**Дидактические игры, как средство развития познавательного интереса у детей с тяжелыми нарушениями речи**

учитель-логопед

г. Нижневартовска

Мещененкова Ирина Николаевна

Главная особенность организации образовательной деятельности на занятии - это повышение статуса игры, как основного вида деятельности детей дошкольного возраста, включение в процесс эффективных форм работы с детьми. Включение в ход образовательной деятельности разнообразного дидактического материала делает процесс обучения и коррекции интересным и занимательным, создает у ребенка бодрое, рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала.

Таким образом, вашему вниманию представлены авторские дидактические игры с дисками.

**Игра «Жадина»**

**Задачи:** развивать умения определять род существительных, развивать навыки согласования местоимений с существительными в роде и числе. Активизировать словарный запас по лексическим темам.

**Методические указания**

- Представь, что ты «жадина», и все эти предметы твои. Назови их, подставляя слова: мой, моя, мои, мое.

**Действия и ответы детей**

Ребенок крутит диск с картинками той или иной лексической темы, называет предмет и подставляет символ местоимения (мой моя, мои), крутя диск с левой стороны.



рисунок 1 рисунок 2

**Игра «Волшебники»**

**Задачи:** упражнять в согласовании количественных числительных с существительными, количественных числительных с прилагательными и существительными. Активизировать словарный запас по лексическим темам.

**Методические указания**

- У меня есть волшебная палочка. Если ей взмахнуть, то один предмет превращается в несколько предметов. Крути диск справой стороны и называй картинку. Теперь крути диск с левой стороны и подставляй число к этому слову. Назови, сколько стало предметов?

**Действия и ответы детей**

Ребенок крутит диск с картинками той или иной лексической темы, называет предмет и подставляет цифру, крутя диск с левой стороны.

- Пять берез, четыре розы, шесть дубовых листьев и т.д.

**2 вариант игры**

Педагог выбирает нужную цифру (число) с которым необходимо отработать материал. Например, найди и поставь по центру цифру два. Или, сегодня в нашем магазине можно покупать только по два предмета, найди цифру два.



Рисунок 3