**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«Путешествие в библиотеку»**

**Автор проекта:** Власова Дарья Сергеевна, учитель-логопед ГБДОУ детский сад №4 комбинированного вида Пушкинского района Санкт-Петербурга.

**Руководитель:** Ирина Алексеевна Порохова.

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

**Цель проекта:** введение в лексическую тему «Библиотека».

**Задачи:**

Обучающие:

1. Обогатить знания детей о библиотеке.

2. Актуализировать знания о героях книг.

3. Профилактика дисграфии.

Развивающие:

1. Развивать умение рассуждать и анализировать.

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

3. Развивать внимание, память, мышление.

4. Развивать фонематические функции, навыки звукобуквенного анализа.

Воспитательные:

1. 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 (тяжелое нарушение речи: общее недоразвитие речи).

Данный проект создан с помощью программного обеспечения MimioStudio для использования на логопедических подгрупповых занятиях по лексической теме «Библиотека». Проект состоит из 21 страницы. 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  Знайку появляется задание. Переход со страницы на страницу осуществляется при помощи схем бегущих человечков  , оснащённых гиперссылками. Располагаются значки в правом и нижнем углу каждой страницы. Переход на страницу содержания осуществляется при помощи значка книги , который располагается в правой нижней части страниц. Содержание также оснащено гиперссылками, что позволяет перейти к необходимой игре. Пусковые механизмы проверочных областей спрятаны под значком  .

Содержание проекта:

СТРАНИЦА №1. Титульный лист.

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

СТРАНИЦА №3. «Прочитай слово по первым звукам». Задание появляется автоматически. Детям предлагается посмотреть на картинки и прочитать слово по первым звукам названий картинок. Для более слабой подгруппы при нажатии на картинку можно открывать соответствующие буквы. После открытия всех букв дети читают слово и узнают, с кем они отправятся в библиотеку. При нажатии на знак вопроса появляется Знайка.

СТРАНИЦА №4. «Вставь нужное слово». Детям предлагается помочь Знайке восстановить читательский билет. Нужно вставить на место слово «билет». Проверка осуществляется автоматически: неподходящие слова оказываются под картинкой.

СТРАНИЦА №5. «Поведение в библиотеке». Детям предлагается подумать и ответить, как вести себя в библиотеке. При нажатии на значок звука слышен шум детей. Педагог просит давать ответы полным предложением. При нажатии на картинку появляется крест или галочка: обратиться за помощью к библиотекарю можно, шуметь – нельзя, рвать книги – нельзя, писать в книгах нельзя, спокойно читать можно.

СТРАНИЦА №6. «Собери слова из слогов». Предлагается собрать слова из слогов и узнать, что можно взять в библиотеке. Слоги одного слова написаны на одинаковом фоне, это можно использовать в качестве помощи. При правильном составлении слова из частей складывается целая картинка.

СТРАНИЦА №7. «Найди книги». Детям предлагается подвигать фонарь, найти книги и сосчитать их. При нажатии на очки появляется цифра «5».

СТРАНИЦА №8. «Лабиринт». Дети должны взять карандаш и помочь Знайке найти книгу в библиотеке.

СТРАНИЦА №9. «Найди слово по звуковой схеме». Все книги в библиотеке хранятся на своих местах. Найти книгу помогает шифр. Необходимо помочь Знайке найти журнал по шифру, написанному в середине листа. Можно нажать на очки и под названием журнала «Тошка» появится звуковая схема для проверки.

СТРАНИЦА №10. «Найди слово». В слове «черёмуха» спряталось другое слово из четырёх букв. Найти это слово. При нажатии на слово лишние буквы исчезнут, останется «муха». Вспомнить литературное произведение и героиню муху. При нажатии на знак вопроса появится Муха-цокотуха.

СТРАНИЦА №11. «Раздели буквы». Детям предлагается по порядку вытаскивать буквы из строки: большие влево, маленькие вправо. В итоге получатся два слова: болото, лягушка. Предлагается составить такое предложение, в котором будут оба слова и вспомнить сказку, в которой лягушка сидела в болоте. При нажатии на знак вопроса появится изображение Царевны-лягушки.

СТРАНИЦА №12. «Узнай по силуэту». Детям предлагается вернуть на место убежавшие названия журналов.

СТРАНИЦА №13. «Найди все буквы». Детям предлагается найти все буквы из названия журнала «Мурзилка». При нажатии на правильную букву, появляется галочка, при нажатии на неправильную – крест.

СТРАНИЦА №14. «Помоги героям вернуться в книги». Детям нужно перетащить героев в те книги, из которых они вышли.

СТРАНИЦА №15. «Помоги библиотекарю». Дети должны навести порядок и поставить книги с названиями из двух слогов на полку с цифрой «2», из трёх – на полку с цифрой «3», из четырёх – на полку «4».

СТРАНИЦА №16. «Собери пазл». Детям предлагается вытаскивать из ящика детали картинки и собирать целую картину. Когда картинка собрана, нужно назвать произведение, к которому нарисована иллюстрация. Для более слабой подгруппы можно использовать полупрозрачную картинку-образец.

СТРАНИЦА №17. «Найди отличия». Детям предлагается искать отличия в картинках и обводить их на правой картинке карандашом.

СТРАНИЦА №18. «Найди отличия». На правой и левой страницах книги нарисованы картинки. Нужно искать одинаковые и убирать их нажатием.

СТРАНИЦА №19. «Найди книги». Знайка хочет сдать книги в библиотеку. Для этого нужно найти все книги в комнате и вытащить их.

СТРАНИЦА №20. Прощальный слайд.

СТРАНИЦА №21. Список литературы.