**Методические рекомендации**

**к проекту "Машины жужжалочки и шипелочки"**

**Возраст:** Cтарший дошкольный возраст (5-7 лет)

**Разделы:** Коррекционная педагогика (логопедия)

**Преподаватель:** Урбан Екатерина Олеговна – учитель-логопед

**Образовательное учреждение:** ГБДОУ детский сад № 68 Калининского района Санкт-Петербурга

**Описание:**

Проект носит коррекционный, обучающий и закрепляющий характер и рассчитан на работу с детьми старшего дошкольного возраста с речевыми нарушениями (ОНР, ФФНР). При работе с проектом у детей должны быть сформированы знания о буквах и звуках [ш] [ж]», умение произносить эти звуки в словах.

Данный проект создан с помощью программного обеспечения MimioStudio для использования на логопедических подгрупповых занятиях по автоматизации шипящих звуков [ш] и [ж] по обучению грамоте, развитию речи и как игровой материал в индивидуальной работе с ребенком для закрепления пройденного материала. Проект состоит из 18 страниц.

**Цель проекта**:

* Автоматизация шипящих звуков изолированно, в слогах, словах, и предложениях.
* Развитие фонетико-фонематической стороны речи. Развитие познавательных процессов: внимания, памяти, логического мышления, умения рассуждать и анализировать.

**Педагогические ориентиры:**

* Автоматизировать шипящие звуки;
* продолжать развивать речевую активность детей;
* продолжать развивать связную речь, расширять и обогащать словарь по теме;
* развивать фонематические процессы, навыки звукобуквенного анализа.
* закрепить умение различать звуки Ш и Ж по акустико-артикуляционным характеристикам, подбирать слова (картинки) на заданный звук;
* развивать умение соотносить звуки и буквы;
* развивать моторный праксис и просодические компоненты речи.
* формировать навык сотрудничества.
* развивать коммуникативные навыки в общении с взрослыми и сверстниками.

Текстовые задания появляются на страницах при щелчках по голове Маши, расположенной в левом верхнем углу.

**Содержание проекта:**

Страница №1. Титульный лист

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

Страница № 3. «Рассели по домикам кто жужжит, а кто шипит». Ребенок угадывает, кто на картинке шипит и отправляет данного персонажа в домик с буквой Ш, по аналогии оправляет тех, кто жужжит в домик с буквой Ж.

Страница № 4. «Выбери только буквы Ш». Ребенок выбирает только буквы Ш. Правильные ответы анимированы зеленой галочкой, неправильные красным крестиком.

Страница № 5. «Выбери только буквы Ж». Ребенок выбирает только буквы Ж. Правильные ответы анимированы зеленой галочкой, неправильные красным крестиком.

Страница № 6. «Волшебная лупа». Ребенок определяет, где находится звук Ш в словах: в начале слова, в середине или в конце. Потом с помощью лупы проверяет себя.

Страница № 7. «Помоги кошке догнать мышку». Ребенок проходит стилусом от мышки до домика, называет все слоги по дорожке.

Страница № 8 «Пройди по дорожке». Ребенок проходит стилусом от Маши к дому и называет слова, которые встречает по дороге.

Страница № 9. «Помоги шипелочке и жужжалочке найти свой домик». Ребенок проходит по лабиринту от буквы, к соответствующему домику, называет все слова, которые встречаются по дороге. Слова звучат при нажатии на них.

Страница № 10. «Отгадай, что нашла Маша в лесу». Педагог загадывает загадку. Ребенок отгадывает и проверяет, лопая пузырь, при нажатии на него.

Страница № 11. «Открой попарно картинки». Игра по типу игры «Мемо». Педагог объясняет, что насекомые и животные играют с Машей в прятки на полянке, надо помочь ей их найти. Ребенок сначала открывает все, потом закрывает, и по памяти открывает попарно все картинки.

Страница № 12. «Найди отличия» Педагог объясняет, что у Маши в комнате кто-то поиграл, надо помочь ей найти, что же изменилось. Ребенок на левой картинке ищет отличия, обводит их черным цветом и проговаривает, например, Мишка держит под мышкой игрушку, потом проверяет себя, нажав на подсказку внизу справа.

Страница № 13. «Что случилось на рыбалке?» Ребенок анимирует кубик нажатием и составляет предложение по картинке из количества слов, соответствующему выпавшей цифре на кубике.

Страница № 14. «Волшебный ксерокс». Учитель объясняет, что у Маши есть волшебный ксерокс. Если перенести через него один предмет, то название поменяется. Ребенок называет сначала один предмет слева, а затем переносит его стилусом вправо и называет два предмета.

Страница № 15. «Соедини по точкам» Учитель объясняет, что Маша потеряла свою любимую игрушку. Ребенок соединяет все точки черным цветом и называет игрушку.

Страница № 16. «Узнай по звуку». Ребенок нажимает на звук и угадывает, чей это голос, потом проверяет, открывая шторку.

Страница № 17. «Варим варенье» Ребенок выбирает, из чего можно сварить варенье, и кладет эту картинку в банку, называя какое варенье получится. Например, варенье из груши – грушевое и т.д.

Страница № 18. «Найди, кто спрятался». Ребенок ищет на картинке, кто спрятался, вытаскивает с помощью стилуса и называет это животное или насекомое.

**Преподаватель курса:** Порохова Ирина Алексеевна