**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«Машина школа. Игра-тренажёр по развитию познавательных процессов и звукобуквенного анализа и синтеза»**

**Автор проекта**: Симонова Ольга Викторовна, учитель-логопед ГБДОУ детский сад №41 Невского

района Санкт-Петербурга.

**Руководитель:** Екатерина Владимировна Московская.

**Возрастная группа:**подготовительная к школе группа.

**Цель проекта**: Обобщение знаний по лексической теме «Школа. Школьные принадлежности».

Закрепление навыков звукобуквенного анализа, навыка чтения. Развитие

познавательных процессов: внимания, памяти, логического мышления, умения

рассуждать и анализировать.

**Задачи:**

Обучающие:

1. Закрепить знания детей о школе, школьных принадлежностях.
2. Продолжать обучать детей разгадыванию кроссвордов.

3. Закреплять умение детей отгадывать ребусы.

Развивающие:

1. Продолжать развивать речевую активность детей.

2. Продолжать развивать связную речь, расширять и обогащать словарь по теме.

3. Развивать внимание, память, мышление.

4. Продолжать развивать фонематические функции, навыки звукобуквенного анализа.

5. Закрепить умение детей делить слова на слоги.

Воспитательные:

1. Формировать навык сотрудничества.

2. Развивать коммуникативные навыки в общении с взрослыми и сверстниками,

поощрять интерес к совместным игровым действиям, воспитывать взаимопонимание.

**Реализуемые образовательные области:**

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

Проект носит обучающий и закрепляющий характер и рассчитан на работу с детьми подготовительной к школе группы с речевыми нарушениями (ОНР, ФФНР).

Данный проект создан с помощью программного обеспечения MimioStudio для использования на логопедических подгрупповых занятиях по лексической теме «Скоро в школу», по обучению грамоте, развитию речи и, как игровой материал в индивидуальной работе с ребенком. Проект состоит из 20 страниц. При работе с проектом у детей должны быть сформированы определённые знания по данной лексической теме и навыки чтения.

Для удобства работы на всех страницах при нажатии на Машу появляется задание. Переход со страницы на страницу осуществляется при помощи области (правый нижний угол), оснащённой гиперссылкой, вернуться на страницу назад можно при помощи значка Переход на страницу содержания осуществляется при помощи области (левый верхний угол). Содержание так же оснащено гиперссылками, что позволяет перейти к необходимой игре. На некоторых страницах рядом с Машей находится звук, что позволяет услышать голос персонажа.

**Содержание проекта:**

СТРАНИЦА №1. Титульный лист.

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

СТРАНИЦА №3. «Угадай слово». Нажав на героиню проекта Машу – узнать задание. Детям предлагается посмотреть на картинки и назвать первые звуки в словах – появятся буквы. Далее расставить буквы по порядку в соответствии с цифрами. Чтобы проверить правильность выполнения задания, можно нажать на значок Игра развивает звукобуквенный анализ и синтез.

СТРАНИЦА №4. «Отгадай загадки». Детям предлагается отгадать загадки. Если загадка отгадана правильно, появится картинка-ответ.

СТРАНИЦА №5. «Собери картинку». Нажимая на Машу можно узнать задание и послушать голос персонажа (рядом значок звука). Для развития целостного восприятия и тренировки в составлении целого из частей, предложить детям перемещать части картинки до создания целой. Для проверки нажать на слово «Проверим?»

СТРАНИЦА №6. «Найди и обведи». Нажав на Машу – узнать задание. Дети называют предметы, которые спрятаны на картинке и, используя инструменты Mimio, с помощью стилуса обводят зелёным цветом тетрадь, красным – ножницы, таким образом, развивая воображение, зрительное внимание и мелкую моторику.

СТРАНИЦА №7. «Собери портфель». Нажимая на значок «Маша», дети узнают задание и слушают голос персонажа (рядом значок звука). Для того чтобы закрепить знания детей о школьных принадлежностях, Маша предлагает детям помочь ей собраться в школу, положить в портфель только те предметы, которые необходимы для учёбы.

СТРАНИЦА №8. «Разгадай кроссворд». Героиня проекта Маша поможет узнать задание. Для закрепления знаний по теме «Школа», а также для развития и закрепления навыка чтения и звукобуквенного анализа, детям предлагается разгадать кроссворд. Нажимая на стрелочку рядом с клетками, узнать вопрос. Чтобы заполнить кроссворд, необходимо с помощью стилуса перетащить нужную букву в клетку. Для проверки нажать на значок , выплывает прозрачная область, через которую видны правильные ответы.

СТРАНИЦА №9. «Найди все школьные принадлежности». Нажав на Машу, узнать её просьбу. Чтобы прослушать голос персонажа, нужно нажать на кнопку «звук». Предложить детям помочь Машеньке найти все школьные принадлежности, которые она растеряла по дороге в школу и вытащить их с помощью стилуса, проговаривая, что и где потерялось. Игра направлена на развитие зрительного внимания, а также на совершенствование лексико-грамматических категорий.

СТРАНИЦА №10. «Буква сломалась». Узнать задание с помощью Маши. Для закрепления правильного графического написания букв, предложить детям узнать и «починить» их. Используя инструменты Mimio и стилус нужно дописать буквам недостающие детали.

СТРАНИЦА №11. «Найди дорожку». Нажав на Машу – узнать задание. Игра направлена на развитие умения ориентироваться в пространстве и на плоскости, а также на развитие внимания и мышления. Нужно помочь детям в автобусе добраться до школы. Если дорога привела не к школе, прозвучит сигнал ошибки, если же дорога будет выбрана правильно, дети услышат голос Маши. Ехать по дорожке нужно с помощью стилуса.

СТРАНИЦА №12. «Подбери картинки к схемам». Нажимая на Машу, можно узнать задание. Детям предлагается соотнести картинки со схемами. Для проверки правильности выполнения задания нужно нажать на картинку, и появится стрелочка, направленная к нужной схеме. Игра направлена на развитие фонематических функций.

СТРАНИЦА №13. «Собери слова из букв». Узнать задание нужно с помощью героини проекта Маши. Игра развивает звукобуквенный анализ, а также навыки чтения, внимание и мышление. Маша просит ей помочь собрать слова из букв, дети с помощью стилуса перетаскивают буквы в нужном порядке, составляя слова. Если дети затрудняются, можно лопнуть пузыри и откроются картинки для подсказки.

СТРАНИЦА №14. «Назови и обведи». Нажав на Машу – узнать задание. Детям предлагается назвать все буквы алфавита по порядку. Затем с помощью стилуса и используя инструменты Mimio, обвести в кружок все гласные красным цветом, все согласные – синим, твёрдый и мягкий знаки – чёрным. Игра направлена на закрепление знаний всех букв алфавита и дифференциации гласных и согласных, а также на развитие мелкой моторики и внимания.

СТРАНИЦА №15. «Сосчитай буквы в словах». Нажав на Машу – узнать задание. Прочитать слова и сосчитать буквы. С помощью стилуса и используя инструменты Mimio, записать количество букв

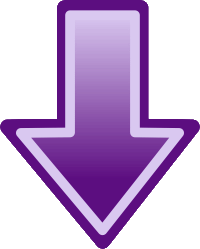
в кружок. Игра закрепляет навыки чтения, ЭМП, а также развивает мелкую моторику, внимание и способность ориентироваться в пространстве.

СТРАНИЦА №16. «Волшебная шляпа или составь предложение». Узнать задание нужно с помощью героини проекта Маши. Дети должны из предложенных слов составить предложения. Для проверки перетаскиваем стилусом слова на другое поле через шляпу и видим правильно составленное предложение. Игра направлена на закрепление навыков чтения, логического мышления и анализа предложений.

СТРАНИЦА №17. «Разгадай ребусы». Нажав на Машу – узнать задание. Детям предлагается разгадать два ребуса. Для проверки нужно нажать на слово «ответ». Игра развивает логическое мышление, внимание, память и звукобуквенный анализ и синтез.

СТРАНИЦА №18. «Засели вагончики». При нажатии на Машу узнать задание. На картинке изображён поезд. В каждом вагончике определённое количество окошек. Рядом гуляют животные. Детям необходимо разделить слова на слоги, сосчитать количество слогов и расселить животных в соответствующие вагончики. Сколько в слове слогов, столько должно быть окошек в вагоне. С помощью стилуса перетащить стрелки от животного к вагончику. Игра направлена на развитие слогового анализа, внимания, мышления и ориентировки в пространстве.

****СТРАНИЦА №19. «Волшебный фонарик или найди друзей». Нажав на листик – узнать задание. Игра направлена на развитие умения ориентироваться в пространстве и на плоскости, развивать зрительное восприятие, внимание, ЭМП. Детям предлагается найти спрятавшихся в лесу друзей Маши и сосчитать их. Чтобы услышать голос Маши – нажать на звук. Для проверки нажать на лист, выплывает прозрачная область, через которую видно всех спрятавшихся животных.

СТРАНИЦА №20. «Найди отличия». Нажимая на значок «Маша», дети узнают задание и слушают голос персонажа (рядом значок звука). Игра развивает зрительное внимание, умение сравнивать, замечать и выделять различия. Предложить детям найти отличия между двумя картинками. При нажатии на отличительную деталь на правой картинке появляется галочка. Если нажать на , появится прозрачная проверочная область.