животными Арктики, их средой обитания, знакомятся с уникальным явлением северной природы – северным сиянием.

**Варианты игр:**

*Дидактическая игра «Найди лишнее животное»*

По аналогии с игрой «Кто лишний в лесу»

*Дидактическая игра «Детёныши потерялись»*

Дидактическая задача*:* учить**детей различать взрослых животных их детёнышей**, развивать мышление, речь, словарный запас ребёнка.

Описание игры:

Детям предлагается найти маму для каждого животного и правильно его назвать.

**Третья грань куба «Четыре времени года»**

**Цель:**

Формирование представлений у детей о временах года, о цикличности природных явлений, развитие познавательного интереса.

**Задачи:**

1. Закрепить знания детей о последовательности времён года.

2. Побуждать детей к составлению рассказа о временах года; формировать у детей эстетическое отношение к природе, умению погружаться в мир природы, её образов, цветов; учить рассказывать связно, полно, четко выстраивать композицию рассказа.

**Варианты игр:**

*Дидактическая игра «Узнай по описанию»*

Дидактическая задача: формировать знания о характерных признаках каждого времени года

Описание игры:

Логопед описывает время года (по приметам, используя загадки, отрывки из художественных произведений), дети – отгадывают.

*Дидактическая игра «Что не так?»*

Дидактическая задача:

1. Продолжать развивать связную монологическую речь, обогащать и закреплять активный словарь детей;

2. Развивать произвольное внимание, логическое мышление,

Описание игры:

Для рассматривания детям предлагаются сюжетные картинки. Необходимо найти явления природы, которые не присущи данному времени года, объяснить, в чем они заключаются, аргументировать свое мнение.

*Дидактическая игра «Посчитай, дружок»*

Дидактическая задача: научить правильно согласовывать в речи числительные с существительными.

Описание игры:

Детям предлагается пересчитать количество изображенных на грани куба предметов (снежинок, яблок, цветков, листьев).

**Четвертая грань куба «Чудо-ягоды»**

**Цель**:

1. Познакомить детей с тем, какие ягоды растут в северном крае, в чем их уникальность и польза.

2. Знакомство детей со словами: лукошко, корзинка,туесок.

**Варианты игр:**

*Дидактическая игра «Назови варенье»*

Дидактическая задача: учить детей образовывать прилагательные от основ существительных.

Описание игры: Предлагаю детям помочь маме приготовить варенье, сок из имеющихся ягод. Дети по-очереди «кладут» ягоду в корзину и проговаривают «Мама приготовит из земляники – земляничное варенье» и др.

*Дидактическая игра «Посчитаем ягоды»*

Дидактическая задача: учить согласовать существительные с числительными.

Описание игры:

 Посмотрите, сколько ягод мы собрали? Давайте посчитаем. Дети пересчитывают ягоды. Педагог обращает внимание на словоизменение существительного на числах 1, 2, 5.

- Одна земляника, две земляники, три…, четыре…, пять земляник, шесть…, семь…, восемь земляник. Всего восемь ягод земляники и т.д.

*Дидактическая игра «Положи садовые ягоды в корзинку, а лесные – в лукошко».*

Дидактическая задача: учить дифференцировать садовые и лесные ягоды.

Описание игры: Ребята, давайте вспомним какие ягоды растут в саду? Какие в лесу? Ваша задача разложить ягоды. Садовые – в корзину, лесные – в лукошко.

*Дидактическая игра «Умные предлоги»*

Дидактическая задача: закрепить в связной речи употребление предлогов *в, из*.

Описание игры:

Логопед предлагает «наполнить лукошко ягодами», проговаривая «Я положил(а) крыжовник *в* лукошко». Затем предлагается «вынуть ягоды из лукошка» и проговаривать «Я достал(а) клюкву из корзины» и др.

**Пятая грань куба «Раскрась козулю»**

**Цель**:

Знакомство детей с одним из видов традиционного народного промысла, распространенного на Севере России, с историей его возникновения, с традициями и особенностями.

Задачи:

1. Развивать мелкую моторику рук.
2. Развивать творческое воображение.

**Предыстория.** Родиной козуль является Архангельск. У них есть свой особый старинный рецепт приготовления. У древних поморов эти прянички считались обрядовыми. Пекли их всего лишь один раз в году – во время святок. Для этого события собирались все члены семьи, а тесто месить помогали мужчины. Женщины же вырезали пряники, пекли их, лепили, а детвора помогала украшать. Козули архангельские выпекали чаще всего в виде фигур животных, ведь жили северные народы только за счет скотоводства и промыслов. Приготовление таких пряничков сулило удачную охоту и приплод в новом году. Вообще считалось, что такая фигурка защищает дом от всех злых духов. Потому их не кушали сразу и не выкидывали, а хранили долгое время. В каждой семье были свои рецепты приготовления, которые держали в строжайшей тайне и передавали из поколения в поколение только своим родственникам.

Архангельские пряники-козули разукрашивали цветной сладкой глазурью. В основном использовали два цвета: белый и розовый. Белый символизировал снег, а розовый – северное сияние. Сам же пряник был коричневым – это цвет дерева и земли. Существовали определенные традиции по вырезанию этих изделий. Например, фигурки животных должны смотреть только в левую сторону, а люди – в фас.

**Варианты игр:**

*Дидактическая игра «Раскрась козулю».*

Дидактическая задача: развивать мелкую моторику рук, воображение.

Описание игры:

Ребёнку предлагается макет козули и набор бусин, ленточек, пуговок и других декоративных мелких предметов для украшения своего «пряника».

**Шестая грань куба «Накорми животных»**

**Цель:**

Закрепить представления детей о пище животных, активизация речевой деятельности, развитие мелкой моторики.

Задачи:

1. Развивать логическое мышление.
2. Развивать мелкую моторику.

3. Обогатить словарный запас по теме «Домашние животные», «Дикие животные»;

4. Продолжать формировать грамматический строй речи (употребление существительных в форме дательного, винительного и творительного падежа единственного числа);

**Варианты игр:**

*Дидактическая игра «Выбери для каждого животного его любимое лакомство».*

Дидактическая задача: активизировать словарь по теме: «Что едят животные?»

Описание игры: на грани куба изображены картинки с животными. Детям предлагается вспомнить, кто чем питается и накормить животных.

При этом, важно обращать внимание ребенка на изменения в окончаниях слов. Кошке – рыба, рыбу – кошке и т. д. Например, «Я дам кошке – рыбу» и др.

*Дидактическая игра «Найди ошибку»*

Дидактическая задача: развивать логическое мышление.

Описание игры: Для закрепления знаний можно использовать прием исправления ошибок, когда намеренно создается ошибочная ситуация, которую ребенок должен исправить. Например, правильно ли лежат лакомства для животных?

*Загадки.*

Ребенок отгадывает загадку, затем угощает лакомством этого животного. Например,

– Длинное ухо, Комочек пуха,
Прыгает ловко, Любит морковку. (Заяц)

-Мохнатенькая, Усатенькая,
Молочко пьёт, Песенки поёт,
Мягкие лапки, А в лапках царапки. (Кошка)

– Шустрый серенький зверек
кусочек сыра в норку поволок. (Мышка)

– Гав да гав, нельзя понять –
Что же хочет он сказать?!
Может, хочет отвязаться?
По дорожке пробежаться?
Сторожит надежно двор –
Не пройдет чужой иль вор!
Прячет косточку – заначку,
Что за зверь такой? (Собачка) и др.