**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«Истории друзей (часть 2). Изучаем букву О»**

**Автор проекта**:

**Орлова Светлана Ивановна**, воспитатель ГБДОУ детский сад № 78 Красносельского района Санкт-Петербурга «ЖЕМЧУЖИНКА».

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

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

**Задачи:**

Образовательные:

1. Формировать зрительный и графический образ буквы О.
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.

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 12 страниц.

 Для удобства работы применяются значки-помощники, оснащенные гиперссылками:

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

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

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

- дидактические задачи.

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

На всех страницах с играми (№ 3-12) для появления выдвижной области с описанием игровой ситуации и заданием необходимо потянуть в правом верхнем углу за солнышко .

**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. **Паспорт буквы О.**

***Цель:*** знакомство с буквой О о. Алгоритм печатания буквы. На что похожа буква О о

***Игровые действия:***

Кот Боря в школе Тётушки Совы знакомится с буквой О.

\* Нажми на сову, послушай и запомни стихотворение про букву О.

\* Посмотри на предметы, которые находятся за пеньком. Что они тебе напоминают?

\* Нажми на буквы в тетради кота Бори. Послушай, на что похожа буква О.

СТРАНИЦА № 4. **Игра «Бусы для Оли».**

***Цель:*** развитие качеств зрительного восприятия, запоминание зрительного образа буквы О.

***Игровые действия:***

Корова Оля очень любит бусы, потому что они похожи на её любимую букву.

\* На какую букву похожи бусы?

\* Хочешь порадовать Олю и сделать ей новые бусы?

\* Доставай бусины из коробки и создавай украшение для Оли в виде её любимой буквы.

\* Если будет трудно, нажми на зеркало, появится шаблон.

СТРАНИЦА № 5. **Игра «Собери букву».**

***Цель:*** развитие качеств зрительного восприятия, запоминание зрительного образа буквы О.

Развитие умения составлять целое из частей.

***Игровые действия:***

Боря получил от Оли коробку с сюрпризом. Посмотри, что лежит в коробке.

\* Собери букву О из частей и назови слова, изображенные на картинках.

\* Как ты думаешь, почему именно эти картинки оказались на частях буквы О?

\* Нажми на зелёную галочку - проверь себя.

\* Если будет трудно, нажми на кота - появится подсказка, собери пазл по шаблону.

***Речевой материал:*** робот, лошадь (конь), дом, носорог, облако, зонт, окно, поезд (паровоз, вагоны).

СТРАНИЦА № 6. **Игра «Подводный мир».**

***Цель:*** тренинг навыка зрительно-моторной координации, закрепление зрительного образа

буквы О, о.

***Игровые действия:***

Кот Боря очень любит нырять с трубкой и наблюдать за подводным миром. Каждый раз он находит на дне много интересного.

\* Найди все буквы О, аккуратно обведи и заштрихуй их красным карандашом.

\* Образец штриховки появится, если нажать на кота.

***Дидактический материал:*** контуры букв У, А, И, О, о для штриховки и обводки.

СТРАНИЦА № 7. **Игра «Художник».**

***Цель:*** тренинг навыка зрительно-моторной координации, закрепление зрительного образа

буквы О, о.

***Игровые действия:***

Корова Оля любит рисовать. Посмотри, кого нарисовала Оля.

\* Определи, какой гласный звук есть в названиях нарисованных животных.

\* Раскрась соответствующую букву красным цветом. Используй для этого инструмент "маркер".

***Дидактический материал:*** контуры букв У, А, И, О, о для раскрашивания.

СТРАНИЦА № 8**. Игра «Сыщики».**

***Цель:*** тренинг навыка зрительно-моторной координации, закрепление зрительного образа

буквы О, о.

***Игровые действия:***

Кот Боря отправился в гости к Оле. На дороге оказалось препятствие.

Отгадай ребус, нажми на камень - проверь себя. Отгадка - это количество спрятанных на картинке букв О.

\* Найди все буквы О, обведи их карандашом.

\* Нажми на кота - проверь, все ли буквы найдены правильно.

Теперь Боря может пройти по мостику.

***Дидактический материал:*** буквы О о разных цветов, спрятанные на картинке.

СТРАНИЦА № 9. **Игра «Считалочка».**

***Цель:*** развитие качеств зрительного внимания. Закрепление зрительного образа буквы О.

***Игровые действия:***

Корова Оля очень любит находить в книгах слова со своей любимой буквой О.

\* Доставай за закладки странички из книг.

\* Внимательно считай количество букв О в слове, записывай цифру в кружочек при помощи инструмента "карандаш" или, если будет трудно, перетаскивай цифры снизу при помощи стилуса.

\* Нажми на полку с книгами - проверь себя.

***Речевой материал:***

1 О: ФОНАРЬ, КОАЛА, СОЛНЦЕ

2 О: ТОПОР, ГОРОХ, ОГОНЬ, ЯБЛОКО, ЗООПАРК

3 О: НОСОРОГ, БОЛОТО

СТРАНИЦА № 10. **Игра «Уборка».**

***Цель:*** развитие качеств зрительного внимания, тренинг памяти. Развитие умения произвольно управлять своим голосом. Воспроизведение долгого (удлинённого) и коротких звуков по заданной схеме (символ - клубочек).

***Игровые действия:***

Боря, как и все коты, любит играть

с клубками, но очень не любит

наводить порядок.

\* Произноси надписи на клубочках.

\* Обращай внимание на символ над буквой, букву с символом "клубочек" нужно произносить долго.

\* Нажимай на клубочки, они будут исчезать.

***Дидактический материал:*** сочетания гласных букв Уу, Аа, Ии, Оо:

оуА, Аиа, Оа, Оиа, Уио, оиО, Ооу, Ои, АуО, АО, Иао, оуо.

СТРАНИЦА № 11. **Игра «Фокусы».**

***Цель:*** развитие сложных форм фонематического анализа и синтеза.

***Игровые действия:***

Кот Боря очень любит показывать фокусы.

\* Нажми на цифру на шляпе, отгадай ребус, и ты узнаешь, что спрятано в шляпе у Бори.

\* Проверь себя: достань правильный ответ из шляпы.

***Речевой материал:*** КИТ – КОТ, СТОЛ – СТУЛ, ВОРОТА.

СТРАНИЦА № 12. **Игра «Ёлочка».**

***Цель:*** развитие качеств слухового восприятия и внимания. Определение позиции буквы О в слове.

***Игровые действия:***

Закончился Новый год, и корова Оля убирает игрушки с ёлочки.

Помоги Оле правильно разложить шары по коробкам. Картинки на шарах тебе в помощь.

\* Снимай шары с ёлки, и перемещай в коробки в соответствии со схемами.

***О в начале слова:*** ослик, обувь.

***О в середине слова:*** забор, клоун, зонт, кот, морж.

***О в конце слова:*** бревно, ведро, яйцо, лицо, гнездо.