Описание проекта и методические рекомендации:

Проект состоит из 32 страниц, которые содержат гиперссылки.

|  |  |
| --- | --- |
|  | переход на следующую страницу |
|  | переход на предыдущую страницу |
|  | переход со страницы «Содержание» |
|  | переход на страницу «Содержание» со страницы проекта |
|  | выдвижная область c описанием задания |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***№***  ***страницы*** | ***Наименование страницы*** | ***Описание*** |
| 1 | Титульный лист |  |
| 2 | Содержание (список игр, структурированных по разделам |  |
| 3 | Упражнение «**Холодный ветерок**» | Задача: Развитие артикуляционной моторики, закрепление правильной артикуляции звука [с].  *1 задание:* Помоги снежинкам долететь до снегурочки. Проведи снежинку по дорожке, произнося отчетливо: С-С-С. При произнесении звука (С) ветерок должен быть холодный, чтобы снежинки не растаяли (поднеси ладонь ко рту и проверь). |
| 4 | Упражнение «**Песенка сороки**» | Задача: Развитие артикуляционной моторики, закрепление правильной артикуляции звука (С).  ПРИМЕЧАНИЕ:  Попадая на эту страницу надо предварительно скрыть слоги, начинающиеся на букву С. Для этого надо нажать на звеждочки.  *1 задание:* Сорока учит всех в лесу правильно говорить звук (С). Давай с ней поиграем. Повторяй слоги-песенки сороки. Постарайся не ошибаться. Произноси звук (С) отчетливо. Нажми на звездочку, и появиться облачко.  *2 задание:* Послушай песенку лисы и повтор*.* Нажми на большую сороку.  *3 задание:* Послушай кто, как поет. Сравни голоса, нажми на изображения, птиц и животных. |
| 5 | Игра «**Лабиринт 1**» | Задача: Развитие артикуляционной моторики, закрепление правильной артикуляции звука «С» в словах на закрытый слог.  *Задание:* Проведи сказочного персонажа (сова, собака) по лабиринту, чётко произнося звук «С» в заданном порядке, следуя по стрелкам. Движение начинается с клетки, отмеченной солнышком. Если слово называется ребенком неправильно, то следующий ход делать нельзя до тех пор, пока слово не будет названо, верно. |
| 1 Игра «**Эхо**» | Задача: Развитие зрительно-поисковой функции, слухового и зрительного внимания, развитие зрительно-моторной координации.  *1 задание:* Послушай слова. (*Логопед повторяет 2-5 слов ‑ названий картинок).* Запомни их и повтори в том же порядке, выделяя звук "С". |
| 2 Игра «**Фотограф**» | *2 задание:* С помощью волшебного фотоаппарата "сфотографируй" (запомни), как можно больше картинок. *(Логопед закрывает "шторку").*   1. Назови "сфотографированные" картинки. 2. "Волшебное облако" закроет одну из картинок, а ты назови, какая картинка спряталась.   *ПРИМЕЧАНИЕ: Игры – «Эхо» , «Фотограф» могут использоваться в работе с лабиринтами 2,3,4.5.* |
| 3 Игра «**Угадай**» | Задача: Автоматизация звука «С» в словосочетаниях. Обогащение глагольного словаря.  *3 задание:* Я назову слово-действие, а ты подбери к нему соответствующее слово-предмет и проговори словосочетание целиком.  *Работает... (пылесос).* |
| 6 | Игра «**Лабиринт** **2**» | Задача: Развитие артикуляционной моторики, закрепление правильной артикуляции звука «С» в словах на закрытый слог.  *1 задание:* Проведи сказочного персонажа (снежинка, Снегурочка) по лабиринту, чётко произнося звук «С» в заданном порядке, следуя по стрелкам. Движение начинается с клетки, отмеченной солнышком.  *2 задание:* Назови картинки, следуя по стрелкам, и назови направление следующего хода. Например, поднос, автобус – налево, кокос – вверх …  Если при прохождении лабиринта игрушка попадает на клетку с вопросительным знаком, ребенок придумывает слово со звуком «С». |
| 1 Игра «**Хлопушки**» | Задача: Развитие слогового анализа (умение определять количества слогов в слове).  *Задание:* Следуя по лабиринту, назови картинки по слогам, определяя их количество хлопками. Затем я загадаю слово, отхлопаю его по слогам, а ты отгадай это слово. |
| 2 Игра «**Доскажи словечко**» | Задача: Развитие зрительно-поисковой функции и зрительного внимания, автоматизация звука «С» в предложении.  *Задание:* Я произнесу начало предложения, а ты выбери подходящее слово - картинку и закончи его.  *(Соня ест вкусный .......абрикос).* |
| 7 | Игра «**Лабиринт 3**» | Задача: Развитие артикуляционной моторики, закрепление правильной артикуляции звука «С» в словах со стечением с согласным звуком.  *1 задание:* Проведи сказочного героя (слон, носорог) по лабиринту, чётко произнося звук «С» в заданном порядке, следуя по стрелкам. Движение начинается с клетки, отмеченной солнышком.  *2 задание:* Поставь сказочного героя на картинку отмеченной звездочкой и назови картинки, - через одну.  *3 задание:* Назови картинки, следуя по стрелкам, и назови направление следующего хода. |
| 1 Игра «**Волшебная палочка**» | Задача: Образование существительных в именительном падеже единственного и множественного числа (образовывать по аналогии).  Образование существительных с уменьшительно-ласкательными суффиксами.  *1 задание:* Дотрагиваясь волшебнойполочкой до каждой картинки, измени их названия по образцу. *Образец: носок - носки.* Какие слова не изменились?  *2 задание:* Дотрагиваясь волшебной полочкой до каждой картинки, измени их названия по образцу. *Образец: стол - столик.* Какие слова не изменились? |
| 2 Игра «**Чего не стало?**» | Задача: Развитие зрительно-поисковой функции и зрительного внимания, автоматизация звука «С» в словах.  *Задание:* Посмотри на картинки и запомни их. Я закрою одну картинку "волшебным облачком", а ты посмотри и скажи, чего не стало *( игра повторяется несколько раз).* |
| 8 | Игра «**Лабиринт 4**» | Задача: Развитие артикуляционной моторики, закрепление правильной артикуляции звука «С» в словах на открытый слог.  *1 задание:* Проведи сказочного героя (снегирь, свиристель) по лабиринту, чётко произнося звук «С» в заданном порядке, следуя по стрелкам.  *2 задание:* Поставь сказочного героя на картинку, отмеченную звездочкой, и назови картинки через одну.  *3 задание:* Назови картинки, следуя по стрелкам, и назови направление следующего хода.  *4 задание:* Поставь героя на последнюю картинку лабиринта и двигайся, называя картинки в обратном направлении. |
| 1 игра «**В гостях у гномов**» | Задача: Образование существительных с уменьшительно-ласкательными суффиксами.  *Задание:* - Я назову большой предмет, а ты назови маленький.  *Образец: сом ‑ сомик.* |
| 2 игра «**Составь предложение**» | Задача: Развитие навыка строить простые распространенные предложения, простейшие сложносочиненные и сложноподчиненные предложения.  *Задание:* Выбери любое слово-картинку и составь с ним предложение.  *Образец: Сок стоит на столе.*  Представь, что предметов много. Как измениться твое предложение?  *Образец: Соки стоят на столе.* |
| 3 игра «**Найди меня**» | Задача: Совершенствование навыка фонематического анализа и синтеза.  *Задание:* Посмотри на звуковую схемуи найди слово, которое я загадала.  Логопед выкладывает (звуковыми символами) звуковую схему выбранного слова, а ребенок проводит звуковой анализ и находит соответствующее слово. |
| Игра «**Волшебная палочка**» | Задача: Образование существительных в именительном падеже единственного и множественного числа (образовывать по аналогии). Образование существительных с уменьшительно-ласкательными суффиксами.  *1 задание:* Дотрагиваясь волшебнойполочкой до каждой картинки, измени их названия по образцу. *Образец: сок - соки.* Какие слова не изменились? |
| 9 | Игра «**Лабиринт 5**» | Задача: Развитие артикуляционной моторики, закрепление правильной артикуляции звука «С» в словах на открытый слог.  *1 задание:* Проведи сказочного героя (снеговик, барсук) по лабиринту, чётко произнося звук «С» в заданном порядке, следуя по стрелкам.  *2 задание:* Поставь сказочного героя на картинку отмеченной звездочкой и назови картинки, - через одну.  *3 задание:* Назови картинки, следуя по стрелкам, и назови направление следующего хода.  *4 задание:* Поставь героя на последнюю картинку лабиринта и двигайся, называя картинки в обратном направлении. |
| 1 игра «**Живое-неживое**» | Задача: Совершенствование словаря экспрессивной речи, уточнение значения слов, обозначающих живые неживые предметы.  *Задание:* Сначала назови слова, обозначающие живые предметы, а затем ‑ неживые предметы.  Данная игра может использоваться в лабиринтах  №1-№ 4. |
| 2 игра «**Придумай сам**» | Задача: Совершенствование словаря экспрессивной речи, уточнение значения слов, обозначающих названия признаков предметов.  *Задание:* Послушай мои вопросы. Подбери как можно больше ответов.  *Образец: Сова, какая? ‑ Сова маленькая, красивая....* |
| 10 | Игра «**Четвертый лишний**» | Задача: Развитие зрительного внимания, восприятия, мышления, связной речи. Развивать умение классифицировать и обобщать, развивать доказательную речь.  *Задание:* Помоги Мальчику-с-пальчику. Найди в каждом ряду лишнюю картинку и обведи ее в кружок. Объясни свой выбор. Повтори названия всех лишних картинок, четко произнося звук "С". Проверь себя, нажав на картинку. |
| 11 | Игра «**Снегопад**» | Задача: Активизация словаря по теме. Развитие мышления, зрительного внимания. Классификация по функциональным признакам. Формирование умения осуществлять слуховую и слухопроизносительную дифференциацию.  *1 задание:* Рассмотри картинки и закрой снежинками все картинки, не имеющие отношения к зиме, используй снежинку с глазками.  *2 задание:* нажми на серый треугольник. Закрой снежинками все картинки, в которых нет звука "С", используй белую снежинку. |
| 12 | Игра «**Угадай, кто это?**» | Задача: Актуализация словаря по теме. Развитие зрительного восприятия, логического мышления, приемов зрительного наложения.  *1 задание:*Назови зимующих птиц.  Перед вами в низу страницы расположены контурные изображения птиц,постарайся угадать, кто это? Почему мы назвали этих птиц зимующими? Закрой шторкой контурные изображения птиц, нажав на цифру один.  *2 задание:* Нажми на цифру 2. Вспомните, чем ты угощаешь птиц, прилетающих к кормушке. Угостите каждую птицу угощением, предназначенному ей. Протяните дорожку инструментом «карандаш» от каждой птице к угощению, предназначенному ей. Расскажите, кого и чем вы угостили? |
| 13 | Игра «**Чей, чья, чье, чьи?**» | Задача: Развитие зрительного внимания. Совершенствование грамматического строя речи. Образование притяжательных прилагательных.  *Задание:* Посмотрите и назовите, чьи части тела вы видите. |
| 14 | Игра «**Помоги Снегурочке**» | Задача: Развитие зрительно-поисковой функции, зрительного внимания. Развитие зрительно-моторной координации.  *Задание:* Помоги Снегурочке с помощью волшебного фонарика сосчитать, сколько снегирей в темной комнате. Проверь себя, нажав на серый треугольник. |
| 15 | Игра «**Маленькие слова**» | Задача: Совершенствование навыков различия в экспрессивной речи предлогов. Развитие зрительного внимания, зрительно-моторной координации. Совершенствование навыков употребления словосочетаний, включающих количественные числительные и существительное.  *1 задание:* Мы попали на лесную полянку. Назови изображенные предметы и расскажи, где они находятся. Ответь на вопросы полными предложениями.  Какие маленькие слова ты использовал?  *(используемые предлоги: за; на; в; между; перед; из - за; над;*  *около; под.*  ПРИМЕЧИНИЕ предварительно все картинки, обозначающие живые предметы, можно спрятать за елку и выдвинуть те, которые необходимы для игры.  *2 задание:*  Угости клеста шишками (например: от 1 до 5-и шишек)  Сколько снежинок прилетело на скамейку? Посчитай снежинки в обратном порядке по образцу. *Образец: пять снежинок, четыре снежинки ...* |
| 16 | Игра «**Веселый поезд**» | Задача: Развитие слогового анализа (умение определять количества слогов в слове).  *Задание:* Помоги пассажирам отправиться в путешествие на веселом поезде. Назови каждого пассажира, выделяя звук "С". Отхлопай в ладоши количество слогов в каждом слове, и ты узнаешь, кто в каком вагоне поедет (количество слогов в слове совпадает с количеством окошек вагончика). |
| 2 игра «**Расшифруй слова**» | Задача: Закрепить навыки слогового анализа слов, самостоятельное составление и чтение слов.  *Задание:* Нажми на значок с цифрой 2. Помоги Каю отгадать загадки Снежной Королевы. Составь слова из первых букв слов ‑ названий картинок и запиши их. |
| 3 игра-кроссворд «**Лестница**» | Задача: Развитие фонематического анализа и синтеза, моторных навыков.  *Задание:* Нажми на значок с цифрой 3*.* Рассмотри и назови картинки. Посчитай количество звуков в каждом слове и запиши слова в соответствующие клетки кроссворда - "лестницы". |
| 17 | Игра №1 «**Собери слово**» | Задача: Развитие навыка слогового анализа слов, самостоятельное составление и чтение слов.  *Задание:* Выполни задания Ученой совы, и ты узнаешь, какие слова она загадала.  Запиши получившиеся слова в пустые клеточки. Нажми на шестиугольник, выполни задания ученой совы.  Составь звуковую схему слов. *(Обозначь, синим цветом ‑ твердые согласные звуки, зеленым цветом ‑ мягкие согласные звуки, красным ‑ гласные звуки).* |
| Игра №2 «**Найди слово**» | Задача: Развитие фонематического анализа (умение определять место звука в слове).  *Задание:* Нажми на значок с цифрой 2. Назови слова, выделяя звук "С". Найди слова, в которых звук "С" находится в начале (в середине, в конце) слова. Соедини каждую картинку с соответствующей схемой инструментом «карандаш». Составь предложение с каждым словом ‑ названием картинки. Придумай свои примеры слов, для каждой схемы. |
| 18 | Игра «**Грамматическая арифметика**» | Задача: Формирование способности осуществлять сложные формы фонематического анализа: определять местоположение звука в слове, последовательность и количество звуков в словах.  *Задание:* Сложи из букв в пустых клеточках слово. Проверь себя, нажав на знак вопроса. Составь из букв слово (все буквы клонированы).  Проверь себя, нажми на знак вопроса. |
| 19 | Игра «**Сложи слова**» | Задача: Активизация словаря сложных слов.  *Задание:* Послушай пару слов. Сложи их так, чтобы получились новые слова.  *Образец: сам летит ‑ самолет.* Назови новые слова, отчетливо произнося звук "С", и покажи соответствующие картинки. Затем назови каждую картинку и вспомни два слова, из которых состоит ее название. |
| 20 | Игра «**Волшебная дорожка**» | Задача: Совершенствование основных компонентов мыслительной деятельности. Закрепить навык чтения слогов.  *Задание:* Игроки по очереди бросают кубик, и передвигают героя настолько шагов вперед, сколько выпало на кубике, проговаривая слоги. Если цифра на кубике выпала больше трех - кубик перебрасывается.  Выигрывает тот, кто первый дойдет до замка.  *Дойди до замка: позвони в дверь; открой дверь (нажав на ручку); войди в замок, нажав на область над дверью.* |
| 21 | Игра «**Угощение для гостей**» | Задача: Развитие мышления, внимания, наблюдательности, закрепление  названий предметов со звуком «С».  *Задание:* Поставь на стол все необходимые предметы для чаепития, со звуком "С".Ребёнок берет с маленького столика предметы, определяет их необходимость, объясняет свой выбор. |
| 22 | Игра «**Составь предложение о Сане**» | Задача: Развитие навыка правильно строить простые распространенные предложения. Выкладывать схему предложений.  *Задание:* Составь предложение о Сане по схеме, используя предметы, изображенные на картине со звуком "С". *Образец: Саня катается на самокате.* Выложи схему составленного предложения. |
| 23 | Игра «**Составь предложение о Соне**» | Задача: Развитие навыка правильно строить простые распространенные предложения. Выкладывать схему предложений.  *Задание:* Составь предложение о Сане по схеме, используя предметы, изображенные на картине со звуком "С". *Образец: Саня катается на самокате.* Выложи схему составленного предложения. |
| 24 | Игра «**Узнай по частям и сравни**» | Задача: Развитие зрительного внимания, прослеживающей функции взора, зрительно-моторной координации. Умение видеть части целого предмета, находить общее и сравнивать. Развитие зрительного внимания и восприятия. Работа над слоговой структурой слов, (трехсложное слово с одним закрытым слогом). Совершенствование грамматического строя речи (согласование прилагательных с существительными в роде и числе, образование прилагательных и существительных с уменьшительными суффиксами)  *Задание:* Что получится, если правильно собрать все части? Собери снеговика. Нажми на серый треугольник и сравни двух снеговиков.  Одинаковых снеговиков вы видите? Я буду говорить, что есть у большого снеговика, а вы будите говорить про эти же части у маленького снеговика, (длинный нос – короткий нос; широкий – узкий шарф; большое - маленькое ведро; высокий низкий снеговик и т.д.) |
| 25 | Игра «**Найди и раскрась**» | Задача: Развитие зрительного внимания. Расширение и уточнение словаря по теме «зима». Умение находить слова со звуком «С».  *Задание: 1*. Рассмотри рисунок инструментом «Фокус». Найди на картинке предметы со звуком «С» и обведи их инструментом «карандаш».  *Задание: 2*. Обведи инструментом «Карандаш» предметы, относящиеся к зиме. Расскажи, что ты сделал. |
| 26 | Игра «**Пазл**» | Задача: Развивать целостное восприятие, упражнять в составлении целого из частей.  *Здание:* Собери пазл. Нажми на маленькую картинку и проверь себя. |
| 27 | Игра «Лабиринт» | Задача: Развитие зрительного внимания, прослеживающей функции взора, зрительно-моторной координации.  *Задание:* Помоги Ване. Рассмотри внимательно сундук, который расположен сверху. Найди дорожку, которая ведет к нему. Проведи дорожку инструментом «карандаш». |
| 28 | Игра «**Сложи картинку №1**» | Задача: Развитие зрительного внимания, прослеживающей функции взора, зрительно-моторной координации. Развитие интонационной выразительности, разучивание стихов со звуком «С».  *Задание:* Послушай стихотворения и выучи его наизусть, нажав на зеленый кружок. Сложи из палочек картинки по образцу, нажми на облако. Вспомни и повтори стихотворение. |
| 29 | Игра «**Сложи картинку №2**» | Задача: Развитие зрительного внимания, прослеживающей функции взора, зрительно-моторной координации  *Задание:* Послушай стихотворения и выучи его наизусть, нажав на зеленый кружок. Сложи из палочек картинки по образцу, нажми на облачко. Вспомни и повтори каждое стихотворение. |
| 30 | Игра «**Найди отличия**» | Задача: Развивать зрительное внимание, умение сравнивать, замечать и выделять различия.  *Задание:* Рассмотри внимательно картинку, найди отличия, и обведи их с помощью инструмента «карандаш». Проверить свой ответ можно нажав на овал внизу картины. Повтори стихотворение, нажав на серый треугольник. |
| 31 | Игра «**Найди отличия**» | Задача: Развивать зрительное внимание, умение сравнивать, замечать и выделять различия.  *Задание:* Рассмотри внимательно картинку, найди отличия, и обведи их с помощью инструмента «карандаш». Проверить себя можно, нажав на серый треугольник рядом с картиной. Повтори стихотворение, нажав на серый треугольник в правом верхнем углу. |
| 32 | Список литературы | 1. Л.А.Комарова. Альбом дошкольника. Автоматизация звука в игровых упражнениях. 2. Е.В. Колесникова. Рабочая тетрадь Веселая грамматика для детей 5-7 лет. 3. Н.Е. Теремкова. Логопедические домашние задания для детей 5-7лет с ОНР. 4. Логопедические распевки: сайт www.logolife.ru. |

ПРИМЕЧАНИЕ: для демонстрации проекта надо дополнительно скачать на сайте [www.logolife.ru](http://www.logolife.ru) видеофрагмент «[Лиса-логопедические распевки](http://www.logolife.ru/tvorcheskaya-masterskaya-logopeda/video-dlya-logopedicheskix-zanyatij/logopedicheskaya-raspevka-lisa.html)» и поместить видеофрагмент в одну папку с проектом. Видеофрагмент запускается на 4 странице при нажатии на большую сороку.