

Методические рекомендации к проекту «Игры со звуками [Ш] и [С]».

Автор проекта: О.С. Михайлова – учитель-логопед
ГБДОУ №44 Пушкинского района Санкт-Петербурга.

Проект предназначен для работы с детьми старшего дошкольного возраста, посещающими логопедические группы ГБДОУ.

Цель Проекта – автоматизация, дифференциация шипящих и свистящих звуков, способствовать развитию фонематических процессов, внимания, памяти, логического мышления, грамматической стороны речи, связной речи в играх и заданиях.


Проект состоит из 16 страниц.

- на каждой странице есть задание:



- переход из игры в содержание:



	<p>Стр. 1: Титульный лист. Название проекта «Игры со звуками [Ш] и [С]»</p>
	<p>Стр.2: Содержание. Каждый пункт содержания – гиперссылка на соответствующую страницу проекта.</p>



Стр.3: Игра «Сыщик»

Передвигая лупу по «полю», нужно найти и назвать предметы, выделяя звуки [Ш] и [С].



Стр.4: Игра «Сортировка»

Предметы, в названии которых есть звук [Ш], перетянуть в мешок – чётко произнести название предмета.
Предметы, в названии которых есть звук [С], перетянуть в сумку – чётко произнести название предмета.
При правильной сортировке появится звуковой сигнал, и предмет исчезнет в сумке или мешке.
При не правильной сортировке предмет не переместится в мешок или сумку, а вернётся на своё исходное местоположение.



Стр.5: Игра «Посчитай»

Согласование существительных с числительными.
Перед началом игры педагогу необходимо привести пример, как нужно играть:
*сначала нажать на игральную кость и на стрелку юлы;
*назвать получившееся количество предметов - **две шишки**.
В игру следует поиграть несколько раз.
!Следить за грамотно составленным словосочетанием.
!Следить за звукопроизношением.



Стр.6: Игра «Вихри»

У каждого вихря есть своё название - буквы Ш и С.
Уточнить, что буква-это «дом для звука».
Нужно распределить картинки по домам-вихрям:
*чётко произнести слово (картинку), выделяя звуки.
*определить, какой звук находится в слове [Ш] или [С]
*переместить картинку в соответствующий дом-вихрь.
При помощи «волшебного пера» можно увеличить картинку - обвести её по контуру так, чтобы получился прямоугольник.



Стр.7: Игра «Где спрятались звуки?»

Произнести название картинки и определить, где находится звук [Ш] или [С] - в начале, середине или в конце слова и перетянуть синий кружочек на место.
Проверить себя можно при помощи «волшебного квадрата» - передвинуть на схему слова.

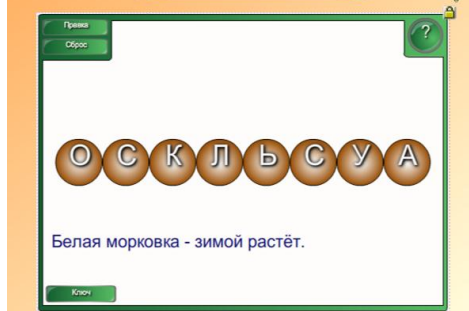
Игра "Составь слово"



Стр.8: Игра «Составь слово»

Составить слово по первым звукам в картинках. Произнести название первой картинке и записать при помощи карандаша в квадратик букву. После выполнения задания прочесть получившееся слово. Чтобы проверить себя нужно потянуть сгруппированные картинки вниз и на оранжевом поле появится правильное слово.

Игра "Загадки"



Стр.9: Игра «Загадки»

Нажать кнопку «Начало», появится «зашифрованное слово». Нажать на кнопку «Ключ», появится загадка-педагогу следует её озвучить. Чётко произнести ответ и поставить буквы в правильном порядке. При правильном решении задания появится поощрение «Отлично». Чтобы перейти к следующей загадке нужно нажать на кнопку «Следующий» - повторить шаги, как в 1-м задании. Чтобы ещё раз поиграть - нажать на кнопку «сброс» - задание повторится.

Игра "Без чего не обойтись героям сказок?"



Стр.10: Игра «Без чего не обойтись героям сказок?»

Педагог озвучивает задание-вопрос и показывает пример ответа – **снеговику не обойтись без метлы.** В конце задания нужно потянуть за красный ярлычок-вытянется жёлтое проверочное «поле» с «дорожками». «Поле» наложить на картинки так, чтобы «дорожки» совпали. Озвучить и пояснить неверные ответы.

Игра "Что в грузовике?"



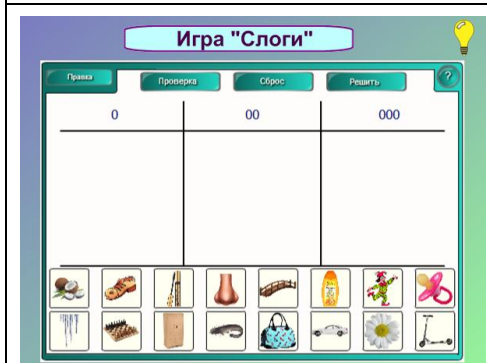
Стр.11: Игра «Что в грузовике?»

Передвигая «волшебный квадрат» по грузовику, нужно чётко произнести названия предметов.



Стр. 12: Игра «Космический пазл»

Собрать картинку из пазлов - перетянуть пазлы на основную картинку.



Стр. 13: Игра «Слоги»

Чётко произнести название картинки.

Поделить слово на слоги при помощи хлопков.

Перетащить картинку в тот столбик, на котором указано нужное количество слогов : 0-1 слог, 00-2 слога, 000-3 слога.

При помощи «волшебного пера» можно увеличить картинку - обвести её по контуру так, чтобы получился прямоугольник.

После завершения выполнения задания нажать на кнопку «Проверка».

Также можно ещё раз поиграть в игру – нажать на кнопку «Сброс».

При затруднениях можно нажать кнопку «Решить».



Стр.14: Игра «Место звука в слове»

Нажать «Сброс»-картинки начнут мелькать.

Нажать на мелькающие картинки –картинка остановится и под ней 3 будут прямоугольные кнопки с наименованиями «начало», «середина», «конец» слова.

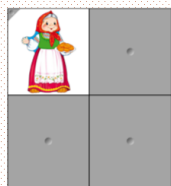
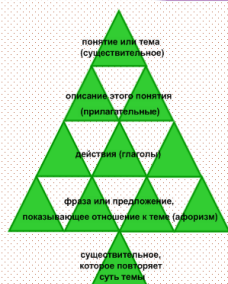
Чётко озвучить картинку и определить место звука в слове. При правильном выборе на прямоугольнике появится зелёная галочка, при неправильном-красный крестик.



Стр.15: Игра «Найди пару»

Нажимать на карточки, при совпадении картинки исчезают. Заново начать игру-нажать кнопку «Сброс».

Игра "СИНКВЕЙН"



Стр.16: Игра «Синквейн»

Способствовать развитию связной речи, обогащение словаря прилагательными, глаголами, именами сущ. Нажать на шторку одной из 4-х ячеек-откроется картинка по которой нужно составить синквейн-нерифмованное стихотворение.

Синквейн состоит из 5 строк, по форме напоминает ёлочку.

Правила:

- 1 строка- одно слово- название картинки, тема, обычно существительное;
- 2 строка- два прилагательных, раскрывающих тему синквейна;
- 3 строка- три глагола, описывающих действия по теме синквейна;
- 4 строка- фраза, предложение, цитата или крылатое выражение, выражающее свое отношение к теме;
- 5 строка- слово-резюме, дающее новую интерпретацию темы.

Например, синквейн по картинке:

Бабушка.
Добрая, ласковая.
Радуется, заботится, любит.
Бабушка - это самое теплое воспоминание
детства.
Хозяюшка.