

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад №8»

---

ПАСПОРТ  
дидактического пособия  
«Прятки»

---

Выполнила:  
Учитель-логопед  
Рошко Марина Михайловна



Ростов, 2020 г.

<b>Цель дидактического пособия</b>	Развитие речи детей. Автоматизация заданного звука.																	
<b>Задачи дидактического пособия</b>	<p><i>Коррекционно-образовательные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Автоматизировать в речи детей заданный звук в словах, словосочетаниях и предложениях.</li> </ul> <p><i>Коррекционно-развивающие:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Обогащать сенсорный опыт детей;</li> <li>➤ Расширять словарный запас;</li> <li>➤ Развивать грамматический строй и связную речь детей;</li> <li>➤ Развивать мелкую моторику.</li> </ul> <p><i>Коррекционно-воспитательные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Стимулировать процесс речевой активности детей.</li> <li>➤ Формировать навык самоконтроля за собственной речью.</li> </ul>																	
<b>Образовательные области</b>	Социально-коммуникативное Развитие		Познавательное Развитие		Речевое развитие		Художественно-эстетическое развитие			Физическое развитие								
	✓				✓													
<b>Реализуемые виды деятельности</b>	Коммуникативная		Познавательно-исследовательская		Изобразительная		Игровая		Музыкальная		Двигательная активность		Восприятие художественной литературы		Конструирование из различных материалов		Трудовая	
<b>Возраст детей</b>	2-3		3-4		4-5		5-6		6-7									
							✓		✓						✓		✓	

## Описание пособия

Конструкция дидактического пособия «Прятки» состоит из следующих элементов:

- Короб из фанеры размером А4, в который необходимо вставлять карточки (игровые поля). С лицевой стороны располагаются 12 круглых отверстий, диаметром 47 мм.
- 12 деревянных крышечек с ручкой, диаметром 54 мм.
- 15 сменных игровых полей. Они представляют собой ламинированные листы А4, на которых изображены предметные картинки на каждую группу звуков в начале, середине и конце слова: свистящие, шипящие и сонорные.



## Варианты использования пособия «Прятки»

### *Дидактическая игра «Открывай и называй»*

**Цель:** автоматизация заданного звука в начале, середине или конце слова.

**Правила игры:** предложите ребенку узнать, какие картинки спрятались под крышечками. Необходимо открыть крышку и правильно назвать картинку. Играем, пока не кончатся закрытые картинки.

**Второй вариант игры:** предложите ребенку спрятать все картинки. Необходимо правильно назвать картинку и закрыть её крышкой. Игра продолжается до тех пор, пока не спрячутся все картинки.

### *Дидактическая игра «Жадина»*

**Цель:** автоматизация заданного звука в словосочетании, согласование существительного с притяжательными местоимениями «мой, моя, мое, мои».

**Правила игры:** предложите ребенку поиграть в жадину. Необходимо закрывать все картинки и говорить, что они «мои». (Например: мой шар, мои шахматы, мой шампунь, моя шина и т.д.). Игра продолжается, пока жадина «не соберет» все картинки.

### *Дидактическая игра «Посчитай-ка»*

**Цель:** автоматизация заданного звука в словосочетании, согласование существительного с числительными от 1 до 5.

**Правила игры:** необходимо закрывать сосчитать каждую картинку от 1 до 5 и закрыть ее крышкой. Игра продолжается, пока не закроются все картинки.

### *Дидактическая игра «В гостях у гнома»*

**Цель:** автоматизация заданного звука, образование уменьшительно-ласкательной формы существительного.

**Правила игры:** предложить ребенку сходить в гости к гному, а для этого все слова нужно назвать ласково. Необходимо открывать крышку и образовывать уменьшительно-ласкательную форму слова и так продолжать, пока не откроются все картинки.

### *Дидактическая игра «Какой? Какая? Какое? Какие?»*

**Цель:** автоматизация заданного звука в словосочетании, согласование прилагательного с существительным.

**Правила игры:** необходимо открыть крышку и назвать картинку, которая спряталась под ней, а потом ребенку предлагается придумать, как можно больше «слов-признаков» к «слову-предмету». Игра продолжается, пока не откроются все картинки.

*Дидактическая игра «Открывай – предложение называй»*

**Цель:** автоматизация заданного звука в предложении, развитие грамматического строя и связной речи.

**Правила игры:** необходимо оторвать крышку и придумать предложения с автоматизируемым звуком. Игра продолжается, пока не откроются все картинки.