**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«Поиграем в Простоквашино. Игра-тренажёр по автоматизации звука [Р]»**

**Автор проекта**: Воробьева Любовь Владимировна, учитель-логопед ГБДОУ детский сад №78 «Жемчужинка» Красносельского района Санкт-Петербурга.

**Руководитель:** Екатерина Владимировна Московская.

**Возрастная группа:**проект индивидуального плана, ориентирован на старших дошкольников (5 – 6 лет) с диагнозом ОНР, ФФНР, ФНР, НПОЗ.

**Цель проекта**: Проект направлен на автоматизацию звука [Р] изолировано, на уровне слога, слова, словосочетания, фразы, связной речи.

**Задачи:**

Обучающие:

1. Закреплять правильное произношение звука [Р].
2. Продолжать развивать фонематические функции, навыки звукобуквенного анализа.
3. Формировать умение синтезировать слоги в слова.

Развивающие:

1. Продолжать развивать речевую активность детей.

2. Продолжать развивать связную речь, расширять и обогащать словарь.

3. Развивать внимание, память, мышление.

Воспитательные:

1. Развивать коммуникативные навыки в общении со взрослыми, поощрять интерес к совместным игровым действиям, воспитывать взаимопонимание.

**Реализуемые образовательные области:**

* Речевое развитие.
* Познавательное развитие.
* Социально – коммуникативное развитие.

Проект носит обучающий и закрепляющий характер и ориентирован на работу с детьми подготовительной к школе группы с речевыми нарушениями (ОНР, ФФНР, ФНР, НПОЗ).

Данный проект создан с помощью программного обеспечения MimioStudio для использования на логопедических индивидуальных занятиях по автоматизации звука [Р]. Проект состоит из 18 страниц. При работе с некоторыми страницами проекта у детей должны быть сформированы навыки чтения.

Для удобства работы на всех страницах есть ***выдвижная область -*** герой из Простоквашино: здесь сформулировано задание, которое педагог озвучивает ребенку. На некоторых страницах выдвижная область появляется при нажатии на значок . Переход со страницы на страницу осуществляется при помощи стрелочек (левый нижний угол). Переход на страницу содержания осуществляется при помощи (правый нижний угол). Содержание так же оснащено гиперссылками, что позволяет перейти к необходимой игре.

**Содержание проекта:**

СТРАНИЦА №1. Титульный лист.

СТРАНИЦА №2. Содержание с гиперссылками на страницы с играми.

СТРАНИЦА №3. «Заведи мотор». Нажав на героя проекта дядю Фёдора – узнать задание. Удерживая пальчиком машину, ребенок ведет её по спирали к домику дяди Фёдора, одновременно с этим рычит на длинном выдохе. Игра автоматизирует изолированное звучание звука [Р], совершенствует зрительно-моторную координацию.

СТРАНИЦА №4. «Собери букет». Герой проекта дядя Фёдор поможет узнать задание. Нажимая по очереди на ромашки, ребёнок прочитывает слоги. Игра автоматизирует звук [Р] в закрытых слогах, совершенствует навыки слогового слияния.

СТРАНИЦА №5. «Научи Галчонка читать». Нажимая на дядю Фёдора, можно узнать задание. Для начала игры необходимо запустить волчок. Затем прочитать все слоги выпавшего цветового сектора. Игра автоматизирует звук [Р] в открытых слогах, совершенствует навыки слогового слияния, зрительное внимание.

СТРАНИЦА №6. «Фотоохота». Нажав на Шарика, узнать задание. Ребенок нажимает на пустые фоторамки, в результате чего появляются фотографии. В зависимости от этапа автоматизации: 1) педагог просит ребёнка назвать изображенный предмет; 2) логопед предлагает ребёнку давать ответ фразой «На фотографии изображён рак». Можно спросить, на какие 2 группы можно разделить эти объекты? Игра автоматизирует звук [Р] на уровне слова, фразы, актуализирует обобщающие понятия.

СТРАНИЦА №7. «Наведи порядок». Нажимая на кота Матроскина, можно узнать задание. Необходимо назвать предмет и найти для него тень. Предметы подвижны, тени зафиксированы на местах. Как назвать одним словом эти предметы? Игра автоматизирует звук [Р] на уровне слова, зрительное внимание, развивает мелкую моторику, актуализирует обобщающие понятия.

СТРАНИЦА №8. «Собери гардероб». Дядя Фёдор поможет узнать задание. Педагог предлагает ребёнку разложить вещи. В чемодан собрать то, что пригодиться на летнем отдыхе, а остальное сложить в шкаф. Если ребёнок путает местами вещи, то они не попадают в заданную область. Игра автоматизирует звук [Р] на уровне слова, развивает мелкую моторику.

СТРАНИЦА №9. «Старый чулан». Нажимая на значок , можно узнать задание. Двигая фигуркой дяди Фёдора, ребёнок освещает чулан и находит тени предметов. По тени надо угадать предмет, назвать его. Для проверки есть выдвижная проверочная область (паук). Можно предложить ребенку перечислить по памяти все предметы, которые он увидел. Игра направлена на автоматизацию звука [Р] на уровне слова, словосочетания, на развитие внимания, зрительной памяти.

СТРАНИЦА №10. «Разбери ёлку». Дядя Фёдор поможет узнать задание. Необходимо распределить предметы по коробкам в соответствии со схемами. На схемах показано положение звука [Р]. Игра автоматизирует звук [Р] на уровне слова, словосочетания, активизирует умение подбирать слова на заданный звук с учётом его позиции.

СТРАНИЦА №11. «Угости почтальона Печкина». Нажимая на почтальона Печкина можно узнать задание. Необходимо назвать все предметы со звуком [Р] на конце слова и обвести их с помощью инструмента Mimio – карандаш. Для проверки есть выдвижная область со значком . Игра автоматизирует звук [Р] на уровне слова, словосочетания, фразы, активизирует умение подбирать слова на заданный звук с учётом его позиции.

СТРАНИЦА №12. «Скотный двор». Кот Матроскин поможет узнать задание. Ребёнок, сдвигая пальчиком картинки в сторону, считает от 1 до 10 и обратно со словами корова, поросёнок. Можно задать вопрос, какое животное лишнее и почему? Как одним словом можно назвать этих животных? Игра направлена на автоматизацию звука [Р] на уровне словосочетания, закрепление навыка согласования существительного с числительным в именительном падеже, дифференциацию звуков [Р]-[Л], актуализирует обобщающие понятия.

СТРАНИЦА №13. «Найди пару». Герой проекта дядя Фёдор поможет узнать задание. Ребёнок достаёт пальчиком из конверта половинки домино и собирает пары (профессия и предмет необходимый для данного вида деятельности). Называет картинки. В конце игры можно спросить: каким словом можно обобщить названные виды деятельности? Игра направлена на автоматизацию звука [Р] на уровне слова, фразы, развитие логического мышления, внимания, мелкой моторики, актуализирует обобщающие понятия.

СТРАНИЦА №14. «Раскрась мир». Нажимая на дядю Фёдора, можно узнать задание. Ребёнок должен определить, каким цветом нужно раскрасить объект и, используя инструменты Mimio (карандаш или маркер), провести линию от цвета к предмету, произнести фразу. Игра направлена на автоматизацию звука [Р] на уровне фразы, совершенствование навыка согласования существительного с прилагательным в роде, развитие мелкой моторики, внимания.

СТРАНИЦА №15. «Завтрак дяди Фёдора». Соотнести продукты, которые лежат на тарелке со звуковыми схемами. Используя буквы, выложить пальчиком слова под схемами. Составить со словами фразы. В конце можно предложить ребёнку узнать, с чем съел бутерброд дядя Фёдор, нажав на кусочек булочки в его руке. Игра автоматизирует звук [Р] на уровне слова, фразы, совершенствует навыки звукобуквенного анализа и синтеза, закрепляет навыки чтения, развивает мелкую моторику.

СТРАНИЦА №16. «Путаница». Дядя Фёдор поможет узнать задание. Назвать все предметы. Определить слова с твёрдым звучанием звука [Р], используя инструменты Mimio (карандаш или маркер) заштриховать выбранные объекты соответствующим цветом. В конце игры можно спросить, как называются одним словом изображенные предметы? Скажи полным предложением. Игра автоматизирует звук [Р] на уровне слова, фразы, дифференциация звуков [Р]-[Р’], развивает мелкую моторику,

СТРАНИЦА №17. «Загадки от Галчонка». Нажимая на значок  , можно узнать задание. Ребёнок должен собрать слова из рассыпавшихся слогов, решить ребус, собрать слово из рассыпавшихся букв. Проверка ответов осуществляется путём перетаскивания пальчиком текста задания через Галчонка на противоположное поле. В конце игры можно задать вопрос, как одним словом назвать полученные слова. Игра направлена на автоматизацию звука [Р] в словах, совершенствует навыки звукобуквенного анализа и синтеза, развивает слоговой синтез, закрепляет навыки чтения, развивает логическое мышление, актуализирует обобщающие понятия.

СТРАНИЦА №18. «Собери пазл». Герой проекта дядя Фёдор поможет узнать задание. Ребенок собирает детали пазла в картинку и находит все слова, в которых есть звук [Р]. По сюжетной картинке можно составить рассказ, используя названные слова. Игра направлена на автоматизацию звука [Р] в связной речи, развитие навыка зрительно-моторной координации, внимания, мышления.