**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**Игротренинг «Угадай-ка»**

**на все звуки позднего онтогенеза**

**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 звуков позднего онтогенеза на уровне слова, фразы.

**Задачи:**

Обучающие:

1. Закреплять правильное произношение звуков позднего онтогенеза.
2. Продолжать развивать фонематические функции, навыки звукобуквенного анализа.

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 звуков позднего онтогенеза. Проект состоит из 24 страниц.

Для удобства работы на всех страницах есть ***выдвижная область,***  которая появляется при нажатии на значок . Переход на страницу содержания осуществляется при нажатии на букву (правый верхний угол). Содержание так же оснащено гиперссылками, что позволяет перейти к нужному звуку.

Игротренинги на все звуки составлены по одному принципу. На игровом поле находятся 12 картинок, в названиях которых встречается заданный звук. Внизу игрового поля лежат 4 изображения сказочного героя. Вначале учитель-логопед просит ребенка назвать все картинки на игровом поле. Затем уточняет, знает ли ребенок имя сказочного героя. Логопед предлагает ребенку поиграть в прятки со сказочным героем. Ребенок закрывает глаза, а взрослый прячет изображения героя под картинками игрового поля. Затем ребенок открывает глаза и начинает поиск, использую «волшебную фразу», например: «Кот в сапогах под санками» и нажимает на картинку с санками и т.д. Игра заканчивается когда ребенок найдет всех 4 героев.

Обращаю внимание, что картинки героев автоматически возвращаются на исходные места, не зависимо от того, куда их переместили, за счет анимации «выдвижение снизу при входе на страницу». А картинки игрового поля необходимо вручную вернуть на места, путем касания пальцем по пустому полю.

**Содержание проекта:**

СТРАНИЦА №1. Титульный лист.

СТРАНИЦА №2. Содержание с гиперссылками на страницы со звуками.

СТРАНИЦА №3. «Звук С». На игровом поле собраны картинки, в названиях которых нет «сложных» звуков. Нажав на значок можно прочитать фразу, которую будет повторять ребенок в поисках сказочного героя.

СТРАНИЦА №4. «Звук С». На игровом поле собраны картинки, в названиях которых звук [С] встречается дважды. Нажав на значок можно прочитать фразу, которую будет повторять ребенок в поисках сказочного героя.

СТРАНИЦА №5. «Звук С». На игровом поле картинки, в названиях которых есть «сложные» звуки. Нажав на значок можно прочитать фразу, которую будет повторять ребенок в поисках сказочного героя.

СТРАНИЦА №6. «Звук СЬ». На игровом поле картинки, в названиях которых нет «сложных» звуков. Нажав на значок можно прочитать фразу, которую будет повторять ребенок в поисках сказочного героя.

СТРАНИЦА №7. «Звук СЬ». На игровом поле собраны картинки со «сложными» звуками. Нажав на значок можно прочитать фразу, которую будет повторять ребенок в поисках сказочного героя.

СТРАНИЦА №8. «Звук З». На игровом поле картинки без «сложных» звуков. Нажав на значок можно прочитать фразу, которую будет повторять ребенок в поисках сказочного героя.

СТРАНИЦА №9. «Звук З». На игровом поле собраны картинки со «сложными» звуками. Нажав на значок можно прочитать фразу, которую будет повторять ребенок в поисках сказочного героя.

СТРАНИЦА №10. «Звук ЗЬ». На игровом поле картинки со «сложными» звуками. Нажав на значок можно прочитать фразу, которую будет повторять ребенок в поисках сказочного героя.

СТРАНИЦА №11. «Звук Ц». На игровом поле картинки со «сложными» звуками. Нажав на значок можно прочитать фразу, которую будет повторять ребенок в поисках сказочного героя.

СТРАНИЦА №12. «Звук Ш». На игровом поле картинки в названиях которых нет «сложных» звуков. Нажав на значок можно прочитать фразу, которую будет повторять ребенок в поисках сказочного героя.

СТРАНИЦА №13. «Звук Ш». На игровом поле картинки со «сложными» звуками. Нажав на значок можно прочитать фразу, которую будет повторять ребенок в поисках сказочного героя.

СТРАНИЦА №14. «Звук Ж». На игровом поле картинки в названиях которых нет «сложных» звуков. Нажав на значок можно прочитать фразу, которую будет повторять ребенок в поисках сказочного героя.

СТРАНИЦА №15. «Звук Ж». На игровом поле картинки со «сложными» звуками. Нажав на значок можно прочитать фразу, которую будет повторять ребенок в поисках сказочного героя.

СТРАНИЦА №16. «Звук Щ». На игровом поле собраны картинки, в названиях которых есть «сложные» звуки. Нажав на значок можно прочитать фразу, которую будет повторять ребенок в поисках сказочного героя.

СТРАНИЦА №17. «Звук Ч». На игровом поле картинки в названиях которых нет «сложных» звуков. Нажав на значок можно прочитать фразу, которую будет повторять ребенок в поисках сказочного героя.

СТРАНИЦА №18. «Звук Ч». На игровом поле собраны картинки, в названиях которых есть «сложные» звуки. Нажав на значок можно прочитать фразу, которую будет повторять ребенок в поисках сказочного героя.

СТРАНИЦА №19. «Звук Л». На игровом поле картинки без «сложных звуков». Нажав на значок можно прочитать фразу, которую будет повторять ребенок в поисках сказочного героя.

СТРАНИЦА №20. «Звук Л». На игровом поле картинки без «сложных звуков». Нажав на значок можно прочитать фразу, которую будет повторять ребенок в поисках сказочного героя.

СТРАНИЦА №21. «Звук ЛЬ». На игровом поле картинки без «сложных звуков». Нажав на значок можно прочитать фразу, которую будет повторять ребенок в поисках сказочного героя.

СТРАНИЦА №22. «Звук ЛЬ». На игровом поле собраны картинки, в названиях которых нет «сложных» звуков. Нажав на значок можно прочитать фразу, которую будет повторять ребенок в поисках сказочного героя.

СТРАНИЦА №23. «Звук Р». На игровом поле картинки со звуком [Р]. Нажав на значок можно прочитать фразу, которую будет повторять ребенок в поисках сказочного героя.

СТРАНИЦА №24. «Звук РЬ». На игровом поле картинки со звуком [РЬ]. Нажав на значок можно прочитать фразу, которую будет повторять ребенок в поисках сказочного героя.