**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«Рукавичка»**

Автор проекта: Никонова Наталья Олеговна, учитель-логопед, ГБДОУ д/с № 69 Калининского района

Возраст: 5-6 лет

Цель проекта: обобщить и закрепить знания детей по украинской сказке «Рукавичка»

Задачи:

1. Обучающие: актуализировать знания детей по украинской народной сказке «Рукавичка»; дать возможность применить на практике полученные знания с использованием интерактивных заданий Power Point

2. Развивающие: развивать речь, память, мышление, внимание; интерес к украинским народным сказкам.

3. Воспитательные: воспитывать познавательную активность, доброжелательное отношение к животным, эмоциональную отзывчивость, толерантность. Расширять знания об Украине.

Реализуемые образовательные области: «Социально-коммуникативное развитие», «Познавательное развитие», «Речевое развитие»

Проект носит рекомендательный характер и рассчитан на работу с детьми старшего дошкольного возраста (5-6 лет). Проект состоит из 13 слайдов, 10 из которых являются непосредственно развивающими играми. Первый слайд – титульный лист, второй – содержание.

Гиперссылки – (стрелки), расположенные на слайдах в левом и правом нижнем углу, ведут к следующему или предыдущему слайду, гиперссылка с изображением домика ведет к слайду 2 - Содержание. На каждом слайде при нажатии на картинку «Мышка» появляется фигура «выноска- облако» с заданием.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название игры** | **Задачи** | **Технические рекомендации** |
| 1. | «Помоги мышке отгадать загадки» | Воспитание сообразительности, стимуляция умственной активности, развитие мышления, речи, памяти, внимания, воображения. | Педагог читает загадку. Нажимаем ЛКМ на текст – появляется отгадка. |
| 2. | «Помоги мышке найти домик зверей» | Развитие внимания, памяти, наблюдательности. | При щелчке ЛКМ у правильной картинки появляется мышка, звук «Аплодисменты», при щелчке ЛКМ на неправильную картинку звучит звук «Подумай ещё» . |
| 3. | «Найди пары» | Учить выделять парные предметы из группы предметов, развивать внимание, мышление зрительную память. | При щелчке по рукавичке шторки открываются на 5 сек. При нажатии на шторку, шторка отъезжает и показывается картинка. Нужно найти одинаковые картинки, открывая шторки попарно. |
| 4. | «Найди отличия» | Развитие наблюдательности, зрительного внимания, развитие умения последовательно рассматривать картинки, устанавливать их сходство и различия. Щелкать ЛКМ надо по рисунку слева. | На картинках 9 отличий  Щелкать ЛКМ надо по рисунку слева, для проверки щелкать по рукавичке. Если задание выполнено не до конца звучит звук «Подумай ещё» . При нахождении всех 9 отличий при нажатии ЛКМ на рукавичку звучит звук «Молодец» |
| 5. | «Помоги мышке найти рукавичку» | Развитие логического мышления, пространственного восприятия, развитие мелкой моторики, в том числе координации движений пальцев, развитие зрительного внимания. | Щелчком ПКМ выбираем указатель, перо и рисуем маршрут движения мышки .  При необходимости нарисованные линии можно стереть, переключившись на ластик. Чтобы перейти в режим указателя мыши надо нажать ПКМ, выбрать указатель, параметры стрелки, автоматический. Проверка с помощью проверочных областей (нажать на мышку). Рукописные примечания не сохранять. |
| 6. | «Собери картинку» | Учить детей собирать разрезные картинки, поворачивая их на 90 градусов. Развивать внимание, память, мышление, координацию движений. | Нужно собрать картинку из 12 частей. Нажимаем ЛКМ на отдельный элемент-квадратик столько раз, чтобы он встал в нужное положение. |
| 7. | «Найди тень мышки» | Развитие внимания, памяти, наблюдательности. | При щелчке ЛКМ у правильной картинки появляется рукавичка, звук «Аплодисменты», при щелчке ЛКМ на неправильную картинку звучит звук «Молоток» . |
| 8. | «Помоги найти родителя» | Развитие внимания, памяти, активизация словаря. | Щелчок ЛКМ по детёнышу – детёныш крутится, за это время нужно найти маму и щелкнуть по ней. Ребёнок приблизится к маме и скажет «Спасибо». Если ответ неверный, прозвучит «Это не мой ребёнок». |
| 9. | «Помоги попасть на своё место» | Развитие внимания, памяти, наблюдательности. | Щелчок ЛКМ по герою – герой крутится, за это время нужно выбрать книгу или телевизор и щелкнуть по выбранному объекту. Герой попадёт в выбранное место звук «Колокольчик». Если ответ неверный, прозвучит звук «Молоток» или «Напряжение» . |
| 10. | «Кто за кем появился в сказке» | Закреплять умение вспоминать содержание сказки по картинкам, расширять словарный запас, развивать связную речь; учить систематизировать полученные знания. | Необходимо расставить картинки в правильной последовательности событий. Для этого надо щелкнуть ЛКМ по той картинке, которая является первой в событийном ряду . Если выбор сделан правильно, картинка займет свое место. Если нет, она остается на своем месте и следует звук «Молоток». |