**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«Путешествие по сказкам. Изучаем звук (Й) и букву Й»**

**Авторы проекта**:

**Воробьева Любовь Владимировна**, учитель-логопед ГБДОУ детский сад №78 Красносельского района Санкт-Петербурга «ЖЕМЧУЖИНКА»,

**Лобашова Наталья Юрьевна**, учитель-логопед ГБДОУ детский сад № 78 Красносельского района Санкт-Петербурга «ЖЕМЧУЖИНКА».

**Шестакова Марина Александровна**, учитель-логопед ГБДОУ детский сад № 92 Красносельского района Санкт-Петербурга

**Возрастная группа:** старший дошкольный возраст (5-7 лет).

**Цель проекта:** Знакомство со звуком [Й] и буквой Й.

**Задачи:**

Образовательные:

1. Закреплять правильное произношение звука [Й].
2. Закреплять навык простого звукобуквенного анализа.
3. Развивать сложные формы фонематического анализа и синтеза.
4. Упражнять в слоговом анализе, тренировать навык выделения ударных гласных звуков в слове.
5. Совершенствовать навыки связной речи; активизировать пассивный

словарь, развивать грамматический строй речи.

Развивающие:

1. Развивать речевую активность детей.
2. Развивать зрительное восприятие, внимание, память, мышление, наблюдательность.
3. Развивать мелкую моторику рук.

Воспитательные:

1. Развивать умение слушать взрослого и выполнять его инструкции.
2. Формировать навык сотрудничества, поощрять интерес к совместным игровым действиям, воспитывать взаимоуважение и взаимопонимание.

**Реализуемые образовательные области:**

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

 Проект создан с помощью программного обеспечения MimioStudio, носит обучающий и закрепляющий характер. Проект может использоваться на подгрупповых занятиях по обучению грамоте, развитию речи и как игровой материал в индивидуальной работе с ребенком.

 Проект состоит из 20 страниц.

 Для удобства работы применяются значки-помощники, оснащенные гиперссылками:

  (правый верхний угол) - возврат к странице с содержанием,

  - (левый нижний угол) - возврат к предыдущей странице,

  - (правый нижний угол) - переход к следующей странице,

 Содержание также оснащено гиперссылками, что позволяет быстро перейти к необходимой странице.

На всех страницах с играми (№ 3-20) для появления выдвижной области с описанием игровой ситуации и заданием необходимо потянуть за книжку .

На всех страницах с играми (№4-20) есть выдвижная область для педагога с указанием дидактических задач – закладка  и выдвижная область с речевым материалом - листочком .

**Содержание проекта:**

СТРАНИЦА №1. **Титульный лист.**

По щелчку на текст в нижней правой части страницы открывается сайт центра повышения квалификации «Образовательные технологии» ([www.edu.obrtech.ru](http://www.edu.obrtech.ru)).

СТРАНИЦА №2. **Содержание.**

Каждый пункт содержания – гиперссылка на соответствующую страницу проекта.

СТРАНИЦА №3. **Игра «Собачка Йорк и звук [Й].**

***Цель:*** знакомство со звуком [Й]. Характеристика звука: схема артикуляции и паспорт звука.

***Игровые действия:***

Знакомься, это собачка Йорк. Она очень маленькая и когда лает, у нее получается только: «Й-й-й».

* + - 1. Произнеси, как лает Йорк.
			2. С помощью схемы, расскажи, как образуется звук [Й].
			3. Дай характеристику звука [Й].

СТРАНИЦА №4. **Игра «Собери книги»**

***Цель:*** развитие качеств слухового внимания. Определение наличия или отсутствия звука [Й] в слове.

***Игровые действия:***

Йорк разорвал книжки. Наведи порядок:

1. В зеленую книгу положи странички с изображением героев, в названиях которых слышишь звук [Й].
2. Остальные странички 0 в синюю книгу.
3. Благодарные книги предлагают путешествие по сказкам в которых живет звук [Й].

СТРАНИЦА №5. **Игра «Сокровище Кощея»**

***Цель:*** развитие умения соотносить звуки с их символами. Формирование навыка слогового синтеза.

***Игровые действия:***

В одном из сундуков спрятано сокровище Кощея. Найди его.

1. Прочитай звуковую схему на сундуке и нажми на него.

СТРАНИЦА № 6. **Игра «Покупки попугая Кеши»**

***Цель:*** развитие навыка позиционного анализа: определение позиции звука [Й] в слове.

***Игровые действия:***

Попугай Кеша ходил в магазин. Доставай покупки из пакета.

1. Несъедобные предметы складывай в шкаф.
2. В названиях съедобных покупок определяй место звука [Й] и выставляй на стол в соответствии со схемой.

СТРАНИЦА № 7. **Игра «Соловей Разбойник»**

***Цель:*** развитие навыка слухо-произносительной дифференциации звуков [Й]-[Ль].

***Игровые действия:***

Соловей Разбойник так сильно свистнул, что листва с деревьев облетела и перекрыла дорогу. Помоги Богатырю расчистить путь.

1. Четко называй картинки, изображенные на листьях.
2. Если слышишь в слове-названии картинки звук [Й], перенеси лист на дерево с символом этого звука.
3. Остальные листья размести на втором дереве.

СТРАНИЦА № 8**.Игра «Мед пчелки Майи»**

***Цель:*** развитие навыка слухо-произносительной дифференциации звуков [Й]-[Рь].

***Игровые действия:***

Пчелка Майя собирает нектар. Самый сладкий нектар в цветах с картинками, в названиях которых есть звук [Й].

1. Называй картинки на цветках.
2. Складывай в ведерко те цветы, на которых изображены картинки со звуком [Й] в названиях.

СТРАНИЦА № 9. **Игра «Подарки для белочки»**

***Цель:*** тренировка навыка деления слов на слоги, определять ударный слог, соотносить слоговую схему со словом.

***Игровые действия:***

Леший принес в мешке шишки для белочек. На каждой шишке наклейка с картинкой.

1. Раздай шишки белочкам в соответствии с количеством слогов в словах-названиях картинок.

СТРАНИЦА №10. **Игра «Большая стирка»**

***Цель:*** развитие навыка позиционного анализа.

Помоги Мойдодыру развесить одежду.

1. Произноси название картинки на одежде.
2. Определи порядковое место звука [Й] в слове-названии картинки.
3. Развешивай вещи в соответствии с позицией звука [Й] в слове-названии картинки.

СТРАНИЦА №11.**Игра «Буква Й»**

***Цель:*** знакомство со зрительным образом буквы Й: алгоритм печатания буквы, на что похожа буква.

***Игровые действия:***

Знайка знакомит Незнайку с буквой Й. Познакомься и ты.

1. На что похожа буква Й? Нажимай на картинки с образом буквы Й.
2. Запомни, как правильно печатать букву Й.
3. Нажми на кленовый лист на мольберте.
4. Выбери инструмент «карандаш» и попробуй напечатать букву Й.

СТРАНИЦА №12. **Игра «Незнайка у доски»**

***Цель:*** запоминание правильного зрительного образа буквы Й.

***Игровые действия:***

Незнайка проспал урок и не успел дописать буквы Й. Помоги Незнайке выполнить задание.

1. Выбери инструмент «маркер», допиши недостающие элементы букв.
2. Если в слове-названии картинки слышится твердый звук, нажимай на камень и он превратиться в кристалл (использован прием плавного затухания).

СТРАНИЦА №13. **Игра «Домовой идет домой»**

***Цель:***развитие качеств зрительного восприятия, запоминание зрительного образа буквы Й.

***Игровые действия:***

Домовой идет домой и видит 13 букв Й.

1. Рассмотри внимательно картинку.
2. Найди правильно написанные буквы и нажми на них.
3. Сосчитай.

СТРАНИЦА №14. **Игра «Сложи букву»**

***Цель:***развитие качеств зрительного восприятия, запоминание зрительного образа буквы Й.Развитие умения составлять целое из частей.

***Игровые действия:***

Водяной хочет выложить букву Й из водорослей. Помоги ему.

1. Возьми водоросли из его рук и сложи букву.
2. Проверь себя, нажми на рака-отшельника.

СТРАНИЦА №15. **Игра «Шалтай-Балтай сидел на стене»**

***Цель:***тренинг навыка зрительно-моторной координации, закрепление зрительного образа буквы Й. Профилактика оптической дисграфии.

***Игровые действия:***

Шалтай-Балтай свалился. В стене дырка. Отремонтируй стену.

1. Бери кирпичи с правильно написанными буквами Й.
2. Остальные кирпичи складывай в тачку.

СТРАНИЦА №16. **Игра «Голодный Змей Горыныч»**

***Цель:***развитие качеств слухового восприятия и внимания. Определение позиции буквы Й в слове.

***Игровые действия:***

Змей Горыныч любит яблоки.

1. Раздай яблоки головам в соответствии со схемами на фартучках.

СТРАНИЦА №17. **Игра «Поиграй с Алисой и котом»**

***Цель:***тренинг навыка зрительно-моторной координации. Закрепление зрительного образа буквы Й.

***Игровые действия:***

Чеширский кот выложил зашифрованные карточки. Помоги Алисе.

1. Разложи карточки с буквами в соответствии со схемами.
2. Назови буквы.

СТРАНИЦА №17. **Игра «Спаси Дюймовочку»**

***Цель:***формирование навыка слогового слияния.

***Игровые действия:***

Сын Жабы хочет жениться на Дюймовочке. Поможет убежать от жаб воздушный змей. Но буквы не дают ему подняться. Сними буквы со Змея.

1. Соединяй по-очереди гласные буквы с буквой Й. Нажимай на почитанную гласную букву.
2. Когда прочитаешь все слоги, нажми на Дюймовочку, и Змей унесет ее в прекрасную страну.

СТРАНИЦА №18. **Игра «Освободи птиц»**

***Цель:***тренинг навыка зрительно-моторной координации, формирование навыка слогового слияния звуков.

***Игровые действия:***

Злой Бармалей посадил птиц в клетки. Выпусти птиц на свободу. Найди к каждому замку свой ключ.

1. Читай слоги на ключах и ищи соответствующую схему на замке.
2. Нажимай на клетку.
3. Назови птиц. Какая птица лишняя? Почему?
4. Определи место звука [Й] в названиях птиц.
5. Прогони Бармалея, нажми на него.

СТРАНИЦА №19. **Игра «Эхо»**

***Цель:***развитие сложных форм фонематического анализа и синтеза.

***Игровые действия:***

Дядюшка Эхо любит играть. Читай слоги на ключах и ищи соответствующую схему на замке.

1. Нажимай на облачка, слушай дядюшку Эхо и выкладывай из букв, то что он сказал.

 Определи место звука [Й] в названиях.