**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«Зефирные истории (часть 2). Изучаем букву З з»**

**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 З з.

**Задачи:**

Обучающие:

1. Формировать зрительный и графический образ буквы З.
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. Воспитывать интерес к речи как особому объекту познания.
2. Развивать умение слушать взрослого и выполнять его инструкции.
3. 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 13 страниц.

 Для удобства работы применяются значки-помощники:

- (верхний левый угол) – гиперссылка на страницу с содержанием,

- (верхний правый угол) – выдвижная область с описанием игровой ситуации заданием,

- выдвижная область с дидактическими задачами,

- выдвижная область с речевым материалом,

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

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

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

**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 З з.**

***Цель:*** знакомство с зрительным образом буквы З з:

- в какую сторону "смотрит",

- алгоритм печатания буквы,

- на что похожа буква.

***Игровые действия:***

В Зефирной стране, когда хорошая погода, все занятия проходят на свежем воздухе. Это полезно для здоровья.

Сегодня Захар знакомит Зину с буквой З. Познакомься и ты!

\* Посмотри на доску и запомни, в какую сторону смотрит буква З и как её печатать.

\* Нажми по очереди на звоночки, и ты узнаешь, на что похожа буква З.

\* Нажми на карандаш, обведи большую и маленькую букву З з. Затем попробуй напечатать их самостоятельно.

***«Спецэффекты»:***

\* анимированные области "На что похожа буква З" и "Напечатай букву сам" (выдвижение снизу).

СТРАНИЦА № 4. **Игра "Новое созвездие".**

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

Развитие умения составлять целое из частей.

***Игровые действия:***

Все жители Зефирной страны любят наблюдать за звёздным небом. Земфира и Зорро заметили необычное созвездие, которое так похоже на первую букву их имён.

\* На какую букву начинаются имена Земфира и Зорро?

\* Выложи созвездие в виде буквы З из звёздочек.

\* Нажми на телескоп - проверь себя.

***«Спецэффекты»:***

\* звёздочка клонирована,

\* анимированная буква для проверки (выдвижение из левого верхнего угла).

СТРАНИЦА № 5. **Игра "Собери букву".**

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

Развитие умения составлять целое из частей.

***Игровые действия:***

Захар решил позаботиться, чтобы Зина хорошо запомнила букву З, и прислал ей пазл. Буква оказалась зелёного цвета! Захар угадал любимый цвет Зины! Хочешь помочь Зине?

\* Достань части пазла из коробки и собери букву З.

\* Назови, что изображено на картинках. Определи, почему именно эти картинки оказались на зелёной букве З?

\* Нажми на клубок - проверь себя.

\* Если будет трудно, нажми на шапку Зины, появится подсказка. Собери пазл по шаблону.

***Речевой материал****: зебра, зима, зерно, зеркало, земляника, корзина, обезьяна, козёл.*

***«Спецэффекты»:***

\* анимированные шаблон пазла (выдвижение справа) и пазл для проверки (выдвижение сверху).

СТРАНИЦА № 6. **Игра "Коробка с сюрпризом".**

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

Развитие умения составлять целое из частей.

***Игровые действия:***

Зоя получила коробку с сюрпризом. Зорро не удержался и открыл её. Хочешь узнать, что лежит в коробке?

\* Доставай содержимое.

\* Собирай букву З из частей. Называй, что изображено на картинках.

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

\* Нажми на зелёную галочку - проверь себя.

\* Если будет трудно, нажми на розовую книгу, появится подсказка. Собери пазл по шаблону.

***Речевой материал:*** *завод (здание), звезда, берёзы, зуб, разбойник, бизон, гнездо, арбузы.*

***«Спецэффекты»:***

\* анимированные шаблон пазла (выдвижение слева) и пазл для проверки (выдвижение сверху, «зелёная галочка» станет активной только тогда, когда из коробки будут вынуты все части пазла).

СТРАНИЦА № 7. **Игра "Контактный зоопарк".**

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

***Игровые действия:***

Лиза, Зорро и Кузя пришли в контактный зоопарк, чтобы пообщаться с животными и угостить их. Они принесли с собой печенье, но обезьянка-проказница достала печенье из корзинки и спрятала его. Помоги собрать печенье в корзинку.

Подсказка: печенье фигурное и похоже на первую букву в имени Зорро.

\* Посчитай, сколько печенюшек в корзине?

\* Назови всех животных и птиц на картинке, в названии или именах которых есть буква З.

Всем достанется печенье?

***Речевой материал:*** *обезьяна, зебра, зяблик, грызун (хомяк), козлёнок, змейка, Зорро (щенок), Кузя (котёнок).*

СТРАНИЦА № 8**. Игра "Незабудки".**

***Цель:*** Закрепление зрительного образа изученных букв. Профилактика оптической дисграфии.

***Игровые действия:***

Зина и Звёздочка любят гулять по лесным тропинкам, собирать цветы и делать из них цветочные гирлянды.

Помоги Зине и Звёздочке составить небольшие гирлянды из незабудок.

\* Посмотри внимательно на буквы на цветах. Найди буквы-обманщицы. Нажми на них, и они исчезнут.

\* Назови буквы, которые написаны правильно. Составь из них цветочные гирлянды так, чтобы получились короткие слова.

***«Спецэффекты»:***

\* цветы с буквами-обманщицами анимированы (эффект затухания).

СТРАНИЦА № 9. **Игра "Морские фантазии".**

***Цель:*** тренинг навыков звуко-буквенного анализа и синтеза: восстановление деформированных слов.

***Игровые действия:***

Зоя и Зина загорают на пляже и играют в игру "Слова". Хочешь поиграть с ними?

\* Вынимай из сумки ракушки, отгадывай слова.

\* Вписывай маркером пропавшие буквы.

\* Прочти слова, которые у тебя получились.

\* Потяни за зеркало - проверь себя.

***Речевой материал:*** *зонт, знак, зима, закат, сазан, замок, музыка.*

СТРАНИЦА № 10. **Игра "Воздушные шары".**

***Цель:*** тренинг навыков звуко-буквенного анализа и синтеза: составление слова из слогов.

***Игровые действия:***

Зина и Кузя отправляются на день рождения к Лизе. Для неё они приготовили замечательные подарки. Хочешь узнать, что в подарочных коробках?

\* Составь слова из слогов на воздушных шарах.

\* Полученные слова запиши маркером.

\* Прочти, что у тебя получилось.

\* Нажми на коробки, и ты увидишь подарки.

\* Потяни за зеркало - проверь себя.

***Речевой материал:*** *замок, мимоза.*

***«Спецэффекты»:***

\* подарочные коробки анимированы (эффект затухания).

СТРАНИЦА № 11. **Игра "Запутанные следы".**

***Цель:*** тренинг навыков звуко-буквенного анализа и синтеза: составление слов из букв.

***Игровые действия:***

Зина и Кузя встретили зайчонка. Он заблудился. Хочешь помочь зайчонку вернуться домой?

\* Расставь буквы на следах по своим местам так, чтобы получились слова.

Подсказка: звёздочкой отмечена первая буква.

\* Запиши составленные слова в клеточки, и ты узнаешь, кто ждёт зайчонка дома.

\* Нажми на зайчонка и пенёк - проверь себя.

***Речевой материал*:** *мама Зайка.*

***«Спецэффекты»:***

\* анимированные проверочные области: картинка с зайчихой (эффект плавного усиления) и карточки со словами (выдвижение справа).

СТРАНИЦА № 12. **Игра "Сны на заре".**

***Цель:*** развитие сложных форм фонематического анализа и печатания (выделение первого звука в слове, кодирование звука в букву, печатание и чтение слов).

***Игровые действия:***

Зине и Кузе утром приснились чудесные сны. Хочешь узнать, что они видели?

\* Нажимай стилусом по очереди слева направо на картинки на ловцах снов.

\* Выделяй первый звук. Записывай в клеточки буквы, которыми обозначаются эти звуки.

\* Прочти, что у тебя получилось.

\* Нажми на серединку ловцов, и ты увидишь, что приснилось Зине и Кузе.

\* Нажми на Зину и Кузю - проверь себя.

***Речевой материал:*** *сазан, зима.*

***«Спецэффекты»:***

\* анимированные картинки на ловце снов (эффект увеличения),

\* анимированные проверочные области: карточки со словами (выдвижение слева и снизу), картинки-ответы (выдвижение из правого и левого нижнего угла).

СТРАНИЦА № 13. **Игра "Выездка".**

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

***Игровые действия:***

Лиза и её лошадь Злата готовятся к соревнованиям и занимаются выездкой.

\* Отгадай ребус № 1, и ты узнаешь, кого встретили Лиза и Злата.

\* Нажми на карточку с ребусом - проверь себя.

На пути Лизы и Златы оказалось препятствие.

\* Отгадай ребус № 2, и ты узнаешь, что это.

\* Нажми на вторую карточку - проверь себя.

***Речевой материал:*** *коза, озеро.*

***«Спецэффекты»:***

\* анимированные картинки-ответы (выдвижение справа и снизу).