**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ К ПРОЕКТУ**

**Игры и игровые упражнения по автоматизации [л] в слогах, словах, предложениях для детей старшего дошкольного возраста «Играем с Лунтиком»**

Автор-составитель Мацерук Татьяна Анатольевна, учитель-логопед ГБДОУ № 47 Пушкинского района Санкт-Петербурга.

**Игры и игровые упражнения предназначены для детей старшего дошкольного возраста с логопедическим заключением ОНР.**

**Цель проекта**: Автоматизация [л] в слогах, словах, предложениях.

**Задачи:**

Образовательные:

- закреплять правильное произношение звука [л] в слогах, словах, словосочетаниях, предложениях.

- закреплять навыки словоизменения, словообразования.

Развивающие:

- совершенствовать навыки звуко-буквенного анализа и синтеза;

- развивать связную речь;

- развивать восприятие, внимание, мышление.

Воспитывающие:

-развивать коммуникативные навыки в общении с взрослыми и сверстниками, умение детей

договариваться при выполнении заданий;

-воспитывать сотрудничество, внимание друг к другу, доброжелательность.

**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 и состоит из 19 страниц.

Содержание проекта оснащено гиперссылками, что позволяет перейти к необходимой странице.

Для удобства в работе используются следующие условные обозначения:

Переход от страницы к странице осуществляется при помощи стрелок

https://img2.freepng.ru/20180328/plq/kisspng-arrow-curve-computer-icons-drawing-clip-art-curve-5abbc611053412.5468073315222553770213.jpg- переход к следующей странице (левый нижний угол);

https://img2.freepng.ru/20180328/plq/kisspng-arrow-curve-computer-icons-drawing-clip-art-curve-5abbc611053412.5468073315222553770213.jpg- переход к предыдущей странице (правый нижний угол);

C:\Users\Танюшечка\Desktop\МАТЕРИАЛЫ смарт\оптимизированные\Всякое\Лунтик луна.png- переход на страницу содержания.



- задание. Чтобы узнать задание, нужно потянуть за

**Содержание проекта**

Страница №1. Титульный лист.

Страница №2. Содержание.

Страница №3. «*Собери пазл*». Детям предлагается собрать пазл, назвать героя и определить первый звук его имени.

Страница №4. "*Прочитай слоги*". Ребенок повторяет за педагогом слоги (читает самостоятельно), начиная со слога «ЛА». Затем нажимает на картинку Лунтик, которая исчезает. При нажатии на в левом нижнем углу Лунтик появляется на другом берегу.

Страница №5. "*Магазин*". Ребенку предлагается найти и положить в корзинку продукты с [л] в названии. Продукт с [л] в названии остается в корзинке, без [л] возвращается обратно. Все картинки снабжены звуковыми сигналами «*правильно*» или «*неправильно*».

Страница №6. "*Узнай по тени*". Правильность выполнения задания проверяется нажатием на тень.

Страница №7. "*Сортировка*". Ребенку предлагается разложить предметы по коробкам, учитывая местоположение звука [л]. При правильном размещении предмет остается в коробке, в случае ошибки возвращается обратно.

Страница №8. "*Подбери пару*". Ребенку предлагается каждому предмету найти пару, подобрав слово-обобщение.

Страница №9. "*Волшебный квадрат*". С помощью увеличительного квадрата ребенок осматривает дно моря и называет предметы с [л].

Страница №10. "*Кто где живет?*" Детям предлагается переместить картинки с изображением сказочных героев в их «домики». При неправильном ответе картинка вернется назад.

Страница №11. "*Лабиринт*". Ребенку предлагается пройти лабиринт, найти и назвать предметы со звуком [л]. При нажатии картинки с [л] в названии поворачиваются вокруг оси, остальные остаются на месте. Задание выполняется с помощью инструмента «перо».

Страница №12. "*Узнай имя*". Ребенку предлагается узнать имя подружки Лунтика, соединив первые звуки всех слов по порядку. Получится имя МИЛА. Правильный ответ

находится за фигурой со стрелкой и надписью «Проверь себя». Эта фигура исчезает при нажатии на неё.

Страница №13. "*Собери бусы*". Ребенку предлагается продолжить узор из геометрических фигур по заданному образцу.

Страница №14. "*Придумай узор*". Ребенку предлагается самостоятельно придумать узор из геометрических фигур.

Страница №15. "*Расскажи сказку*". Ребенку предлагается расставить картинки по порядку, вспомнить и рассказать сказку. Подсказка вверху слайда: открыв проверочную область можно увидеть правильную расстановку картинок сказки. Проверочная область исчезает при нажатии.

Страница №16. "*Узнай по части*", "*Составь слово*". Постепенно открывая окошки, ребенок угадывает спрятанный предмет. В нижней части слайда необходимо написать это слово, выбирая нужные буквы.

Страница №17. "*Найди отличия*". Ребёнку предлагается найти отличия. Проверить правильность выполнения задания можно открытием проверочной области.

Страница №18. "*Оркестр*". Ребенку предлагается выбрать любую карточку с ритмическим рисунком и отстучать этот ритм при помощи музыкального молоточка (подготовленного заранее педагогом) или прохлопать в ладоши. Правильность выполнения задания проверяется педагогом.

Страница №19. «*До новых встреч*». Лунтик и его друзья благодарят за помощь и правильность выполнения заданий.