**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«Айболит и все, все, все… (часть 2). Изучаем букву А»**

**Авторы проекта**:

**Воробьева Любовь Владимировна**, учитель-логопед ГБДОУ детский сад №78 Красносельского района Санкт-Петербурга «ЖЕМЧУЖИНКА»,

**Домашенко Елена Сергеевна**, воспитатель ГБДОУ детский сад № 78 Красносельского района Санкт-Петербурга «ЖЕМЧУЖИНКА».

**Возрастная группа:** старший дошкольный возраст (5-7 лет).

**Цель проекта:** Знакомство с буквой А.

**Задачи:**

Образовательные:

1. Формировать зрительный и графический образ буквы А.
2. Профилактика оптической дисграфии.
3. Закреплять навык простого звукобуквенного анализа и печатания.
4. Развивать сложные формы фонематического анализа и синтеза.
5. Совершенствовать навыки связной речи; активизировать пассивный

словарь, развивать грамматический строй речи.

1. Тренировать навыки составления предложения по опорным картинкам.

Развивающие:

1. Развивать речевую активность детей.
2. Развивать умение составлять целое из частей.
3. Развивать зрительное восприятие, внимание, память, мышление, наблюдательность.
4. Развивать мелкую моторику рук.
5. Развивать умение ориентироваться на плоскости

Воспитательные:

1. Развивать умение слушать взрослого и выполнять его инструкции.
2. Формировать навык сотрудничества, поощрять интерес к совместным игровым действиям, воспитывать взаимоуважение и взаимопонимание.

**Реализуемые образовательные области:**

* Речевое развитие.
* Социально-коммуникативное развитие.
* Познавательное развитие.

 Проект создан с помощью программного обеспечения MimioStudio, носит обучающий и закрепляющий характер. Проект может использоваться на подгрупповых занятиях по обучению грамоте, развитию речи и как игровой материал в индивидуальной работе с ребенком.

 Проект состоит из 14 страниц.

 Для удобства работы применяются значки-помощники, оснащенные гиперссылками:

  - (левый верхний угол) - возврат к странице с содержанием,

  - (левый нижний угол) - возврат к предыдущей странице,

  - (правый нижний угол) - переход к следующей странице,

 - речевой материал,

- дидактические задачи.

 Содержание также оснащено гиперссылками, что позволяет быстро перейти к необходимой странице.

На всех страницах с играми (№ 3-14) для появления выдвижной области с описанием игровой ситуации и заданием необходимо потянуть в правом верхнем углу за голубя .

**Содержание проекта:**

СТРАНИЦА №1. **Титульный лист.**

По щелчку на текст в нижней правой части страницы открывается сайт центра повышения квалификации «Образовательные технологии» ([www.edu.obrtech.ru](http://www.edu.obrtech.ru)).

СТРАНИЦА №2. **Содержание.**

Каждый пункт содержания – гиперссылка на соответствующую страницу проекта.

СТРАНИЦА № 3. **Игра «Письмо».**

***Цель:*** знакомство с буквой А, а. Алгоритм печатания буквы.

***Игровые действия:***

1. Айболиту пришло письмо. Наведи лупу на парус, и ты узнаешь, что написано на конверте.
2. Достань стилусом письмо из конверта.
3. Выбери инструмент «карандаш» и напиши буквы по образцу.

СТРАНИЦА № 4. **Игра «Найди букву А».**

***Цель:*** формирование зрительного образа буквы А.

***Игровые действия:***

1. Имя доктора начинается с буквы А. Это его любимая буква. Найди и сосчитай, сколько букв А спрятано на этой картинке. На правильный ответ тебе укажет звуковой сигнал.

СТРАНИЦА № 5. **Игра «Сложи букву А».**

***Цель:*** развитие конструктивного праксиса, формирование зрительного образа буквы А. ***Игровые действия:***

1. Бармалей разрушил букву А. Собери любимую букву Айболита.
2. Если будет трудно, нажми на кокос, появится образец.

СТРАНИЦА № 6. **Игра «Подарок».**

***Цель***: формирование зрительного образа буквы А.

***Игровые действия:***

1. Обезьянка решила сделать подарок Айболиту. Она хочет выложить красивую букву А. Помоги ей. Доставай стилусом морские дары из корзины и выкладывай на песке.
2. Если будет трудно, нажми на ракушку, которая лежит на песке и появится образец.

СТРАНИЦА № 7. **Игра «Исправь ошибки».**

***Цель:*** закрепление зрительного образа буквы А. Профилактика оптической дисграфии.

***Игровые действия:***

1. Бармалей написал букву А с ошибками. Найди неправильно написанные буквы А, нажми на них стилусом, и они исчезнут.

СТРАНИЦА № 8**.Игра «Восстанови букву А».**

***Цель:*** развитие качеств зрительного внимания. Закрепление графического образа буквы А. Профилактика оптической дисграфии.

***Игровые действия:***

1. Бармалей спрятал на морском дне камни с буквой А. Во время шторма, их выбросило волной на берег. Так как камни долго пролежали в воде, часть букв стерлась. Помоги Айболиту, допиши недостающие элементы букв. Для этого выбери инструмент «карандаш».

СТРАНИЦА № 9. **Игра «Помоги мартышке».**

***Цель:*** формирование навыка чтения буквосочетаний, состоящих из букв А и У.

 ***Игровые действия:***

1. Мартышка Чита собирает бананы. Помоги ей. Снимай бананы стилусом с пальмы и читай, что на нем написано.
2. Складывай бананы в корзину.

СТРАНИЦА № 10. **Игра «Мост».**

***Цель:*** формирование навыка чтения буквосочетаний, состоящих из букв А и У.

1. Помоги Айболиту перейти на другой берег реки. Собери мост. Бери стилусом дощечку, читай, что на ней написано.
2. Укладывай дощечки на жерди друг за другом.

СТРАНИЦА № 11.**Игра «На прием к доктору».**

***Цель:*** формирование навыка слияния гласных букв.

***Игровые действия:***

1. Родители ведут детей на прием к доктору Айболиту. Папа жираф ищет жирафенка, который не хочет идти к врачу. Прочитай, как зовет жирафенка папа. Нажми, на текст, проверь себя.
2. У мартышки болит животик. Прочитай, как она плачет. Нажми, на текст, проверь себя.

СТРАНИЦА № 12. **Игра «Бутылочка».**

***Цель:*** развитие навыка определения позиции буквы в слове. Закрепление звуко-буквенных связей.

***Игровые действия:***

1. Кого еще вылечил доктор Айболит? В названии животного определи наличие букв А и У.
2. Найди местоположения этих букв в слове (в начале, середине, конце).
3. Расставь буквы из бутылочки по местам.

СТРАНИЦА № 13. **Игра «Билеты домой».**

***Цель:*** формирование системы значения слов, противопоставляя слова по одному из компонентов их значения. Формирование навыка конструирования сложных предложений с союзом А.

***Игровые действия:***

1. Бармалей порвал билеты. Помоги Айболиту вернуться домой. Собери билеты, на половинках которых изображены противоположности.
2. Произнеси заклинательное предложение, соединяя его части словом А.

СТРАНИЦА № 14. **Игра «В путь домой».**

***Цель:*** развитие фонематического синтеза.

***Игровые действия:***

1. Уплывая из Африки, Айболит берет с собой помощника. Разгадай ребус и ты узнаешь, кого берет Айболит.
2. Нажми на вытянутую руку Айболита.