**Методическая разработка по теме:**

**ЛОГОПЕДИЧЕСКАЯ ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА - ХОДИЛКА С КУБИКОМ**

**по  автоматизация звука «Р»**, **«Р’»** *(в начале, середине, конце слова)*

**«ФИКСИКИ И ЗВУКИ»**

**Автор**  – Пундровская Татьяна Геннадьевна, воспитатель

МБДОУ "Детский сад комбинированного вида "Теремок" г. Шлиссельбург Кировский район.

**Возрастная группа:** для детей старшего дошкольного возраста 6-7 лет

**Цель**: закрепить правильное произношение **звуков**, развить сообразительность, внимание, память, умение соблюдать правила.

**Задачи:**

**Коррекционно-образовательные:**

1. Автоматизация правильного произношения звука [Р] [Р’] в словах, в словосочетаниях, в предложениях.
2. Активизация и актуализация словаря по темам: «Ягоды», «Фрукты», «Овощи», «Продукты питания», «Транспорт», «Электроприборы»
3. Совершенствование грамматического строя речи.
4. Совершенствование навыка звукового анализа (выделение согласного на фоне слова).

**Коррекционно-развивающие:**

1. Развитие зрительного восприятия и внимания.
2. Развитие фонематического слуха.
3. Развитие общих речевых навыков (звукопроизношения, чёткости дикции, интонационной выразительности речи).
4. Развитие мышления, слухоречевой памяти.

**Воспитательные:**

1. Формирование навыков доброжелательности, самостоятельности, инициативности.
2. Воспитание навыков сотрудничества в игре.

**Материалы и оборудование:**

- мультимедийный проектор:

- компьютер;

**Реализуемые образовательные области:**

* Речевое развитие.
* Познавательное развитие.
* Социально – коммуникативное развитие.

Игра носит обучающий и закрепляющий характер и рассчитана на работу с детьми подготовительной к школе группы.

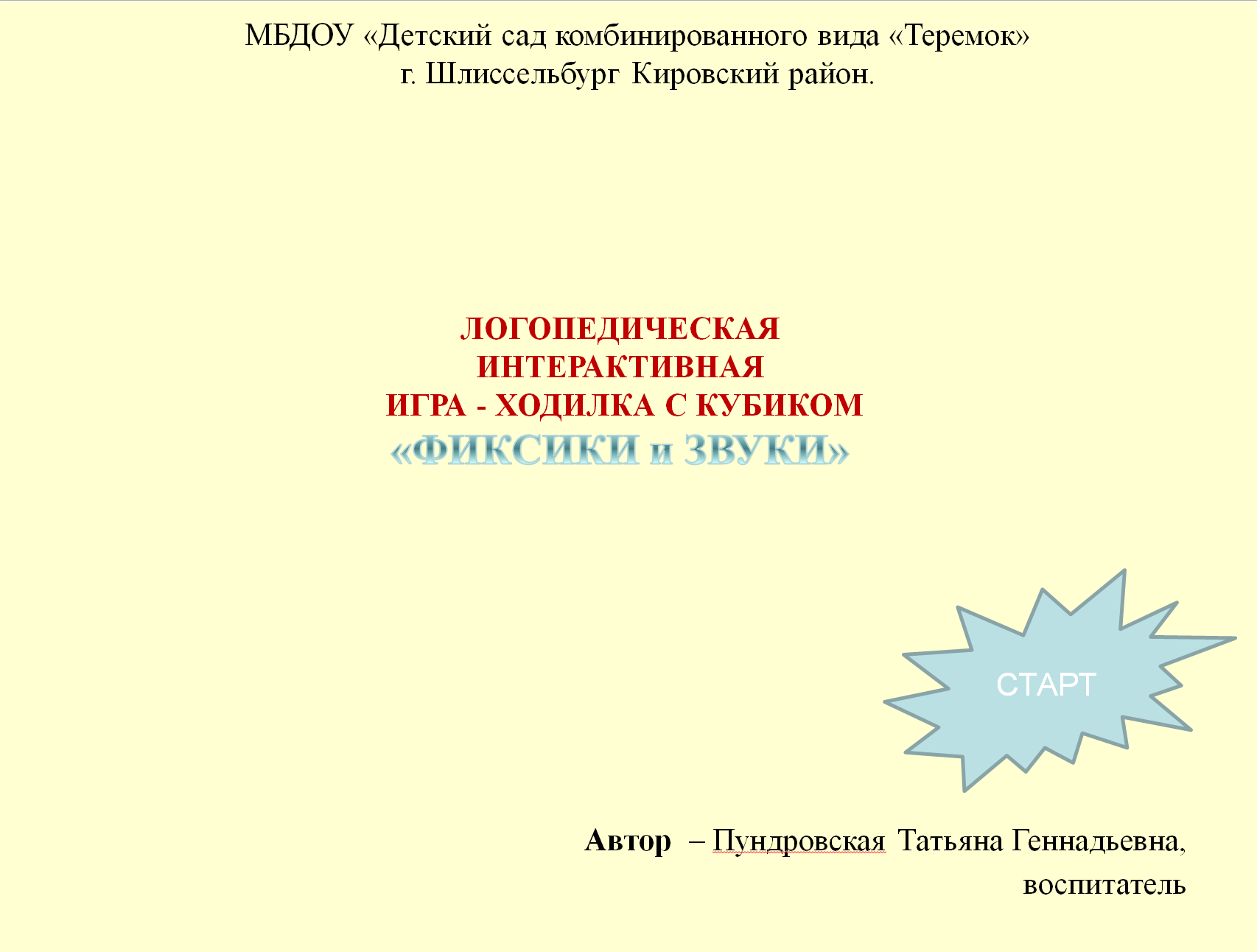
Данная разработка создана с помощью приложения Microsoft Office программы подготовки презентаций Microsoft PowerPoint с поддержкой макроса DragandDrop

Предназначена для использования автоматизации звука «Р», «Р’» (в начале, середине, конце слова) на подгрупповых занятиях и как игровой материал в индивидуальной работе с ребенком.

Участникам предстоит передвигаться по игровому полю и выполнять разные задания.

**Правила игры:**

1. Выберите фишки (фиксики), кликнув на героя мышкой, и установите их на поле «Старт»
2. Определите очередность ходов с помощью кубика. Начинает тот игрок, у которого выпало наибольшее количество точек на кубике.
3. Игрок нажимает на слово «Пуск», кубик вращается. Далее игрок нажимает на слово «Стоп» кубик останавливается. Кубик с точками показывает, расстояние, на которое игрок может продвинуть свою фишку вперед.
4. На поле встречаются стрелки, ведущие вперед и назад. Попав на поле с такой стрелкой, игрок выполняет сразу два задания: сначала с одной, а потом с другой клетки.
5. На поле в клетках показано задание, которое необходимо выполнить, попав на клетку.



**1 слайд**: Информация о теме интерактивной игры, об авторе.

Нажав на «СТАРТ» переходим на стартовую страницу игры.

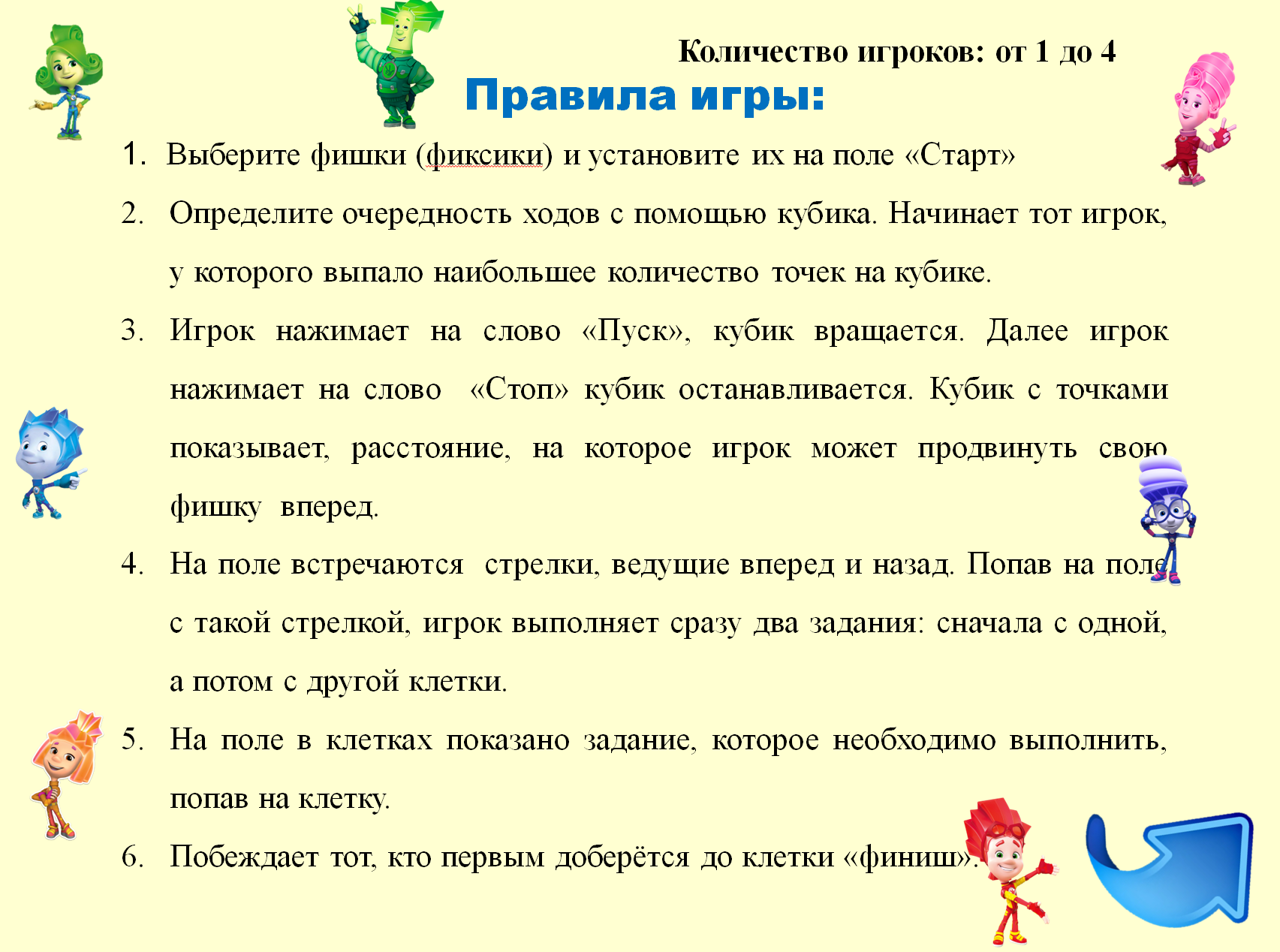


** 2 слайд**: Стартовая страница игры: прямоугольники «ПРАВИЛА», «УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ», «ИГРА» активные. Нажав на один из прямоугольников, по гиперссылке переходим на выбранный слайд

Стрелка на слайде возвращает на стартовую страницу игры



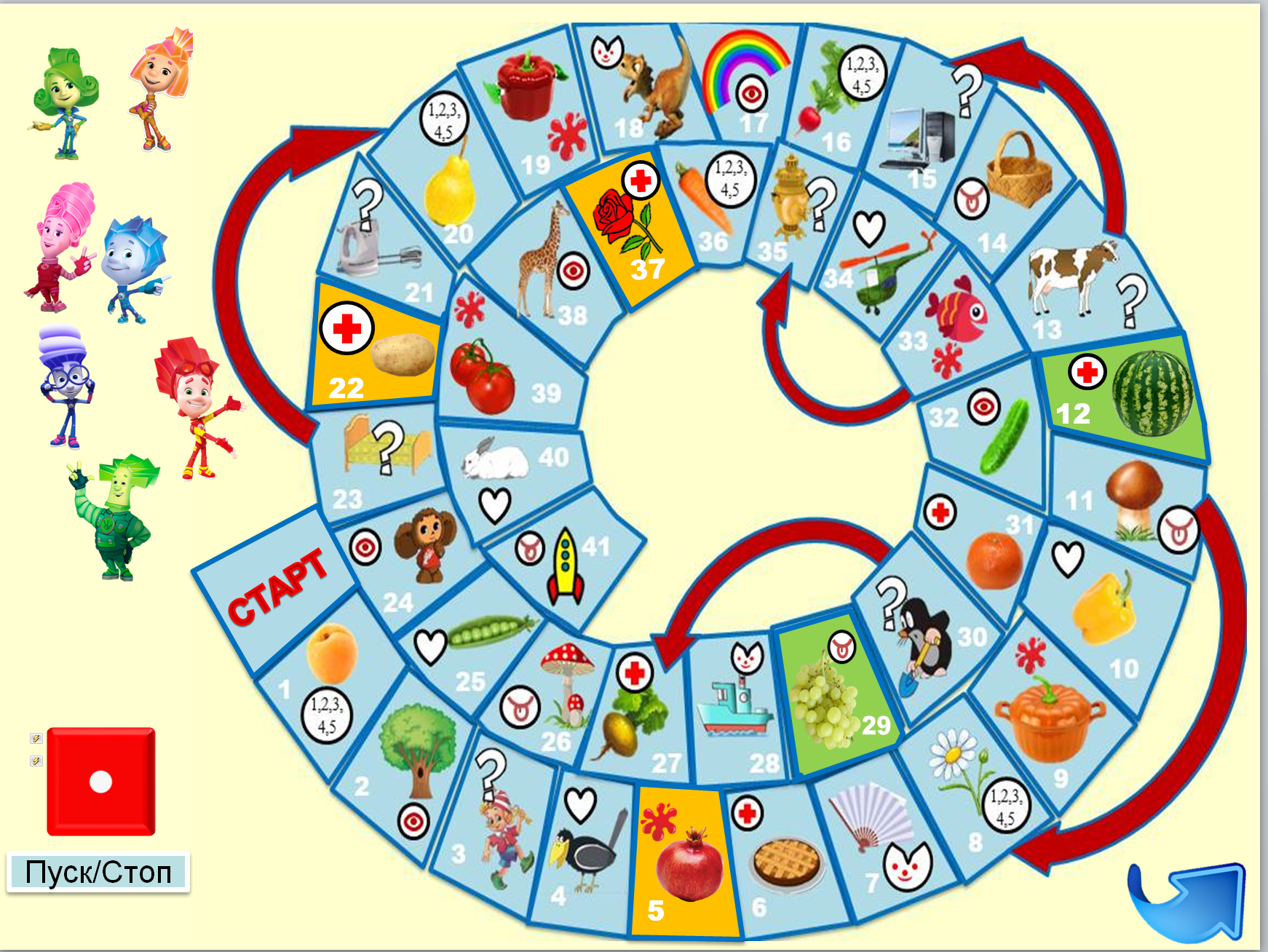
**3 слайд**: цели и задачи игры.



**4 слайд:** правила игры



**5 слайд:** условные обозначения



**6 слайд**: игра

Побеждает тот, кто первым доберётся до клетки «финиша»

В усложнении игры можно сделать два интерактивных кубика: один кубик- с количеством точек, второй- с заданиями.

В эту игру может играть как один ребенок с воспитателем, логопедом так и 2-4 ребенка

с однотипным нарушением. Эта игра обладает таким достоинством, как

универсальность, и может использоваться на всех этапах коррекционной

работы. При творческом подходе её можно неограниченно расширять.