**Методические рекомендации к проекту**

**«Играем с Буратино и Мальвиной»**

(Проект создан с помощью системы «Mimio Studio», может использоваться в совместно организованной деятельности детей

с тяжёлыми нарушениями речи)

**Автор проекта:** Иванова Вера Владимировна, учитель-логопед, МДОБУ «Детский сад №5 «Аистёнок» комбинированного вида», г. Волхов, Ленинградская обл.

**Тип проекта:** для дошкольников.

**Преподаватель курса:** Горлицкая София Израилевна.

**Возраст:** старший, подготовительный возраст (5-7 лет), группы компенсирующей направленности для детей с ТНР.

**Образовательные области:** речевое развитие, социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие.

**Проект содержит 18 страниц.** Каждая страница оснащена гиперссылками:

**Значение символов на страницах проекта**

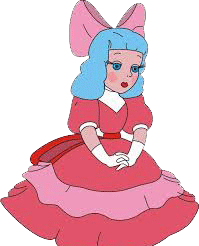
***Общие для всех страниц символы:***

****

**-** переход на следующую страницу

****

**-** переход на предыдущую страницу

****

**-** гиперссылки на страницы проекта со страницы «Содержание»

****

- переход на страницу «Содержание» с любой страницы



- выдвижная область описания задания (открывается нажатием на серый треугольник)

**Проект «Играем с Буратино и Мальвиной» затрагивает несколько образовательных областей:**

* Речевое развитие;
* Познавательное развитие;
* Социально-коммуникативное развитие.

**Цель проекта:** Закрепить произношение сонорных звуков [л][л,][р][р,] на уровне слога, слова, предложения и связной речи, совершенствование устной речи и предупреждение возникновения дисграфии.

**Задачи:**

**Коррекционно-образовательные:**

* совершенствовать навыки ориентировки на плоскости: в рядах,

в столбиках, в элементарной системе координат;

* совершенствовать графо-моторные функции;
* развивать связную речь
* закрепить навык правильного произношения звуков [л][л,][р][р,]
* повысить уровень речевого развития дошкольника путем расширения активного словаря и формирования грамматического строя речи;
* совершенствовать развитие фонетико-фонематических процессов (восприятия, анализа, синтеза и представлений);
* создать предпосылки для овладения чтением и письмом.

**Коррекционно-развивающие:**

* развивать целостное зрительное восприятие;
* развивать зрительное, слуховое внимание, восприятие, логическое мышление;
* развивать у детей творческий подход, фантазию, наблюдательность;
* вызвать у детей положительный эмоциональный отклик в совместной деятельности со сверстниками и педагогом.

**Коррекционно-воспитательные:**

* воспитывать познавательный интерес;
* воспитывать речевые и коммуникативные навыки (свободное общение со сверстниками, педагогом);
* совершенствовать навыки взаимодействия в небольших группах.

**Пояснения к страницам**

**1 страница** – Титульный лист

**2 страница** – Содержание проекта

(Список игр, структурированных по разделам)

**3 страница** – Упражнение «Заведи мотор»

Задача: Развитие артикуляционной моторики, закрепление правильной артикуляции звука Р.

*Задание:* проведи машинку по дорожке, чётко произнося звук Р.

**4 страница** – Упражнение «Пароход гудит»

Задача: Развитие артикуляционной моторики, закрепление правильной артикуляции звука Л.

*Задание:* проведи пароходик по реке, чётко произнося звук Л.

**5 страница** – Игра «Рассади пассажиров по вагонам поезда»

Задача: Развитие слогового анализа (умение определять количества слогов в слове).

*Задание:* Помоги пассажирам отправиться в путешествие на весёлом паровозике. Назови каждого пассажира, выделяя звуки Р Рь или Л Ль. Определи количество слогов в каждом слове, и ты узнаешь, кто в каком вагоне поедет (количество слогов в слове совпадает с цифрой на вагончике).

Ребёнок называет сказочных персонажей, отхлопывает количество слогов и передвигает картинку в нужный вагон. Если задание выполнено правильно, то животное будет выглядывать из окошка поезда. Если ребенок неправильно определил количество слогов в слове, то картинка окажется или перед вагоном.

**6 страница** – Игра «Правильно постройся на тропинке»

Задача: Развитие зрительно-поисковой функции и зрительного внимания, развитие зрительно-моторной координации.

*Задание:* Помоги сказочным персонажам правильно построиться на тропинке: Буратино должен стоять слева от Пьеро, но справа от Карабаса Барабаса. Пудель Артемон должен стоять справа от Пьеро. Мальвина должна стоять справа от пуделя Артемона, но слева от Папы Карло. Папа Карло должен стоять между Мальвиной и Арлекином.

**7 страница** – Игра «Правильно ли Буратино собрал портфель в школу»

Задача: Развитие мышления, внимания, наблюдательности, закрепление названий и назначения школьных принадлежностей, игра поможет ребятам запомнить, какие школьные принадлежности должны быть в школьном портфеле

*Задание:* Ребята, все вы скоро пойдете в школу, и вам нужно будет собирать свой портфель, в котором должны быть только самые необходимые для учёбы вещи. Буратино уже собрал портфель, давайте проверим его.

Ребёнок вынимает из портфеля предметы, выкладывает на стол и определяет его необходимость в школе. Затем можно предложить другому ребёнку собрать портфель самостоятельно.

**8 страница** – Игра «Лабиринт»

Задача: Развитие зрительного внимания, прослеживающей функции взора, зрительно-моторной координации.

*Задание*: Провести дорожку инструментом «карандаш» от Буратино до золотого ключика. Проверить себя можно нажав на значок серого цвета – результат, находящийся слева от лабиринта.

**9 страница** – Игра «Лабиринт»

Задача: Развитие зрительного внимания, прослеживающей функции взора, зрительно-моторной координации.

*Задание:* Провести дорожку инструментом «карандаш» от Буратино до школы.

**10 страница** – Игра «Добавь слог и прочитай слово»

Задача: Закрепить навыки слогового анализа слов, самостоятельное составление и чтение слов.

*Задание:* Найти и добавить подходящий недостающий к слову слог, прочитать получившееся слово, составить с этим словом предложение (зрительная опора – картинка).

**11 страница** – Игра «На чём поплывут животные?»

Задача: Развитие фонематического восприятия и фонематического анализа слов, упражнять в умении слышать звуки.

*Задание:* Назвать животное, выделить различаемый звук, перетащить картинку в «лодку», если в названии предмета есть звуки Л Ль или в «катер», если в названии предмета есть звуки Р Рь.

**12 страница** – Игра «Угадай, кто сказал»

Задача: Развитие фонематического восприятия

*Задание:* Крутите волчок и слушайте аудиофайл по цифре, которая выпала на грани волчка. Отгадайте, кому принадлежат эти слова? Для проверки лопните шарик.

**13 страница** – Игра «Рассади зрителей в зале»

Задача: Развитие фонематического анализа (умение определять место звука в слове).

*Задание:* Театральное представление пришли посмотреть много зрителей. Помоги рассадить их на свои места. Называй сказочного персонажа (они стоят за кулисами), чётко произнося звуки Р, Рь, Л, Ль. Определи, где находятся звуки Р, Рь, Л, Ль в этом слове: в начале, средине или конце. Если звук находится в начале слова, посади зрителя на первый ряд, если посередине слова – на средний ряд, если в конце – то на последний ряд.

Ребёнок называет слова, определяет место звуков Р, Рь, Л, Ль и передвигает картинки на соответствующие места.

**14 страница** - Игра **«**Дорисуй картинку»

Задача: Развитие зрительно-моторной координации и графо-моторных навыков, развитие навыка цветоразличения

*Задание:* Помоги Буратино и Мальвине дорисовать картинки.

Ребёнок обводит элементы картинки по точкам и раскрашивает её. Остальные дети выполняют задание на карточках.

**15 страница** – Игра «Разложи головные уборы»

Задача: Развивать навыки ориентировки в элементарной системе координат (цифра, буква).

*Задание*: Чтобы головные уборы не пылились на полки, помогите Буратино разложить их в коробки. Ребёнок, по адресу (букве и цифре), указанной на коробке ищет головной убор и перекладывает его в коробку (количество определяется по договорённости)

**16 страница** – Игра «Собери букву Р»

Задача: Автоматизация звука Р в словах, обогащение и уточнение словаря, развитие зрительно-пространственных представлений, уточнение образа буквы.

*Задание:* Назови предметы, изображённые на пазлах, и собери букву. Какая буква получилась?

Ребёнок называет сам (или повторяет за педагогом) предметы, изображенные на кусочках пазлов, собирает из них целую букву Р. Называет лишнее слово, в котором нет звука Р (капуста). Ребёнок проверяет себя, нажав на маленькое изображение лисы слева от буквы.

Словарь: рак, рыба, радуга, портфель (ранец), корыто, ракета, горшок, робот, капуста.

**17 страница** – Игра «Собери букву Л»

Задача: Автоматизация звуков Л-Ль в словах, обогащение и уточнение словаря, развитие зрительно-пространственных представлений, уточнение образа буквы.

*Задание:* Назови предметы, изображённые на пазлах, и собери букву. Какая буква получилась?

Ребенок называет сам (или повторяет за педагогом) предметы, изображенные на кусочках пазлов, собирает из них целую букву Л.

Словарь: лампочка, листик, лимон, Лунтик, лиса, лук, ложка, лягушка, люстра, львёнок.

**18 страница** – Игра «Продолжи ряд»

Задача: Развивать логическое мышление, умение устанавливать закономерность и соблюдать её.

*Задание*: Помогите Буратино прибраться в гардеробной комнате, расставив на полки предметы с нижней полки, соблюдая закономерность.