**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«В стране рыцарей и драконов (часть 2). Изучаем букву Р»**

Часть 1 <http://mimio-edu.ru/projects/v-strane-rycarey-i-drakonov-chast-1-izuchaem-zvuki-r-r>

**Авторы проекта**:

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

**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 Р.

**Задачи:**

Образовательные:

1. Формировать зрительный и графический образ буквы Р.
2. Профилактика оптической дисграфии.
3. Закреплять правильное произношение звуков [Р] и [Рь].
4. Закреплять навык простого звукобуквенного анализа и печатания.
5. Развивать сложные формы фонематического анализа и синтеза.
6. Упражнять в слоговом анализе, тренировать навык выделения ударных гласных звуков в слове и соотнесения их с буквами.
7. Совершенствовать навыки связной речи; активизировать пассивный

словарь, развивать грамматический строй речи.

1. Тренировать навыки составления предложения по опорным картинкам.
2. Тренировать навыки чтения.

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 15 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,

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

На всех страницах с играми (№ 3-15) для появления выдвижной области с описанием игровой ситуации и заданием необходимо потянуть в правом верхнем углу за единорога .

**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. **Пишем букву Р.**

***Сюжет игры:*** Рыцари Рон и Рик отправились к Профессору Карандашу, чтобы узнать, как пишется буква Р.

***Игровое действие:*** Детям предлагается

* нажать на Профессора Карандаша (использован эффект выдвижения из левого верхнего угла) и прослушать стихотворение о букве Р (зачитывает педагог) или прочитать самостоятельно (если ребёнок хорошо владеет навыками чтения);
* запомнить правильное написание буквы Р;
* написать на свитке (необходимо его выдвинуть снизу при помощи стилуса) большую и маленькую букву Р, используя инструмент "карандаш".

СТРАНИЦА №4. **Игра "На что похожа буква Р".**

***Сюжет игры:*** Принцесса Рапунцель, узнав про то, что рыцари Рон и Рик изучают букву Р, решила им помочь и отправила воздушные шары с сюрпризами.

***Игровое действие:*** Детям предлагается

* нажать на шары (использован эффект затухания), прослушать стихотворения, на что похожа буква Р (зачитывает педагог) или прочитать самостоятельно (если ребёнок хорошо владеет навыками чтения);
* посмотреть на картинки и назвать, в какую сторону "смотрит" буква Р.

СТРАНИЦА №5. **Игра "Сложи букву Р из сердечек".**

***Сюжет игры:*** Рыцари Рон и Рик обнаружили в корзине воздушного шара сердечки и решили сложить из них букву Р.

***Игровое действие:*** Детям предлагается

* доставать сердечки из корзины стилусом (использован эффект клонирования) и выкладывать из них букву Р;
* при затруднении (или для проверки) нажать на воздушный шар, появится образец (использован эффект выдвижения сверху).

СТРАНИЦА №6. **Игра "Собери букву".**

***Сюжет игры:*** Рыцарь Рон получил коробку с заданием от Профессора Карандаша.

***Игровое действие:*** Детям предлагается

* собрать букву Р из частей (пазл);
* для проверки нажать на зелёную галочку – появится целая картинка (использован эффект выдвижения снизу);
* при затруднении нажать на восклицательный знак (появится образец, использован эффект выдвижения справа) и собрать пазл путем наложения на шаблон;
* назвать слова, изображенные на картинках, обращая внимание на правильное произношение звука [Р].

СТРАНИЦА №7. **Игра "Собери букву-2".**

***Сюжет игры:*** Рыцарь Рик также получил коробку с заданием от Профессора Карандаша.

***Игровое действие:*** Детям предлагается

* собрать букву Р из частей (пазл);
* для проверки нажать на зелёную галочку – появится целая картинка (использован эффект выдвижения снизу);
* при затруднении нажать на восклицательный знак (появится образец, использован эффект выдвижения справа) и собрать пазл путем наложения на шаблон;
* назвать слова, изображенные на картинках, обращая внимание на правильное произношение звука [Рь].

СТРАНИЦА №8. **Игра "Ковёр".**

***Сюжет игры:*** Принцесса Рапунцель, приготовила рыцарям Рону и Рику подарок - ковёр с изображением буквы Р, но часть букв написала неправильно.

***Игровое действие:*** Детям предлагается

* помочь принцессе исправить ошибки: необходимо нажимать стилусом на буквы, которые написаны неправильно, они будут исчезать (использован эффект затухания);
* для проверки нажать на подарок – появится ковёр с правильными буквами Р (использован эффект выдвижения снизу).

СТРАНИЦА №9. **Игра "Ромашка".**

***Сюжет игры:*** Принцесса Рапунцель гуляла по ромашковому полю и вспоминала своё любимое стихотворение.

***Игровое действие:*** Детям предлагается

* помочь Рапунцель вспомнить стихотворение, для этого нужно расшифровать слова;
* расставить буквы по порядку в клеточки под цветами, прочитать получившиеся слова;
* для проверки нажать на центр цветка – картинка увеличится или раздастся звук;
* нажать на божью коровку (появится текст стихотворения, использован эффект выдвижения сверху) и прослушать любимое стихотворение Рапунцель (зачитывает педагог) или прочитать самостоятельно (если ребёнок хорошо владеет навыками чтения).

СТРАНИЦА №10. **Игра "Любимые цветы принцессы".**

***Сюжет игры:*** Принцесса Рапунцель каждое утро собирала в саду цветы и украшала ими дворец.

***Игровое действие:*** Детям предлагается

* написать карандашом первые буквы слов, изображенных на картинках;
* прочитать получившиеся слова и узнать названия любимых цветов принцессы;
* для проверки нажать на корзинки (появятся изображения цветов, использован эффект плавного усиления) и цветы справа от них (появится табличка со словом, использован эффект выдвижения справа).

СТРАНИЦА №11. **Игра "Ребусы коварного Дракона".**

***Сюжет игры:*** Дракон построил вокруг замка высокий забор. Чтобы его разрушить и освободить принцессу Рапунцель, нужно разгадать ребусы.

***Игровое действие:*** Детям предлагается

* разгадать ребусы и вписать ответы в пустые клеточки;
* для проверки нажать на таблички с ребусами (появится картинка с изображением правильного ответа, использован эффект затухания) и стрелочки под ними (появится табличка со словом, использован эффект выдвижения снизу);
* нажать на Дракона (появится картинка замка с принцессой Рапунцель и рыцарями, использован эффект выдвижения снизу).

СТРАНИЦА №12. **Игра "Превращения".**

***Сюжет игры:*** Подруга Дракона Прю очень любила варить зелье и превращать животных и птиц в разные предметы.

***Игровое действие:*** Детям предлагается

* вписать недостающие буквы, заменив одну на другую по инструкции;
* прочитать получившиеся слова;
* для проверки нажать на знак вопроса (появится картинка-ответ, использован эффект затухания).

СТРАНИЦА №13. **Игра "Всё в порядке".**

***Сюжет игры 1:*** Повар Роберт любит порядок на своей кухне.

***Игровое действие 1:*** Детям предлагается

* помочь повару Роберту подписать мешочки: вписать с помощью инструмента "карандаш" недостающие гласные буквы, прочитать получившиеся слова;
* достать содержимое горшочка и разложить по мешочкам в соответствии с надписью.

***Сюжет игры 2:*** Повару Роберту захотелось не просто подписать мешочки, но и украсить их.

***Игровое действие 2:*** Детям предлагается переместить с помощью стилуса схему слова с картины на соответствующий мешочек.

СТРАНИЦА №14. **Игра "Мечты Единорога".**

***Сюжет игры:*** Единорог Искорка часто приходит к грушевому дереву, чтобы полакомиться грушами и помечтать. Он хочет стать артистом.

***Игровое действие:*** Детям предлагается

* составить слова из слогов, прочитать их и узнать, на каких музыкальных инструментах мечтает играть Единорог;
* для проверки нажать на облака (появятся картинки с изображением музыкальных инструментов, использован эффект затухания).

СТРАНИЦА №15. **Игра "Ораторский турнир".**

***Сюжет игры:*** Чтобы попасть в замок и спасти принцессу, рыцарю необходимо сразиться с соперником. Победит тот, кто составит больше предложений.

***Игровое действие:*** Детям предлагается нажимать попарно на квадрат с сердечком и пустой квадрат (будут появляться картинки, использован эффект затухания), составлять предложения со словами, изображенными на картинках.