**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ**

**«Путешествие Буратино в страну Грамоты»**

Автор проекта: Юфрикова Ирина Николаевна, воспитатель ГБДОУ № 44 Пушкинского района Санкт-Петербурга

Возраст: старший дошкольный возраст

Цель проекта: развитие фонематических процессов у детей, умения обозначать

звуки буквами, обогащение словаря воспитанников.

Актуальность проекта: Возраст детей 5-7 лет – это период активного усвоения ребенком

разговорного языка, становление и развитие всех сторон речи. В современной педагогике существует одна проблема готовности ребенка к школе, и одна из них – речевая. Под речевой готовностью к школе понимается взаимосвязь множества компонентов, основными из которых являются звукопроизношение, словарный запас, грамматический строй, связность речи. Проект «Путешествие Буратино в страну грамоты» позволяет решить основные задачи обучения – это развитие фонематических процессов у детей, умения обозначать звуки буквами, обогащение словаря воспитанников.

Задачи:

1. Обучающие:

Способствовать закреплению навыков звукобуквенного анализа слов

Совершенствовать навык чтения слогов слов и предложений

Способствовать закреплению навыков фонетического разбора слова

2. Развивающие:

Формировать связную речь, правильно использовать в речи грамматические формы.

Развивать эмоциональность в речи, сообразительность, фантазию в процессе отгадывания и загадывания загадок, решения творческих задач

3. Воспитательные:

Воспитывать чувство доброжелательности, ответственности, сотрудничества.

Формировать умение выслушивать других детей, при обсуждении какой либо проблемной ситуации

Проект носит рекомендательный характер и рассчитан на работу с детьми старшего дошкольного возраста. Проект состоит из 15 слайдов, 12 из которых являются непосредственно развивающими играми. Первый слайд – титульный лист, второй содержание. Гиперссылки – стрелки, расположенные внизу страницы, ведут к следующему или предыдущему слайду, гиперссылка с изображением ключика ведет к слайду 2 - Содержание. На каждом слайде при щелчке по Буратино появляется облако с заданием  .

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название игры** | **Задачи** | **Технические рекомендации** |
| 1. | Четвертый лишний | Учить детей называть слова с заданным звуком. | Необходимо рассмотреть рисунки, определить, первый звук в слове. При щелчке по рисунку, если ответ выбран правильно, появляется «галочка» и звуковой сигнал. |
| 2. | Прочитай слово | Совершенствовать навык чтения слов. | Нужно щелкать ЛКМ по буквам, при правильном выборе, буква опустится вниз слайда, при неверном выборе прозвучит звуковой сигнал «ой». Если задание выполнено правильно, на слайде после щелчка по последней букве появится картинка (вишня). |
| 3. | Найди гласные звуки | Развитие фонематического слуха | Следует щелкать ЛКМ по мыльным пузырям с изображением гласной буквы. Если задание выполнено правильно мыльный пузырь лопнет, если нет, то он продолжит летать по слайду. |
| 4. | Поймай бабочку | Совершенствовать у детей навыки звукового анализа. Учить детей называть слова с заданным звуком. | На слайде изображены бабочки, надо щелкать ЛКМ по бабочке. При щелчке бабочка исчезает, появляется буква. |
| 5. | Отгадай сказочного персонажа | Развивать навыки буквенного синтеза, слуховое и зрительное внимание. Совершенствовать навык чтения. | Воспитанникам подготовительного к школе возраста нужно по первым буквам названий изображенных предметов составить слово (Алиса). При неверном выборе буквы отлетает лепесток с цветка. |
| 6. | Четвертый лишний | Совершенствовать навык чтения. | В слове «Книга» потерялась буква, детям нужно ее найти. Нужно щелкать ЛКМ по правильной букве. Буква И появляется в слове, параллельно с буквой появляется картинка КНИГА. Неверный ответ сопровождается звуковым сигналом. |
| 7. | Собери пазл | Учить детей собирать разрезные картинки, поворачивая их на 90 градусов. Развивать внимание, память, мышление, координацию движений. Учить составлять связный рассказ. | При каждом щелчке ЛКМ по любому фрагменту картинки, она последовательно поворачивается на 90 градусов. |
| 8. | Подбери к схеме картинки | Развивать у детей способность анализировать звуки в слове, выделять их последовательность, давать звукам качественную характеристику и обозначать их соответствующим цветом. | На слайде изображена схема слова, детям нужно подобрать правильную картинку к схеме. Нужно щелкать ЛКМ по картинке, при правильном выполнении звучит звуковой сигнал «молодец», при ошибочном ответе картинка исчезает. |
| 9. | Загадки | Развивать мышление, зрительное внимание и связную речь детей. Совершенствовать навык чтения. | При щелчке ЛКМ по облаку загадка исчезает, появляется отгадка (Буква). Воспитанники подготовительного к школе возраста могут самостоятельно прочитать загадку, необходимо на заданный звук назвать слово. |
| 10. | Найди 10 отличий | Развивать внимание, память, мышление. | При щелчке ЛКМ по нижней картинке вокруг мест отличий появляются овалы с красным контуром, и слышится звук «Камера». Если отличия не все найдены, то при щелчке по значку «ОК» проигрывается звук «Подумай еще». Если 10 отличий найдены, то при щелчке по значку «ОК» проигрывается звук «Молодец». |
| 11. | Кроссворд | Развивать внимание, память, мышление. | Следует щелкать ЛКМ по золотому ключику, появляется вопрос, при повторном щелчке вопрос исчезает.  При щелчке ЛКМ по клетке кроссворда появляется буква. |
| 12. | Угадай, чей домик? | Формировать умения различать слово и слог. Учить делить слова на слоги. | Нужно расселить животных по слоговым домикам. При щелчке ЛКМ по любой картинке, она начинает вращаться. До завершения вращения ЛКМ щёлкаем по домику. Если выбран правильный ответ, животное отправляется в домик и в нем исчезает. Если выполнили задание не правильно, то животное в домик не попадет. На домиках наложен звук «ой». |