**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

***Логопедический игротренинг***

***"В гостях у Шипелочки и Жужжалочки"***

 ***для детей старшего дошкольного возраста с ФНР, ФФНР, ОНР, а также детей в инклюзивных группах с использованием SMART технологий***

***Автор проекта***: Флярова Дарья Николаевна, учитель-логопед ГАДОУ №53 Фрунзенского района Санкт -Петербурга.

***Руководитель:*** Екатерина Владимировна Московская.

***Возрастная группа***: старшая группа, подготовительная к школе группа.

***Цель проекта***: Автоматизация поставленных звуков Ш-Ж изолированно, в слогах, словах, предложениях и текстах. Развитие познавательных процессов: памяти, зрительного и слухового внимания, логического мышления, умения рассуждать, анализировать.

***Задачи:***

***Обучающие***

1. Закрепление знаний детей о звуках и буквах Ш и Ж.
2. Продолжать обучать детей разгадыванию кроссвордов и ребусов.
3. Продолжать обучать детей составлять пересказ по опорным схемам.

***Развивающие***

1. Развитие артикуляционной моторики.
2. Развитие мелкой моторики.
3. Развитие графомоторных навыков.
4. Развитие речевой активности детей.
5. Развитие фонематических процессов (определять слова с заданным звуком, составлять слова из букв).
6. Развитие звукобуквенного анализа.
7. Закрепление умения детей делить слова на слоги.

***Воспитательные***

1. Развитие коммуникативных навыков в общении с взрослыми и сверстниками, воспитание взаимовыручки и взаимопонимания.
2. Воспитание доброжелательного отношения к друг другу.

***Реализуемые образовательные области:***

* Познавательное развитие
* Социально-коммуникативное развитие
* Речевое развитие

Проект носит обучающий и закрепляющий характер и рассчитан на работу с подгруппой детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет) с речевыми нарушениями (ФНР, ФФНР, ОНР), а также может использоваться в индивидуальной работе с ребенком с речевыми нарушениями.

Данный проект создан с помощью программного обеспечения Smart Notebook и paint.net для использования на логопедических подгрупповых занятиях по автоматизации шипящих звуков, а также для индивидуальной работы с ребенком в качестве игрового приёма.

Проект состоит из 32 страниц, 27 игр, которые желательно, не менять местами, с целью лучшего закрепления материала. Игры усложняются по мере закрепления шипящих звуков на разных этапах автоматизации.

Для удобства работы с проектом на каждой странице при нажатии на «сердечко» можно перейти к оглавлению проекта. На некоторых страницах имеются вложенные в изображения звуки, а также на последней странице в играх есть гиперссылка на сайт, где можно раскрасить нужные по тематике иллюстрации.

***Содержание проекта:***

1. Титульный лист
2. Содержание
3. Игра 1 «Наш весёлый язычок» Дети отгадывают загадки, выполняют артикуляционную гимнастику. Задачи: развитие мыслительных процессов, развитие артикуляционной моторики.
4. Игра 2 «Отгадай, кто шипит, кто жужжит?» Дети соотносят картинки (гусь, змея, жук, кошка, шмель) с соответствующей буквой. Задачи: уточнение артикуляционно-акустических характеристик звуков Ш и Ж, развитие звуко-буквенных представлений, развитие мышления, автоматизация звуков Ш и Ж изолированно.
5. Игра 3 «Танец букв Ж и Ш» Детям необходимо найти букву, оставшуюся без пары, написать её. Задачи: закрепление правильного образа буквы Ш и Ж, развитие зрительного внимания, графомоторных навыков, автоматизация поставленных звуков изолированно.
6. Игра 4 «Звуковые дорожки» Детям необходимо провести по дорожкам, произнося соответствующий звук. Задачи: развитие графомоторных навыков, зрительного восприятия, автоматизация шипящих звуков изолированно.
7. Игра 5 «Прятки с буквой Ж» Детям нужно найти все буквы Ж и раскрасить желтым цветом кружочек рядом с нужной буквой. Задачи: закрепление представлений детей о буквах Ш и Ж, развитие зрительного и слухового внимания, автоматизация звуков Ш и Ж изолированно.
8. Игра 6 «Наведи порядок» Детям необходимо распределить предметы по двум признакам (размеру и наличию или отсутствию заданных звуков в словах). Задачи: автоматизация шипящих звуков в словах, развитие фонематического восприятия, развитие мыслительных процессов.
9. Игра 7 «Слоговой домик» Детям необходимо повторить серии слогов (из 3-х), найти закономерность (свет горит в окошечках, где слог «жа»). Задачи: автоматизация шипящих звуков в слогах, развитие слуховой памяти, логического мышления.
10. Игра 8 «Найди игрушки со звуком Ж» Детям необходимо отобрать предметы с заданным звуком. Задачи: развитие фонематического восприятия, автоматизация шипящих звуков в словах.
11. Игра 9 «Расставь игрушки на полку» Детям необходимо отобрать предметы с заданным звуком. Задачи: развитие фонематического восприятия, автоматизация шипящих звуков в словах.
12. Игра 10 «Без повторов» Детям необходимо расставить картинки в таблице таким образом, чтобы не было повторов в строке и в столбике.
13. Игра 11 «Посчитай мишек» Детям нужно посчитать коричневых мишек до 5-ти, соотнести мишек с цифрой. Задача: развитие навыка согласования существительных и прилагательных с числительными в роде, числе и падеже. Автоматизация шипящих звуков в словосочетаниях.
14. Игра 12 «Назови подарки» Детям нужно рассмотреть картинки и найти все изображения, назвать их. Задачи: автоматизация шипящих звуков, развитие зрительного внимания.
15. Игра 13 «Чья тень?» Детям нужно подобрать тень к картинке, назвать картинку. Задачи: автоматизация шипящих звуков, развитие зрительного внимания.
16. Игра 14 «Угощение для Шипелочки и Жужжалочки» Детям нужно распределить картинки на две группы (по наличию заданного звука в слове). Задачи: уточнение знаний детей по теме ягоды и фрукты, развитие фонематических процессов, автоматизация шипящих звуков в словах.
17. Игра 15 «Запоминай-ка!» Детям нужно постараться запомнить пары картинок. Задачи: развитие зрительной памяти, автоматизация шипящих звуков в словах.
18. Игра 16 «Поставь заплатки» Детям нужно подобрать заплатки к одежде. Задачи: развитие зрительного внимания, автоматизация шипящих звуков в словах.
19. Игра 17 «Путешествие Жужжалочки» Детям необходимо распределить картинки по вагонам, в соответствии с количеством в них слогов. Задачи: Развитие слогового анализа, автоматизация шипящих звуков в предложениях.
20. Игра 18 «Игры с пальчиками» Дети повторяют за логопедом пальчиковые упражнения, проговаривая вместе со взрослым стихотворный текст. Задачи: развитие мелкой моторики, автоматизация шипящих звуков в стихах.
21. Игра 19 «Любимый питомец» Детям нужно составить звукобуквенный анализ слова «кошка». Задачи: Развитие звукобуквенного анализа, мышления.
22. Игра 20 «Гардероб для Шипелочки и Жужжалочки» Дети составляют из букв слова по лексической теме: «Одежда». Задачи: развитие фонематических представлений, уточнений знаний детей по лексической теме, автоматизация шипящих звуков.
23. Игра 21 «Что больше?» Детям необходимо определить, какой предмет изображен неправильно. Составить предложения – сравнения. Задачи: формирование умения строить предложения, делать умозаключения, автоматизация шипящих звуков в предложениях.
24. Игра 22 «Склей картинку» Дети составляют пазл (сюжетную картинку), составляют рассказ по ней. Задачи: развитие зрительного внимания, развитие речи по сюжетной картинке, автоматизация шипящих звуков.
25. Игра 23 «Рассказ про кошку Машку» Дети составляют рассказ по схеме и наводящим вопросам. Задачи: развитие связной речи, развитие умения работать с цепным текстом.
26. Игра 24 «Рассказ про Машу и жениха» Дети составляют рассказ по схеме и наводящим вопросам. Задачи: развитие связной речи, развитие умения работать с цепным текстом.
27. Игра 25 «Кроссворд Шипелочки» Дети отгадывают кроссворд. Задачи: развитие мыслительных процессов, автоматизация звуков Ш и Ж.
28. Игра 26 «Ребусы от Жужжалочки» Дети отгадывают ребусы. Задачи: развитие мыслительных процессов, автоматизация звуков Ш и Ж.
29. Игра 27 «Порисуй-ка!» Дети раскрашивают картинки со звуками Ш и Ж. Задачи: развитие графических умений и навыков.
30. Последняя страница проекта