**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«Буквоград. Игра-тренажёр**

**по развитию познавательных процессов и навыков чтения»**

**Автор проекта:** Парамоненко Ольга Николаевна, воспитатель ГБДОУ №44 Пушкинского района Санкт-Петербурга.

**Руководитель:** Екатерина Владимировна Московская

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

**Цель проекта**: Закрепление навыков звукобуквенного анализа, навыка чтения. Развитие познавательных процессов: внимания, памяти, логического мышления, умения рассуждать и анализировать.

**Задачи:**

Обучающие:

* Закрепить знания детей о понятиях звук, слог, слово.

Развивающие:

* Продолжать развивать речевую активность детей.
* Продолжать развивать связную речь, расширять и обогащать словарь по теме.
* Развивать внимание, память, мышление.
* Продолжать развивать фонематические функции, навыки звукобуквенного анализа.
* Закрепить умение детей делить слова на слоги.

Воспитательные:

* Формировать навык сотрудничества.
* 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 группы.

Данный проект создан с помощью программного обеспечения SMART Notebook, 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 навыки чтения.

Для удобства работы на всех страницах при нажатии на красную стрелку «переход со страницы на страницу» (правый и левый нижний угол) осуществляется переход. Бабочка  в верхнем правом углу – переход к содержанию. Каждый пункт содержания так же оснащен гиперссылками, что позволяет перейти к необходимой игре.

**Содержание проекта:**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Стр. 1: Титульный лист.**  Название проекта «Буквоград. Игра-тренажёр по развитию познавательных процессов и навыков чтения»  По щелчку на голубой значок в нижней части страницы слева, открывается сайт ЧУОО ДПО Центр повышения квалификации «Образовательные технологии». Стрелка в левом нижнем углу – гиперссылка на страницу «Содержание». |
|  | **Стр.2: Содержание.**  Каждый пункт содержания – гиперссылка на соответствующую страницу проекта. |
|  | **Стр. 3: «Отгадай загадку»**  Детям предлагается отгадать загадку про букву. Если загадка отгадана правильно, при нажатии на букву прозвучать фанфары. |
|  | **Стр. 4: «Засели дома жильцами»**  Распределить звуки гласные и согласные в соответствии с цветом, в дома. Гласные в красный, согласные в синий. При правильном распределении буквы прозвучит звук. |
|  | **Стр. 5: «Отгадай загадку»**  Детям предлагается отгадать загадку. Если загадка отгадана правильно, появится картинка-ответ. |
|  | **Стр 6: «Научи пчёлок читать»**  Дети бросают кубик, делают ход фишками. Попадая на круг со стрелкой, совершают переход по стрелке. Победил тот, кто первый добрался до финиша. |
|  | **Стр. 7: «Посади слово в вагон»**  Назвать картинки и сосчитать слоги. Переместить картинки в свой вагон в соответствии с количеством слогов. |
|  | **Стр. 8: «Звуковые вихри»**  Распределить слова в вихрь с той буквой, с которой начинается слово. |
|  | **Стр. 9:** **«Разгадай кроссворд»**  Развиваем связную речь детей, активизируем словарь, тренируем в умении рассуждать и обосновывать свой ответ. Нужно угадать и открыть существительные в кроссворде, по одной букве, называя её. |
|  | **Стр. 10: «Викторина»**  Ответить на вопрос. Ответ нажать в открывшихся окнах. Игра на время. |
|  | **Стр.11: «Собери пазл»**  Для развития целостного восприятия и тренировки в составлении целого из частей, предложить детям собрать пазл. |
|  | **Стр. 12:** **«Подбери пару»**  Дети рассматривают парные предметы и стараются запомнить их местоположение. Предметы закрываются. Надо угадать, где находятся парные предметы. Картинки открывают по две. |
|  | **Стр. 13: «Определи общий звук»**  Назвать картинку, определить какой из предложенных звуков есть в слове и расположить в соответствующую колонку в таблице. |
|  | **Стр. 14: «Поставь заплатку»**  Подобрать заплатки к картинке, прочитать получившийся алфавит. |
|  | **Стр. 15: «Соедини слово с правильной буквой»**  Провести линию от буквы к соответствующему слову, правильность ответа проверить с помощью лупы. |
|  | **Стр. 16: «Составь букет из слов»**  Картинки из корзины расположить в цветы по вазам в соответствии с начальными буквами в названии картинок. |
|  | **Стр. 17: «Помоги букве найти картинку»**  Детям предлагается соотнести картинки с буквой, с которой они начинаются. |
|  | **Стр. 18: «Собери слова из букв».**  Игра развивает звукобуквенный анализ, а также навыки чтения, внимание и мышление. Дети перетаскивают буквы в нужном порядке, составляя слова. |
|  | **Стр. 19: «Цепочка»**  Закреплять умение подбирать слова с заданным звуком, выделять первый и последний звук в слове. Выделить последний звук в демонстрируемом слове и выбрать среди множества картинок слово, которое начинается на этот звук. Затем перенести выбранную картинку к первой и таким образом продолжить цепочку. |
|  | **Стр. 20: Заключение.** |