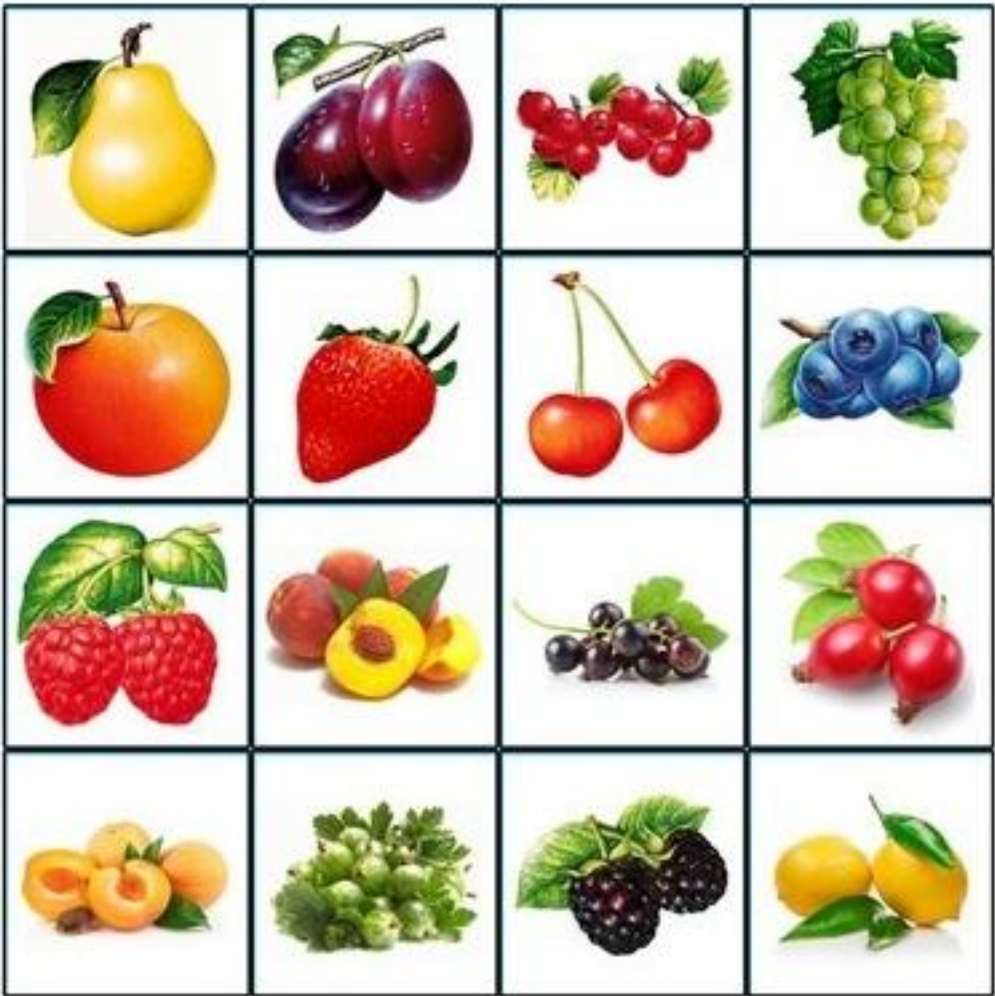
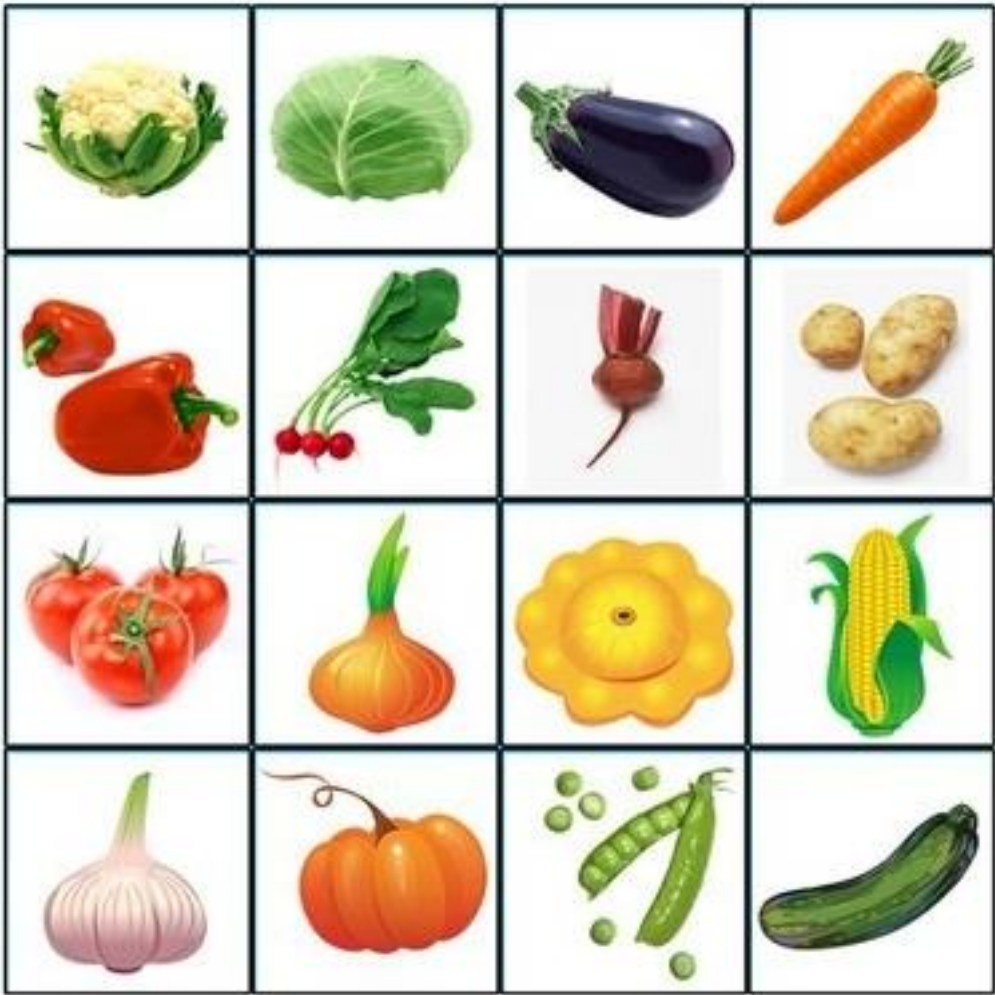


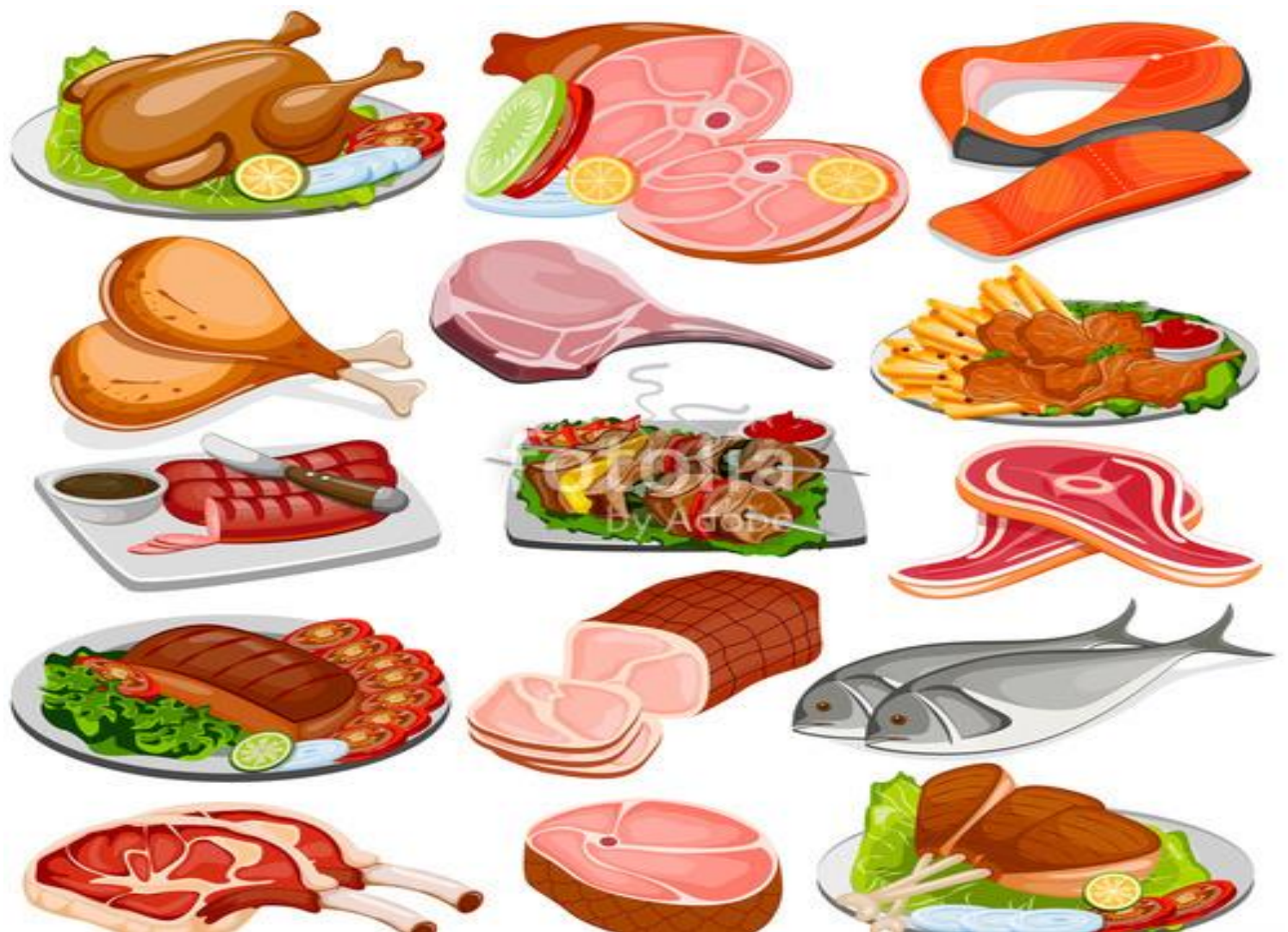
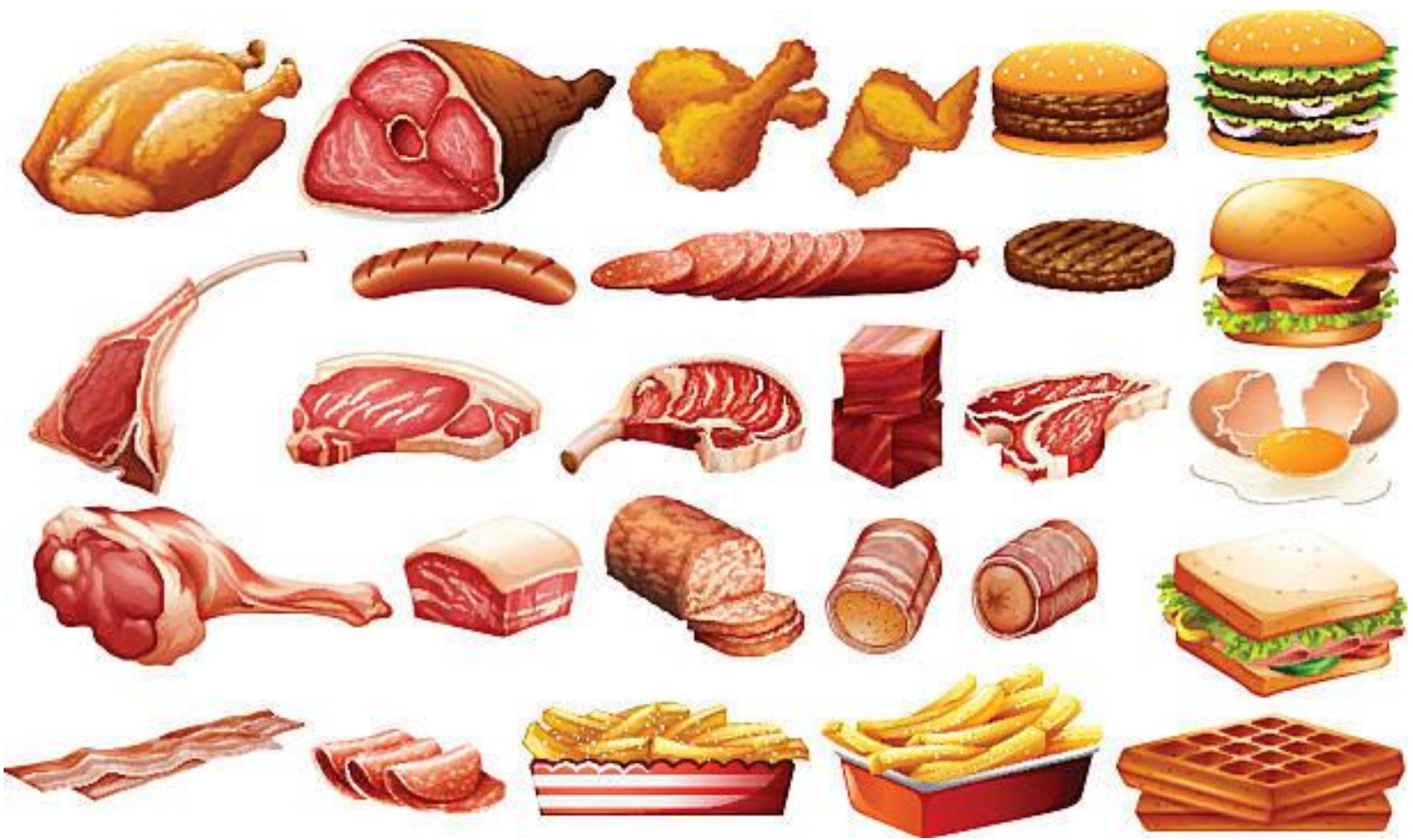
ПАСПОРТ НА ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ































Дидактическое пособие	Полифункциональная игра «Магазин»
Автор	Учитель – логопед Соколова И.В.
Исполнитель	Учитель – логопед Соколова И.В.
Цель использования	Формирование устной речи и навыков речевого общения.
Задачи	<ul style="list-style-type: none"> -Автоматизация и дифференциация звуков: в слогах, словах, в словосочетаниях, в предложениях. -Развитие фонематического анализа и синтеза (определение последовательности и количества звуков слове, выделение заданного звука в слове, составление слова из последовательно названных звуков). -Развитие грамматического строя речи (словообразование, словоизменение) -Развитие связной речи (составление предложений и рассказов) -Формирование навыка правильного употребления предлогов. -Развитие психических процессов (слуховое и зрительное восприятие, внимание, память, мыслительные операции анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации) посредством материала на развитие фонетической стороны речи. -Развитие речевого творчества. -Обогащение активного словаря.
Возрастная адресованность	Дети 3-7 лет.
Краткое описание	<p>В игре два героя мальчик и девочка. Детям предлагаются различные игровые ситуации. Так же проблемные ситуации, в которых необходимо принять правильно решение.</p> <p>Например: («Как добраться в магазин», «Как правильно накрыть стол», «Какие продукты необходимо купить», «Как приготовить еду», «Какую одежду нужно купить в нужный сезон года» и т.д.)</p>
Варианты использования	Игровые поля используются последовательно для составления связного рассказа. Поля возможно использовать отдельно на закрепление необходимой темы.

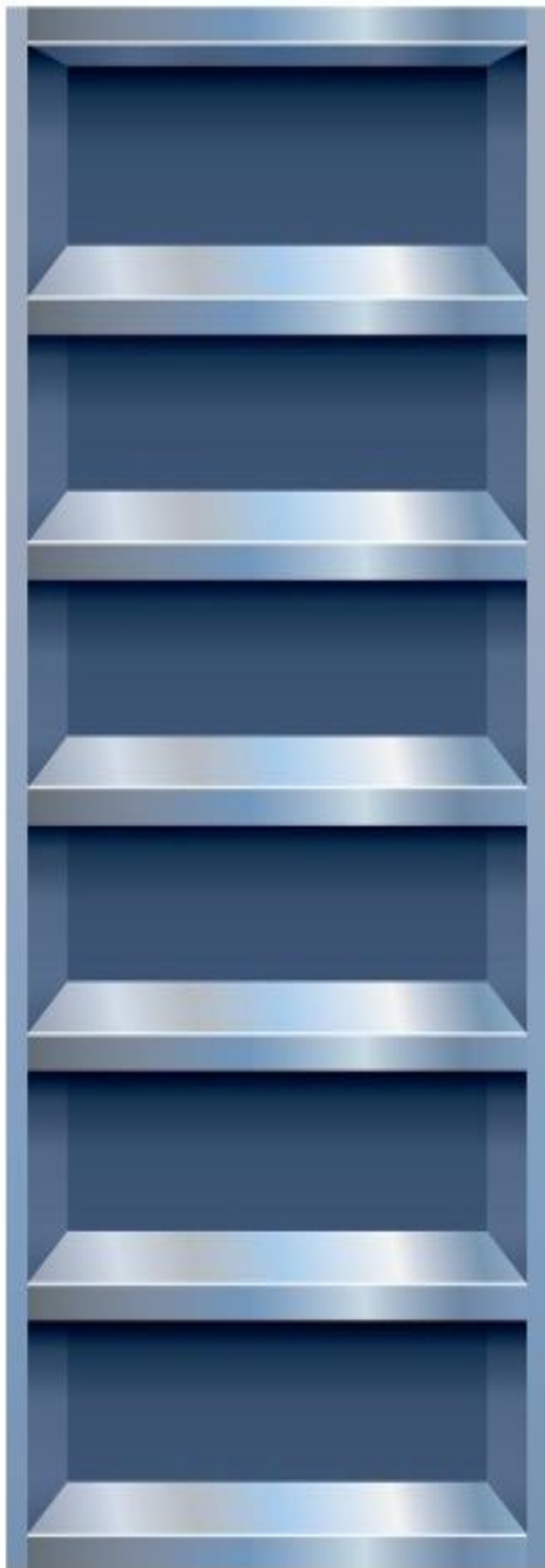














МАГАЗИН

OPEN



