**Методические рекомендации к проекту**

**«Весёлый зоосад»**

(Проект создан с помощью системы «Mimio Studio», может использоваться в совместно организованной деятельности детей)

**Автор проекта:** Мартынова Елена Георгиевна, учитель-дефектолог, МДОБУ «Детский сад №8 «Сказка» комбинированного вида», г. Волхов, Ленинградская обл.

**Тип проекта:** для дошкольников

**Возраст:** старший, подготовительный возраст (5-7 лет), группы компенсирующей направленности для детей с косоглазием и амблиопией

**Образовательные области:** социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие

**Цель проекта:** Закрепить и систематизировать знания детей по теме: «Животные». Развивать зрительное восприятие

**Коррекционные задачи:**

* развивать целостное зрительное восприятие;
* совершенствовать прослеживающую функцию глаза;
* упражнять в узнавании изображений в различных модальностях

( силуэты, наложенные контурные изображения);

* развивать восприятие формы: закрепить знания об объёмных формах;
* развивать аккомодационные способности глаза : приспособление

к восприятию предметов, находящихся то него на различных расстояниях;

* совершенствовать навыки ориентировки на плоскости: в рядах,

в столбиках, в элементарной системе координат;

* развивать зрительное, слуховое внимание, восприятие, логическое мышление;
* развивать соотносительную функцию глаза;
* совершенствовать графо-моторные функции;
* развивать связную речь

**Образовательные задачи:**

* закреплять и систематизировать знания детей о животных;
* закрепить знание цифр, соотнесение количества с цифрой;
* закрепить знания о количественных отношениях, умении понимать знаки >,<,=;
* развивать фонематическое восприятие: фонематический анализ

 и синтез;

* упражнять в составлении предложений по опорным картинкам, составлении схемы предложения;
* упражнять в составлении описательного рассказа с опорой на алгоритм;
* развивать навыки чтения;
* совершенствовать навыки разгадывания ребусов

**Воспитательные задачи:**

* воспитывать познавательный интерес;
* совершенствовать навыки взаимодействия в небольших группах

**Коррекционно-оздоровительные задачи:**

* соблюдать режим зрения

**Значение символов на страницах проекта**

***Общие для всех страниц символы:***

* **-** переход на следующую страницу

** -** переход на предыдущую страницу

** -** гиперссылка на страницы проекта со страницы «Содержание», переход на страницу «Содержание» с любой страницы

 - выдвижная область описания задания

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | страница | символ | действия |
| 1 | Титульный лист | **C:\Users\32w7k\Desktop\Оптимизированные картинки3\стрелочка.png** | Переход на следующую страницу. |
| 2 | Содержание |  | Гиперссылки на страницы проекта.  |
| 3 | Лоло встречает друзей |  | Воспроизведение звука. Функция «фокус». |
| 4 | Кто встречает нас в зоосаде? |  | Функция «фокус». Наведение фокуса на объекты картинки. |
| 5 | Кому что? |  | Из вагончиков вынимается корм для животных. |
| 6 | Кто как питается? |  | Прозрачная шторка (выход справа). Проверка действия. |
| 7 | Кто как голос подаёт? |  | «Рупор в круге» - гиперссылка на аудиофайл «Звуки леса». «Волчок» - выбор номера голосового звучания. «Рупор с цифрой» - голос животного. Анимация «Плавное усиление» - появление животных (цифры). |
| 8 | Кто спрятался? |  | Анимация «Плавное усиление» на фрагментах картины (появление животных), проверка найденного количества животных (область внизу картинки). |
| 9  | IV-лишний. Пятнашки | Область крестика (красная) – неверный ответ, область крестика (зелёная) – верный ответ | Нажимая на соответствующую картинку, проверяем правильность ответа. |
| 10 | Весёлый футбол | Стрелка (красная внизу) – неточно забитый гол, звук трибун (рупор) – гол забит - верно | Нажимая соответствующие значки, регулируется точность правильного попадания мяча. |
| 11 | Весёлый счёт |  | Используется функция «Клонирование». |
| 12 | У кого кто? |  | Из домика выводятся по одному детёныши и присоединяются к мамам-животным. «Киноплёнка в круге» - гиперссылка на видеофайл «Мамы и детёныши». |
| 13 | Чей силуэт? |  | Шторка (слева) - появление изображений животных, далее соотнесение с силуэтами (слияние). |
| 14 | Танграм |  | Шторка (слева) – появление геометрических фигур. Функция «Карандаш» - рисование элементов. |
| 15 | Будь внимательным! |  | Функция «карандаш» - обрисовка объектов. |
| 16 | Графический диктант |  | Функция «карандаш» - движение по клеточкам.  |
| 17  | Волшебный баобаб |  | Анимация «Плавное усиление» на листочках – появление объектов для звукового анализа, вытягивание животных из ствола баобаба. |
| 18 | Необычные пузыри |  | Наведение животного на нужный пузырь, исчезновение пузыря. |
| 19 | Ребусы |  |  Анимация (выходы слева, справа), шестигранный кубик. |
| 20 | Составь рассказ-описание |  | Составление рассказов по алгоритму. |
| 21 | Собери фрагменты картины |  | Соединение фрагментов картины на мольберте, сравнение с готовым образцом. |
| 22 | Будь внимательным! |  | Анимация (выход справа). Перемещение фигур на полках. |
| 23 | Составь предложение |  | Используется функция «Клонирование». |
| 24 | Лоло прощается с друзьями |  | Воспроизведение звука. |

**Работа со страницами проекта**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | задание | задачи | описание задания |
| 4 | Кто встречает нас в зоосаде? | * Развивать целостное зрительное восприятие.
 | Кто встречает нас в зоосаде? |
| 5 | Кому что? | * Развитие прослеживающей функции глаза.
* Употребление сущ. ед. ч. Д. п.
 | Утро в зоосаде начинается с завтрака. Кому что приготовили? |
| 6 | Кто как питается? | * Развивать прослеживающую функцию глаза.
* Классифицировать животных по способу питания.
 | Разделите животных по способу питания на травоядных, всеядных, плотоядных. |
| 7 | Кто как голос подаёт? | * Развивать слуховое внимание

и память. | Послушайте, как много разных звуков вокруг (аудиофайл «Звуки природы»)! Попробуйте узнать животных по голосу. Выбирайте на барабане любую цифру, ищите такую же цифру со звуком. Слушайте, кто так голос подаёт? |
| 8 | Кто спрятался? | * Развивать целостное зрительное восприятие.
* Развивать прослеживающую функцию глаза.
* Соотносить количество с цифрой.
* Согласовывать существительные

с числительными. | Весёлые животные любят играть в прятки. Кто спрятался в лесу? Сосчитайте всех животных, выполните проверку. |
| 9 | IV-лишний. Пятнашки | * Ориентировка в рядах и столбиках.
* Операции анализа

и обобщения. | Любима игра в зоосаде – «Пятнашки». Назовите животных в каждом столбике. В каждом ряду, определите, кто лишний? |
| 10 | Весёлый футбол | * Ориентировка

на плоскости в элементарной системе координат.* Развивать прослеживающую функцию глаза.
 | Поиграйте с кенгуру и мартышкой в футбол. Забейте мячи в нужные точки на футбольном поле. |
| 11 | Весёлый счёт | * Сравнение количества групп предметов. Обозначение равенства

и неравенства с помощью арифметических знаков.* Развитие прослеживающей функции глаза.
 | Соберите спортивную команду по количеству животных так, чтобы выражение было верным. |
| 12 | У кого кто? | * Развитие прослеживающей функции глаза.
* Употребление названий животных женского рода.
* Употребление существительных с уменьшительно- ласкательными суффиксами.
* Согласование существительных

с предлогом «у». | Вечером мамы забирают своих малышей из детского зоосада. У кого кто? (видеофайл «Мамы и детёныши»)  |
| 13 | Чей силуэт? | * Развитие различительной функции глаза. Узнавание животных в силуэтном изображении.
* Развитие функций слияния и совмещения объектов.
* Развитие прослеживающей функции глаза.
 | О весёлом зоосаде написана целая книга. Какие животные спрятались на страницах книги? Соедините картинку животного с картинкой-силуэтом. |
| 14 | Танграм | * Развитие зрительно-моторной координации.
* Развитие прослеживающей функции глаза.
* Развитие пространственного мышления.
 | Узнайте, кто на картинке? Соберите такую же фигуру, используя нужные геометрические формы. Дорисуйте фигурке необходимые элементы. |
| 15 | Будь вниматель-ным! | * Развивать пространственные ориентировки слева, справа.
* Развивать различительную функцию глаза. Упражнять

 в узнавании контурных изображений.* Развивать прослеживающую функцию глаза.
* Совершенствовать графо-моторные функции.
 | Художники любят рисовать животных. С большим вниманием они рассматривают обитателей зоосада. Будьте и вы внимательными! Обведите только тех слонов, которые смотрят влево. Обведите только тех оленей, которые смотрят вправо. Узнайте животных по контуру. Обведите носорога. |
| 16 | Графичес -кий диктант | * Развитие пространственных ориентировок на листе в клетку.
* Совершенствование слухового сосредоточения и координации «ухо-рука».
 | Украсьте страницы книги рисунками. Внимательно слушайте и шагайте по клеточкам.***Бегемот***2 клетки наискосок влево вверх4 клетки влево1 клетка вверх1 клетка влево1 клетка вниз2 клетки влево2 клетки вниз2 клетки вправо1 клетка вниз1 клетка вправо1 клетка вверх4 клетки вправо1 клетка вниз1 клетка вправо2 клетки вверх***Терьер***2 клетки вправо1 клетка вверх1 клетка вправо1 клетка вверх1 клетка вправо 4 клетки вниз3 клетки вправо1 клетка верх1 клетка вправо5 клеток вниз2 клетки влево1 клетка вверх2 клетки влево1 клетка вниз2 клетки влево4 клетки вверх2 клетки влево2 клетки вверх |
| 17 | Волшеб -ный баобаб | * Развитие фонематического анализа и синтеза.
 | По первым звукам в названии картинок, узнайте, название какого животного зашифровано. |
| 18 | Необыч- ные пузыри | * Развитие фонематического анализа.
* Закрепление знаний

о гласных, согласных твёрдых, согласных мягких звуках.* Развитие прослеживающей функции глаза.
 | Поиграйте с животными в необычные пузыри. Пусть животные, название которых начинается с гласного звука, ловят красные пузыри. Животные, название которых начинается с согласного твёрдого звука, пусть ловят синие пузыри. Зелёные пузыри будут ловить те животные, название которых начинается с согласного мягкого звука. |
| 19 | Ребусы | * Развитие образного, логического мышления.
* Тренировка зрительной памяти.
 | Разгадайте ребусы. Названия каких животных зашифрованы в картинках-загадках? Выбрать номер ребуса вам поможет кубик с цифрами. |
| 20 | Составь рассказ-описание | * Составление описательных рассказов

с использованием алгоритма.* Развитие связной речи.
 | В зоосаде есть музей. Составьте описательные рассказы о животных. Пользуйтесь подсказками. Проверьте, все ли названия животных написаны правильно? Исправьте ошибки, переставьте буквы. |
| 21 | Собери фрагменты картины | * Развитие целостного зрительного восприятия.
* Развитие прослеживающей функции глаза.
* Развитие зрительно-моторной координации.
 | Если изображение на картине испортилось, его нужно восстановить. Соберите картину из отдельных фрагментов. |
| 22 | Будь вниматель-ным! | * Развивать зрительное внимание.
* Закрепить знания

и представления об объёмных фигурах.Совершенствовать пространственное восприятие. | Посетители музея зоосада могут взять на память сувениры с изображениями животных. Назовите форму сувениров. Запомните местоположение сувениров на образце, расставьте их так же на свободных полках. |
| 23 | Составь предложе-ние | * Упражнять

в составлении предложений по опорным картинкам.* Упражнять

в составлении схемы предложения.* Развивать прослеживающую функцию глаза.
 | Запишите в книгу зоосада свои небольшие истории. По опорным картинкам составьте предложения, подберите к ним схему. |